

DEPARTAMENTO DE TEORÍA DE LOS LENGUAJES

TIM BURTON Y LA CONSTRUCCIÓN DEL UNIVERSO
FANTÁSTICO

LUCÍA SOLAZ FRASQUET

UNIVERSITAT DE VALENCIA
Servei de Publicacions
2003

Aquesta Tesi Doctoral va ser presentada a València el dia 09 de
Desembre de 2003 davant un tribunal format per:

- D. Santos Zunzunegui Díez
- D^a. Giulana Colaizzi
- D^a. Pilar Pedraza Martínez
- D. José Javier Marzal Felici
- D. Fernando Ros Galiana

Va ser dirigida per:

D. Juan Miguel Company Ramón

D. Salvador Rubio Marco

©Copyright: Servei de Publicacions
Lucía Solaz Frasquet

Depòsit legal:

I.S.B.N.:84-370-5821-X

Edita: Universitat de València
Servei de Publicacions
C/ Artes Gráficas, 13 bajo
46010 València
Spain
Telèfon: 963864115

UNIVERSIDAD DE VALÈNCIA
FACULTAD DE FILOLOGÍA
DEPARTAMENTO DE TEORÍA DE LOS LENGUAJES

**TIM BURTON Y LA CONSTRUCCIÓN
DEL UNIVERSO FANTÁSTICO**

(1982-1999)

TESIS DOCTORAL

PRESENTADA POR:
LUCÍA SOLAZ FRASQUET

DIRIGIDA POR:
DR. JUAN MIGUEL COMPANY RAMÓN
DR. SALVADOR RUBIO MARCO

VALENCIA, 2003

INTRODUCCIÓN

La obra de Tim Burton, considerado uno de los cineastas más originales y estimulantes del Hollywood actual, presenta una serie de características que hemos estimado merecedoras de una atención especial. El director ha sido objeto de atención crítica desde que irrumpiera en el panorama cinematográfico en 1982 con *Vincent*, corto de animación fotograma a fotograma que recibió el prestigioso Premio de la Crítica en el Festival de cine de animación de Annecy. Desde finales de los noventa han comenzado a proliferar estudios críticos sobre el director y su obra. Mientras Mark Salisbury editaba en 1995 una completa serie de comentarios del propio Burton sobre su vida y sus películas (*Burton on Burton*. Faber and Faber. Londres. Edición ampliada en 2000), Ken Hanke lo convertía en objeto de una biografía (*Tim Burton: An Unauthorized Biography of the Filmmaker*. Renaissance Books. Los Ángeles, 1999). Entre los autores que se han interesado por él cabe destacar Helmut Merschmann (*Tim Burton*. Dieter Bertz Verlag. Berlín, 2000), Colin Odell y Michelle Le Blanc (*Tim Burton*. Pocket Essentials. Harpenden, Herts, 2001), Jim Smith y Clive Matthews (*Tim Burton*. Virgin Books. Londres, 2002) o Paul Woods (*Tim Burton: A Child's Garden of Nightmares*. Plexus. Londres, 2002). También existen diversos análisis sobre películas concretas, todos ellos detallados en la bibliografía, además de abundantes artículos en revistas cinematográficas. En España, Isabel García ha publicado un conciso e interesante análisis del director (*Tim Burton, el universo insólito*. Midons. Valencia, 1998), mientras Jordi Sánchez-Navarro le dedica un portentoso estudio de proporciones enciclopédicas (*Tim Burton: Cuentos en sombras*. Glénat. Barcelona, 2000).

La aparentemente inocente afirmación de que Tim Burton es un autor de género fantástico nos va a llevar a discutir a lo largo de los capítulos siguientes las nociones, sorprendentemente evanescentes y sobre las que existe escaso consenso, de género, autor y lo fantástico.

En el primer capítulo pondremos en relación la obra cinematográfica de Burton con su biografía, especialmente relevante en un artista que tan a menudo recurre a su experiencia vital y a los elementos que conformaron su educación sentimental.

Examinaremos las circunstancias que han propiciado la curiosa e insólita situación de Tim Burton dentro del contexto de la industria hollywoodiense: un autor iconoclasta y a contracorriente, poseedor de un universo tan fascinante como

absolutamente personal, arropado por la insegura maquinaria de Hollywood. Burton se ha erigido en el poeta de lo extraño en un mundo que no alienta precisamente las excentricidades, a no ser que resulten rentables. Y Tim Burton lo es.

A pesar de que ha generado un cuerpo de obras claramente reconocible, cierto sector de la crítica le niega el estatus de autor debido a tres razones: se trata de un director que se mueve en un campo tradicionalmente tan menospreciado como es el fantástico, sus películas son producidas dentro una industria donde la rentabilidad económica es el criterio esencial y además suelen convertirse en extraordinarios éxitos de taquilla. Todas estas son consideraciones que cuestionaremos.

Hablaremos de las constantes estéticas y temáticas que conforman la poética visual de Tim Burton. Veremos que la coherencia narrativa no es el punto fuerte de sus películas, pues sus obras se asientan, más que sobre un argumento bien hilado, en un brillante diseño visual y en la fuerza y complejidad de sus personajes, héroes solitarios sistemáticamente malinterpretados por la sociedad.

Consideraremos la alianza que ha establecido el cineasta con una serie de colaboradores habituales que trabajan para lograr su sueño de un cine tomado de formas estéticamente minoritarias. Su personalidad y método de trabajo requieren una profunda complicidad con el equipo, elemento fundamental para convertir en realidad los productos de su imaginación.

Finalmente examinaremos la particular mirada burtoniana como respuesta a las experiencias que determinaron su infancia.

En los capítulos concernientes a la problemática del género, el fantástico y la tradición gótico-expresionista ahondaremos en cuestiones que tienen su origen en la teoría literaria, en la historia del arte y en la historia de las ideas estéticas. Este recorrido resulta esencial a la hora de comprender la obra de un autor que reinterpreta la tradición cultural desde la óptica de la postmodernidad.

En el segundo capítulo trataremos los problemas y contradicciones que plantean tanto la concepción tradicional de los géneros filmicos como la teoría del cine de autor. Ambas teorías pueden, no obstante, convertirse en planteamientos complementarios que enriquecen el debate, algo que hemos tratado de aplicar en nuestro análisis de Tim Burton. En la última parte, hablaremos de la particular reflexión genérica que realiza el cineasta en sus películas, conectándolo al mismo tiempo con las características de la cultura postmoderna en la que se encuentra inmerso. Finalmente, estudiaremos algunas de las fuentes de inspiración más

representativas de este director sumergido en la cultura de masas y criado frente a la pantalla televisiva, aproximación que se completará en los capítulos siguientes.

En el tercer capítulo hablaremos del fantástico, un tema que se nos revela tan fascinante como amplio. Dado su amplio alcance y su resistencia a cualquier intento de definición y categorización exacta, veremos que es mucho más exacto considerarlo, más que un género, un modo artístico del que emergen distintas formas relacionadas. Pondremos un interés especial en los temas y mitos del fantástico, todos ellos evocados en las películas de Burton, y comentaremos sus implicaciones psicoanalíticas.

En el capítulo cuarto veremos que la obra del cineasta es continuadora de una tradición que denominaremos gótico-expresionista, un movimiento continuo cuyo espíritu, estética y posicionamiento vital se oponen al racionalismo clásico. Haremos un recorrido por los elementos que conforman una herencia cuyo origen encontramos en el arte y en la literatura, y que Burton ha recogido principalmente de un modo indirecto a través de sus manifestaciones cinematográficas.

En el capítulo quinto trataremos el modo en que Tim Burton crea el espacio fantástico. La plasmación de sus ricos universos fantásticos y sus atrayentes atmósferas se realiza a través de una cuidadísima puesta en escena donde el diseño y la música compuesta por Danny Elfman se convierten en personajes dotados de voz. Veremos los distintos niveles en el tratamiento de la puesta en escena y la concepción formalista de Burton. También comprobaremos que la triste, oscura, rica, estilizada y mágica música de Danny Elfman aporta el perfecto complemento musical a los impresionantes espectáculos visuales que nos propone Tim Burton.

Finalmente, aplicaremos toda la teoría desarrollada al estudio de *Eduardo Manostijeras* y *Pesadilla antes de Navidad*. Las hemos elegido como objeto de un análisis más profundo por considerarlas películas compendio, las más representativas del conjunto de la poética visual del director. Ambos films proceden de ideas y sentimientos que nacieron muchos años antes de que plasmación cinematográfica fuera posible: *Eduardo Manostijeras* surgió de un dibujo realizado en la adolescencia y *Pesadilla antes de Navidad* de un poema escrito en su primera juventud, cuando Burton contaba unos veinte años de edad y trabajaba en la Disney. Estos film no sólo reflejan todas las inquietudes, intereses y constantes de su cine, sino que podemos considerarlas sus obras más personales e inspiradas.

Antes de comenzar la lectura debemos advertir que, con el único propósito de agilizarla, nos hemos tomado la libertad de traducir las citas, que aparecen en idioma original a pie de página.

También es posible que, por cuestiones informáticas que escapan a nuestro control, algunas de estas notas a pie de página no aparezcan en el lugar que les corresponde. Lamentamos las molestias que esto pueda ocasionar.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	pg. 1
---------------------------	-------

I. EL CINE DE TIM BURTON

1. TIM BURTON, POETA DE LO RARO EN HOLLYWOOD	5
2. BIOFILMOGRAFÍA: 1958-1999	9
3. TIM BURTON AUTOR	60
4. UN UNIVERSO PERSONAL	68
4.1. El héroe solitario	68
4.2. El contraste entre dos mundos	74
4.3. La incoherencia narrativa	76
4.4. Colaboradores, cómplices, amigos	79
4.5. La mirada burtoniana: por una nueva moral	83

II. LA PROBLEMÁTICA DEL GÉNERO

1. LA NOCIÓN DE GÉNERO	89
1.1. Visión histórica	92
1.2. Géneros literarios, géneros cinematográficos	97
1.3. La clasificación genérica y el cine de género	100
2. EL CINE DE AUTOR	116
3. UNA SOLUCIÓN AL DILEMA EMPIRISTA	121
4. DIVERSAS TEORÍAS	127
4.1. Género y mito	127
4.2. Expectativas y verosimilitud	130
4.3. Iconografía	132
4.4. El género como proceso	134
4.5. Género y audiencia	136
5. REVISIÓN DE LA TRADICIÓN CLÁSICA	138
6. GÉNERO Y HOLLYWOOD	140
7. APUNTES FINALES SOBRE EL GÉNERO	146

8. TIM BURTON Y LA REFLEXIÓN GENÉRICA	149
8.1. Postmodernidad e intertextualidad	149
8.2. Cine y reflexividad	163
8.3. ¿Parodia o pastiche?	167

III. NOCIÓN Y NATURALEZA DEL FANTÁSTICO

1. ¿HACIA UNA DEFINICIÓN DEL FANTÁSTICO?	182
2. EL FANTÁSTICO COMO MODO	200
2.1. Fantasía y realidad: una relación conflictiva	202
2.2. La fantasía como subversión	207
2.3. El racionalismo cuestionado	210
2.4. Por una visión mística del mundo	212
2.5. Temas y mitos	218
3. PSICOANÁLISIS DEL FANTÁSTICO	240
3.1. El espectador ante el fantástico	242
3.2. Sociología del fantástico	243
3.3. Lo siniestro	246
3.4. Metamorfosis y entropía	250
3.5. Un cine de monstruos	252
4. VALOR, NECESIDAD Y TEMOR DEL FANTÁSTICO	254
5. POPULARIDAD Y VIGENCIA DEL FANTÁSTICO	260

IV. LA TRADICIÓN GÓTICO-EXPRESIONISTA

1. ARTE GÓTICO	267
1.1. El primer renacimiento gótico	269
2. LITERATURA GÓTICA	273
3. EL MOVIMIENTO NEO-GÓTICO	281
4. NATURALEZA, ALCANCE Y PERDURABILIDAD DEL GÓTICO	283
5. LA SENSIBILIDAD EXPRESIONISTA	290
5.1. La revolución expresionista	291
5.2. La plasmación cinematográfica	298
5.2.1. Un arte de luces y sombras en la República de Weimar	300
5.2.2. La herencia expresionista en el cine de Hollywood	305
5.2.2.1. El talento europeo viaja a América	305

5.2.2.2. Un cine gótico-expresionista	308
5.2.2.3. La segunda generación de terror gótico	315
6. EL EXPRESIONISMO GÓTICO BURTONIANO	321

V. LA CREACIÓN DEL ESPACIO FANTÁSTICO

1. CINE Y ARQUITECTURA	334
1.1. Espacio arquitectónico y espacio filmico	338
1.2. Arquitectura fantástica	343
1.2.1. Espacios del horror	351
2. EL DISEÑO DE DECORADOS	353
2.1. La dirección artística	353
2.1.1. Evolución de la dirección artística	354
2.1.2. El director artístico: jerarquía y colaboración	364
2.2. El decorado cinematográfico	370
2.2.1. El decorado como denotación	372
2.2.2. El decorado como puntuación	373
2.2.3. El decorado como adorno	374
2.2.4. El decorado como narración	377
2.2.5. El decorado como artificio	379
2.2.5.1. Representaciones y musicales	381
2.2.5.2. Lo fantástico	382
3. APUNTES SOBRE LA FOTOGRAFÍA CINEMATOGRAFICA	386
3.1. La iluminación	393
4. REALISMO Y FORMALISMO: LA IMAGEN BURTONIANA	397
5. LA MÚSICA DE DANNY ELFMAN	417
5.1. Notas sobre la música cinematográfica	419
5.2. Música y narración	424
5.3. La tradición que forma a un músico postmoderno	429
5.3.1. Los inicios	429
5.3.2. Clasicismo	430
5.3.3. Declive	434
5.3.4. Postmodernidad	438
5.3.5. La música fantástica	441
5.4. Influencias del cine clásico y fantástico	444
5.5. Un compositor singular en Hollywood	451

5.6. El sonido Elfman	456
5.7. Burton y Elfman: el encuentro de dos almas gemelas	459

VI. EDUARDO MANOSTIJERAS

1. FICHA TÉCNICO-ARTÍSTICA	465
2. INTRODUCCIÓN	466
2.1. Contexto cinematográfico de los noventa	466
2.2. Los orígenes del proyecto	470
3. SOBRE LA ESTRUCTURA	472
4. ANÁLISIS DE LA PELÍCULA	474
4.1. Introducción	474
4.1.1. Prólogo: ¿De dónde viene la nieve?	474
4.1.2. Avon llama	475
4.2. Planteamiento del conflicto	477
4.2.1. ¿Puede vivir un artista gótico en la América suburbana?	477
4.3. Desarrollo	478
4.3.1. Presentación en sociedad	478
4.3.2. La llegada de la bella	479
4.3.3. El sistema no admite monstruos	481
4.3.4. Nieve mágica teñida de tragedia	483
4.4. Desenlace	485
4.4.1. De regreso al castillo	485
4.4.2. Epílogo: A veces, aún bailo bajo la nieve	485
5. LOS RECURSOS EXPRESIVOS Y NARRATIVOS DEL FILM	485
5.1. El guión	485
5.2. La dirección artística y la fotografía	487
5.3. Los personajes	490
5.4. La mágica música de Elfman	496
6. ALGUNOS APUNTES INTERPRETATIVOS	500
6.1. Un film compendio	500
6.2. El cuento de hadas burtoniano	504
6.3. Retrato de un entorno suburbano	509
6.4. Vidas artificiales: máquinas con corazón	513
6.5. Imágenes de discapacidad	518
6.5.1. Discapacidad y criminalidad	523

6.5.2. Retratos de adaptación	525
6.5.3. La función social de las imágenes de discapacidad	526
7. APÉNDICES	531
7.1. La recepción de la película	531
7.2. El equipo	533
7.2.1. Denise Di Novi, productora	533
7.2.2. Caroline Thompson, guionista	534
7.2.3. Bo Welch, diseñador de producción	534
7.2.4. Stefan Czapsky, director de fotografía	535
7.3. Los actores	535
7.3.1. Johnny Depp	535
7.3.2. Winona Ryder	536
7.3.3. Dianne Wiest	537
7.3.4. Vincent Price	538

VII. PESADILLA ANTES DE NAVIDAD

1. FICHA TÉCNICO-ARTÍSTICA	539
2. INTRODUCCIÓN	540
2.1. Consideraciones previas acerca del cine de animación	540
2.2. Los orígenes del proyecto	541
3. SOBRE LA ESTRUCTURA	543
4. ANÁLISIS DE LA PELÍCULA	546
4.1. Introducción	546
4.1.1. Prólogo	546
4.1.2. Esto es Halloween	547
4.2. Planteamiento del conflicto	549
4.2.1. La crisis vital de Jack	550
4.3. Desarrollo	551
4.3.1. Jack descubre el bosque	551
4.3.2. ¿Qué es esto?	552
4.3.3. La asamblea general	553
4.3.4. El significado de la Navidad	554
4.3.5. La obsesión de Jack	555
4.3.6. Cómo raptar a Sandy Claws	556
4.3.7. Preparando la Navidad	557

4.3.8.	Santa Claus es atrapado	558
4.3.9.	Oogie Boogie juega sucio	559
4.3.10.	La canción de Sally	559
4.3.11.	Una Nochebuena versión Halloween	560
4.3.12.	Pobre Jack	561
4.4.	Desenlace	561
4.4.1.	Al rescate	561
4.4.2.	Nieva en Halloween Town	562
5.	LOS RECURSOS EXPRESIVOS Y NARRATIVOS DEL FILM	563
5.1.	El guión	563
5.2.	La dirección	564
5.3.	Animación <i>stop-motion</i>	566
5.4.	La dirección artística	570
5.5.	Crear los personajes	572
5.5.1.	Dando vida a los muñecos	573
5.6.	La fotografía	575
5.6.1.	Innovaciones tecnológicas para una técnica artesanal	576
5.7.	Los personajes	577
5.8.	Un musical diferente	584
6.	ALGUNOS APUNTES INTERPRETATIVOS	595
6.1.	Un homenaje al universo de Tim Burton	595
6.2.	La fascinación de lo siniestro	598
6.3.	Miedo, monstruos y películas de terror	600
6.3.1.	Un contexto modernista	600
6.3.2.	Necesidad y fascinación del miedo	604
6.3.3.	Sobre la monstruosidad	611
6.3.4.	El poder catártico de los monstruos y el terror	617
6.4.	Tim Burton y el discurso sobre la monstruosidad	621
7.	APÉNDICES	627
7.1.	Sobre su comercialización y recepción	627
7.2.	Henry Selick, director	629
	CONCLUSIONES	631
	BIBLIOGRAFÍA	637

I. EL CINE DE TIM BURTON

1. TIM BURTON, POETA DE LO RARO EN HOLLYWOOD

El Hollywood posclásico que acogió a Tim Burton en la primera mitad de los años ochenta había dejado de ser una fábrica de sueños para convertirse en un duro mercado donde imperaba la ley de la rentabilidad inmediata. Veremos, al tratar la problemática de los géneros, que en este cine postmoderno que se ha denominado autorreferencial, neoclásico o manierista, tiene especial relevancia el fenómeno de la intertextualidad. No obstante, la intertextualidad y la hibridación de géneros no es una característica exclusiva del llamado Nuevo Hollywood. En el nuevo perfil de la industria norteamericana han intervenido diversos factores, como el surgimiento de un nuevo concepto del cine americano de autor, la expansión de la producción independiente, el éxito de poderosos productores-directores como Steven Spielberg o George Lucas, la aparición de nuevas tecnologías, el empleo de sofisticadas técnicas de *merchandising* que van más allá del film o la puesta en práctica de nuevas estrategias de comercialización. Para Jordi Sánchez-Navarro, Burton es un producto de su contexto: “En este Hollywood transformado aparece la figura de Tim Burton, cuya trayectoria profesional y planteamientos creativos se desarrollan en plena congruencia con el modelo industrial que lo acoge.” Su obra “participa de la alusión al pasado, de la hibridación genérica y de la reformulación de modelos caducos, de ese equilibrio entre ironía distanciada y sinceridad reverente.”¹

Hacer cine en Hollywood es un negocio y la carrera de un cineasta depende por completo de su éxito o fracaso en las taquillas. Tim Burton, cuyas películas han recaudado más de mil millones de dólares en todo el mundo, representa un caso sin duda excepcional dentro de la insegura maquinaria de Hollywood. Sin duda, fueron las increíbles recaudaciones de *Batman* las que le otorgaron carta blanca en la industria. Burton ha estado dentro del régimen de los estudios desde sus comienzos como animador en la Disney, pero ha sabido mantener su individualidad al margen de los imperativos económicos y de la mentalidad corporativa del sistema. El cineasta ha conseguido hacerse un hueco como excéntrico, como un sujeto capaz de actuar desde los márgenes del sistema pero sin amenazar su regularidad. Al igual que muchos de sus personajes, Burton se mueve en los límites de su propia sociedad. Es aceptado por su éxito, pero en los demás aspectos,

¹ SÁNCHEZ-NAVARRO, Jordi: *Tim Burton: Cuentos en sombras*. Glénat. Barcelona, 2000, p. 32.

Hollywood y él mantienen una respetuosa distancia. Esto ha hecho posible, afortunadamente, que Burton se mantenga fiel a un estilo tan personal, original, imaginativo, creativo y deliciosamente refrescante. Como apunta el propio Burton: “Aunque he surgido del sistema de estudios, la verdad es que no tengo esa sensación, ni creo que la tenga la gente de los estudios; a veces me miran con cara como de preocupación, preocupación por lo que quiero hacer. Pero también hay una gran fuerza en eso, está muy bien trabajar dentro de ese sistema y luego acercarte a las cosas como quieres. Tiene una especie de encanto perverso.”²

Su productora, Denise Di Novi, diría al respecto: “Tim es único en el sentido que es un director comercialmente de éxito que no hace películas convencionales. Hay una simplicidad y una dulzura subyacentes en su trabajo que abarcan todas las diferencias entre la gente. Creo que es por eso por lo que sus filmes son tan accesibles a los espectadores, y eso ciertamente me llevó a trabajar con él.”³ Más adelante estudiaremos una serie de contradicciones en torno a la figura del director.

En cualquier caso, Burton ha demostrado, frente a la opinión de la mayoría de los ejecutivos de los estudios, que el público sabe apreciar las películas que escapan a lo convencional. El triunfo de Tim Burton es el triunfo de lo raro.

Hollywood privilegia el cine dirigido a una audiencia popular masiva, el *blockbuster*, películas construidas alrededor de estrellas, especialistas y efectos especiales. Sin embargo, en medio de un sistema donde los personajes son estereotipos unidimensionales y la complejidad narrativa es sustituida por el espectáculo, queda espacio todavía para el desarrollo de un cine personal. Si los creadores de estilos perfectamente reconocibles del periodo temprano fueron John Ford, Orson Welles o Alfred Hitchcock, las figuras contemporáneas incluyen a Martin Scorsese, Francis Ford Coppola y Steven Spielberg. Burton, junto con realizadores como David Lynch o David Cronenberg, es uno de los escasos creadores con voz propia que sobreviven en Hollywood. Lo que verdaderamente caracteriza a Burton es la propiedad de una mirada singular, única, que dirige sobre cualquier proyecto y situación. Como destaca Isabel García⁴, Tim Burton ha sabido recoger todos los elementos que le han influenciado a lo largo de su vida y transformarlos en un estilo personal claramente reconocible. Es un autor, pero no

² BURTON, Tim en SALISBURY, Mark (ed.): *Tim Burton por Tim Burton*. Alba Editorial. Barcelona, 1999, pp. 143-144. Remitiremos constantemente a estas y otras declaraciones del propio director advirtiéndole que es conocido por pensar visualmente y no terminar sus frases.

³ SINGER, Michael: *Batman Vuelve. Libro oficial de la película*. Ediciones Zinco. Barcelona, 1992, p. 12.

⁴ GARCÍA, Isabel: *Tim Burton, el universo insólito*. Midons. Valencia, 1998, p. 9.

en el sentido manejado por los críticos de *Cahiers du Cinéma*, sino en el sentido de que es un realizador capaz de dotar de singularidad a una película incluso permaneciendo dentro de los márgenes de la industria; un realizador capaz de proveer de coherencia a su carrera eligiendo determinados proyectos en detrimento de otros y haciéndolos suyos. Tim Burton escoge siempre sus proyectos guiado por una cuestión de identificación con la historia y los personajes. Esta conexión, como veremos, es también fundamental a la hora de determinar los miembros de su equipo de actores y colaboradores.

Según su biógrafo Ken Hanke⁵, Burton es, en muchos sentidos, el más egoísta de los cineastas contemporáneos, ya que emplea el cine menos para explorar el mundo exterior como para investigar su propio mundo interior. En efecto, muchos de sus films contienen elementos autobiográficos y casi todos ellos, un personaje que es su claro *alter ego* (Vincent, Victor Frankenstein, Lydia, Edward, Jack, Richie Norris). Algunas de sus películas examinan su infancia (*Vincent, Frankenweenie*), otras su juventud (*Bitelchús, Eduardo Manostijeras, Mars Attacks!*) o su vida adulta (*Ed Wood, Sleepy Hollow*), mientras resonancias de autoexaminación recorren también las dos *Batman*. A la vista de todo lo anterior, Hanke concluye: “Parecería que Burton tiene realmente un único tema: él mismo. Afortunadamente, ese tema es uno extremadamente interesante.”⁶ También Helmut Merschmann incide en esta concepción, en lo que él llama “proyecto biográfico”. Para este autor, Burton es un artista con una visión del mundo única que tiene la oportunidad de expresarse en el medio cinematográfico: “Tim Burton ha sabido siempre cómo unir estética y autobiografía, y fusionar el desarrollo de su expresión artística con su *proyecto biográfico*, y hasta cierto punto reproducir la “verdadera” historia de su vida, y esto lo distingue de la mayoría de los directores de Hollywood. (...) Burton logra incorporar una cierta reflexión en sus films que remiten constantemente a su *proyecto biográfico* en desarrollo.”⁷ Merschmann señala además las similitudes físicas entre el director y algunos de los héroes, así como los hechos recreados en sus películas que se inspiran en los recuerdos de su propia infancia. Profundizaremos en todas estas cuestiones más adelante.

⁵ HANKE, Ken: *Tim Burton: An Unauthorized Biography of the Filmmaker*. Renaissance Books. Los Ángeles, 1999, p. xviii.

⁶ *Ibidem*. “It would seem that Burton really has only one subject –himself. Fortunately, that subject is an extremely interesting one.”

⁷ MERSCHMANN, Helmut: *Tim Burton. The Life and Films of a Visionary Director*. Titan Books. Londres, 2000, pp. 7-8. “Tim Burton has always known how to unite aesthetics and autobiography, and to merge the development of his artistic expression with his *biographical project*, and to some extent reproduce the “true” story of his life, and this distinguishes him from most Hollywood directors. (...) Burton manages to incorporate a certain reflexivity into his films which constantly refers back to his ongoing *biographical project*.”

Tim Burton ha sido calificado con los adjetivos más variopintos: visionario, oscuro, macabro, iconoclasta, genial, innovador, rebelde, individualista, extravagante, inadaptado, hiperbólico, irónico, obsesivo, morboso, manierista, inconformista, anticonvencional, infantil, caprichoso, excéntrico, divertido, leal... Su físico frágil y desgarbado nos recuerda a un desvalido niño perdido y muchos han destacado una personalidad sumamente sensible, receptiva, cordial y tímida. Sin duda, Burton sería un personaje perfecto para una de sus propias películas.

No obstante, tanto el cineasta como su trabajo escapan a toda posible clasificación. Algunos críticos han señalado que su cine opera en “lo maravilloso”, un término que intenta acoger todas las singularidades del personalísimo universo del cineasta. Como veremos, en sus películas se dan cita los cuentos de hadas, el amor por lo siniestro, las películas de monstruos, los relatos de Poe, el expresionismo alemán, la ciencia-ficción, el goticismo de las películas de terror de la Universal, el ambiente circense, el cómic, los ingenios mecánicos, los personajes solitarios y melancólicos,...

Sus películas son obras únicas, convertidas en amados objetos de culto por unos y desdeñadas por otros. Lo único cierto es que ha logrado, de alguna manera, hacerse un hueco como autor de una obra extraña y personal dentro de un mundo que no fomenta precisamente la individualidad. Como observó Johnny Depp: “Nunca he visto a nadie tan inadaptado adaptarse tan bien. A su manera.”⁸

Burton se considera una persona muy afortunada, que comenzó a hacer películas por pura suerte y que ha realizado obras que le han gustado a la gente también por pura suerte. Estima ridícula la manía de Hollywood de querer predecir todo, de anticipar lo que quiere la audiencia y lo que va a ser un éxito de taquilla. Es evidente que, si esas cosas funcionaran, todas las películas serían un éxito. Para el cineasta, “el proceso del éxito es algo misterioso que me fascina. No puedo anticipar o tomar decisiones para que una película tenga éxito. Al final estás solo en el plató, teniendo que tomar decisiones cruciales. En mi caso, tomo esas decisiones basándome en la emoción, nunca en la razón, porque para mí, las decisiones racionales nunca funcionan. El éxito, para mí, es algo casi mágico, una sorpresa. Creo que es más divertido de ese modo.”⁹

⁸ DEPP, Johnny en SALISBURY, Mark (ed.): *Op. cit.*, p. 19.

⁹ BURTON, Tim: entrevista disponible en: <http://home.acadia.net/userpages/joel/timburton/interview2.htm> “The process of success is something mysterious, that fascinates me. I can’t anticipate or make decisions for a film that will be successful. At the end, you’re all by yourself on the set, having to make crucial decisions –and, in my case, I make those decisions based on emotion, never in reason, because for me, rational decisions never work. Success, for me, is something almost magical, a surprise– I think it’s more fun that way.”

Aficionado a mostrar la cara más oscura de la cultura popular, a los temas, personajes e imágenes extraños y poco convencionales, el cineasta se ha establecido como un brillante estilista visual que lleva a la pantalla su fascinación por lo macabro (y lo *kitsch*) de modo ingenioso, emocionante y sentimental. Burton es un artista visionario capaz de crear mundos fascinantes que descansan en algún lugar entre la realidad y la más pura fantasía. Con Burton desaparecen las fronteras y se diluye el mundo tal y como lo conocemos.

El cineasta consigue provocar en el espectador cautivado por sus universos fantásticos lo que él considera tan importante: una emoción, un sentimiento.

2. BIOFILMOGRAFÍA: 1958-1999

Timothy William Burton nació el 25 de Agosto de 1958 en Burbank, un pequeño pueblo de California situado en los límites de Los Ángeles. Fue el primogénito de Bill, antiguo jugador de béisbol y trabajador del Departamento de Parques y Jardines, y de Jean, que regentaba una tienda especializada en productos para gatos. Su hermano Daniel, tres años menor que él, es ahora artista. Aunque el cineasta nunca ha querido hacer declaraciones sobre sus relaciones familiares, todo indica que nunca se sintió muy apegado a su familia y parece ser que hoy en día no mantiene contacto con ellos. El joven Burton se identificaba más con las macabras fantasías de Edgar Allan Poe y el realismo siniestro y atormentado de Charles Dickens. Mientras sus padres querían que Tim saliera a jugar a la calle, que fuera “normal”, él buscaba refugio en las salas de cine o viendo películas de terror en la televisión. “No tenía muchos amigos pero hay suficientes películas raras por ahí, gracias a las cuales puedes pasar un montón de tiempo sin amigos viendo cada día algo nuevo que te dice algo.”¹⁰ Así descubrió, sobre todo a través del ciclo sobre Poe que realizó Roger Corman, una de las figuras que más influiría en su vida, Vincent Price. Aficionado a los monstruos desde que puede recordar, Burton siempre se ha identificado con las criaturas de la pantalla. Entre los doce y los dieciséis años fue a vivir con su abuela, que también residía en Burbank. Más tarde se trasladó a un apartamento que ésta tenía sobre un garaje y trabajó en un restaurante después de clase para pagar el alquiler.¹¹

Warner Bros., Walt Disney Productions, Columbia Pictures y NBC-TV tienen sus estudios en Burbank, pero por lo demás, se trata de un vecindario suburbano de clase trabajadora típicamente americano. Un entorno al que Tim Burton se sintió

¹⁰ BURTON, Tim en SALISBURY, Mark (ed.): *Op. cit.*, p. 30.

¹¹ Podremos ver ecos de esta relación entre abuela y nieto en *Mars Attacks!*

ajeno desde muy temprana edad y que más tarde retrataría en películas como *Frankenweenie* y *Eduardo Manostijeras*. Muy pronto se desarrolló en el cineasta una reacción contra ese entorno tan puritano, burocrático y de familia nuclear y apareció en él un cierto impulso de destrucción de esta sociedad: “Durante algún tiempo quise ser el actor que encarnaba a Godzilla. Disfrutaba de aquellas películas y la idea de liberar la furia a gran escala. Ya que yo era tranquilo, y no era muy expresivo para nada, aquellas películas eran mi válvula de escape. Supongo que estaba en contra de la sociedad desde un principio.”¹² Le entusiasmaba la animación y solía hacer películas en Súper 8 con un grupo de amigos tratando de imitar las películas de Harryhausen, experimentos que incluían científicos locos y hombres lobo. Aunque no mostró especiales aptitudes para los estudios, su talento artístico empezó a revelarse pronto. Siempre le ha encantado dibujar y en quinto grado ganó diez dólares y el primer premio en un concurso del vecindario para diseñar un cartel antibasura que decoró el lateral de los camiones de basura de Burbank durante un año. En Navidades y Halloween se ganaba un dinero extra pintando y decorando escaparates y ventanas con paisajes nevados o calabazas, arañas y esqueletos, según la temporada. Como nunca ha sido aficionado a la lectura, el realizador encontraba más fácil presentar los trabajos para el instituto en formato audiovisual que de forma escrita. “Acabé los estudios, pero no estaba interesado en mi curriculum. Pertenezco a esa desafortunada generación que creció viendo la tele más que leyendo libros. No me gustaba leer. Sigue sin gustarme. Así que ¿qué mejor manera de obtener una buena nota que haciendo una película?”¹³ Aunque le gustaba hacer cine, se lo tomó como un mero medio de ayudarse en los estudios y nunca pensó seriamente en dedicarse a ello profesionalmente.

En 1976, cuando tenía dieciocho años, Burton consiguió un pequeño empleo que le permitió ingresar en el California Institute of the Arts (Cal Arts), el primer centro específicamente creado para la enseñanza artística superior en los Estados Unidos, una escuela privada que ofrece las especialidades de arte, cine y vídeo, música, teatro y danza. Cal Arts surgió tras la aportación financiera de Walt y Roy Disney y la fusión de dos instituciones existentes, Los Angeles Conservatory of Music y Chouinard Art Institute. Burton ingresó en un programa que el estudio Disney había creado el año anterior para la preparación de futuros animadores. El centro era demasiado caro para él, pero una beca de la propia Disney le permitió continuar su formación en un lugar que despertaría en él sentimientos

¹² BURTON, Tim en SALISBURY, Mark (ed.): *Op. cit.*, p. 33. De nuevo, este deseo se verá cumplido a gran escala en *Mars Attacks!*

contradictorios: “Era como estar en el ejército. (...) Te enseña gente de Disney y te enseñan la filosofía de Disney. Era un ambiente extraño, pero por primera vez me encontraba con un grupo de gente que tenía intereses similares a los míos. Eran tipos igualmente inadaptados.”¹⁴ La Disney revisaba los trabajos de animación que realizaban los alumnos y si alguien demostraba ser una promesa interesante, se lo llevaban para trabajar en el estudio, sin importar que hubieran acabado su formación. Burton no llegó a empezar su cuarto curso. En primer lugar, le retiraron la beca sin la cual no podía permitirse permanecer en la escuela, y en segundo lugar, sus piezas de animación llamaron la atención (la última se tituló *The Stalk of the Celery Monster*) y se incorporó a la plantilla de la Disney en 1979. Empezó a trabajar como animador en *Tod y Toby* (*The Fox and the Hound*, 1981), aunque nunca pudo adaptar su trazo de inspiración neogótica y surrealista al estilo alegre y familiar de Disney. “La Disney y yo formábamos mala combinación. Durante un año estuve más deprimido de lo que he estado en toda mi vida. (...) Yo no sabía dibujar aquellos encantadores zorritos de Disney. Simplemente no lograba hacerlo. A los míos parecía que los hubieran atropellado en la carretera.”¹⁵ Cuando Tim Burton se incorporó a la Disney, el estudio atravesaba un periodo de intensas luchas internas en los escalones más altos de la dirección y pronto se encontró paralizado por la mentalidad de producción en cadena que dominaba el departamento de animación. Según el director, “lo raro de la Disney es que quieren que seas un artista pero al mismo tiempo quieren que seas un obrero de fábrica, un zombi sin personalidad.”¹⁶ La Disney estaba en una situación de inestabilidad, intentando todavía asumir la muerte, doce años antes, de su fundador y guía Walt Disney. La última película en la que éste había participado activamente fue *El libro de la selva* (*Jungle Book*, 1967), aunque también participó brevemente en la preproducción de *Los Aristogatos* (*The Aristocats*, 1970). Esta película marca el fin efectivo de la Disney tal y como él la había conocido y señala el comienzo de un declive en la calidad de los productos del estudio tanto de animación como de acción real, un deterioro del que aún había de recuperarse cuando Burton entró en la compañía. Mientras el propio Disney siempre estaba dispuesto a experimentar, la nueva dirección anquilosó la compañía en su intento de “jugar sobre seguro”.

Trabajar durante tres años en *Tod y Toby* fue una auténtica tortura para Burton. Uno de los síntomas de su depresión era la hipersomnolia: dormía diez horas

¹³ Ibidem, p. 36.

¹⁴ Ibidem, p. 39.

¹⁵ Ibidem, pp. 41-42.

¹⁶ Ibidem, p. 42.

en casa y cuatro horas más durante su jornada laboral, pues había aprendido a dormir sentado y sujetando un lápiz. Sabía que tenía problemas psicológicos: “Me podía encerrar largos ratos en un armario sin salir, o sentarme sobre la mesa o bajo la mesa, o hacer cosas raras como sacarme las muelas del juicio e ir por ahí llenándolo todo de sangre.”¹⁷ A pesar de todo, Burton no fue despedido, seguramente gracias a la confusión general que reinaba en la Disney. El cineasta consiguió el puesto de artista conceptual, lo que le permitía dibujar cualquier cosa que se le ocurriese al margen del funcionamiento cotidiano del estudio. En lugar de dibujar las ideas de otros, podía crearlas él mismo. Ignoramos si hablaba en serio al declarar: “Entonces empecé a divertirme otra vez, porque podía hacer lo que quería: pasarme el día entero esnifando rotuladores.”¹⁸ Para *Taron y el caldero mágico* (*The Black Cauldron*, 1985), gozó de una libertad creativa total, pero el estudio apenas utilizó sus siniestros decorados y Burton se sintió muy frustrado. Por aquella época también trabajó en otros conceptos, como el titulado *Trick or Treat*, una fantasía gótica que reunía una casa encantada, niños y la festividad de Halloween, y que tampoco verían la luz. Cuando estaba pensando en abandonar, Burton encontró dos aliados en la ejecutiva de la Disney Julie Hickson y el director de desarrollo creativo Tom Wilhite, quienes vieron en sus dibujos un talento poco usual que, a pesar de no ser típicamente Disney, merecía estimularse. Hickson y Wilhite aprobaron la realización de un cortometraje de animación fotograma a fotograma (*stop-motion*), una técnica pasada de moda muy querida por Burton, que era oficialmente una prueba para comprobar la viabilidad técnica y comercial de una película sobre Halloween. De este modo, Wilhite le concedió 60.000 dólares para producir **Vincent** (1982), el primer film profesional de Burton. Según Ken Hanke, “los resultados fueron poco menos que fenomenales: cinco minutos de la esencia de Tim Burton.”¹⁹ Visto en perspectiva, *Vincent* es un anticipo de los films que Burton produciría a continuación, tanto temática como estilísticamente.

Vincent es un personal y estilizado corto basado en un poema ilustrado que el director había elaborado al estilo de su autor infantil favorito, el inteligente y subversivo Dr. Seuss, y que unía su amor por Vincent Price, Edgar Allan Poe y las películas de monstruos. Burton se encerró durante dos meses con su compañero de animación de la Disney Rick Heinrichs, que se convertiría en uno de sus colaboradores habituales, el animador de muñecos Steven Chiodo (que también

¹⁷ *Ibidem*.

¹⁸ *Ibidem*, p. 43.

¹⁹ HANKE, Ken: *Op. cit.*, p. 39. “The results were little short of phenomenal –five minutes of the essence of Tim Burton.”

trabajaría en *Hansel y Gretel*, *Aladino y la lámpara maravillosa*, *Bitelchús* y *La gran aventura de Pee Wee*) y el cámara Victor Adlalov, para rodar una expresionista historia en crudo blanco y negro narrada por el ídolo de juventud de Burton Vincent Price.

El narrador en *off* (Vincent Price) subraya las imágenes con la historia en verso de Vincent Malloy, un peculiar niño de siete años que sueña con ser Vincent Price²⁰ y vivir en un hogar repleto de murciélagos y arañas que reflejen los horrores de su invención. El niño se evade de su banal vida cotidiana en un barrio residencial donde no encuentra comprensión imaginando un mundo fantástico creado según los patrones del cine clásico de terror. El film se desarrolla en escenas alternas en las que se muestra la vulgar realidad de Vincent y las situaciones con las que fantasea, inspiradas en las películas basadas en textos de Poe interpretadas por Vincent Price: convertido en Price, Vincent hace experimentos con su perro con el fin de convertirlo en zombie y buscar juntos víctimas entre la niebla londinense, da afectuosamente la bienvenida a su tía mientras se imagina cubriéndola de cera hirviendo para su museo,... Su madre se empeña en que salga a jugar al aire libre, pero Vincent escucha a su esposa que lo llama desde la tumba, se imagina débil y prefiere aislarse en su casa “encantada”, resignado a pasar el resto de sus días preso de la locura. Este ambiguo desenlace, en el que Vincent yace como muerto en medio de la oscuridad y recita unos versos de *El cuervo* de Poe, suscitó muchos conflictos con algunos ejecutivos de la Disney, el primer encontronazo de Burton con el “síndrome del final feliz”. Querían que al final, el padre de Vincent “normalizara” la situación invitándolo a jugar con el balón. Este era un final ciertamente absurdo (seguramente Vincent habría preferido morir de verdad antes que salir a jugar con el balón) que subvertía el concepto general del corto. “La gente de la Disney pesó que moría, pero sólo queda allí tirado. ¿Quién puede decir si está realmente muerto o tan a gusto en su pequeño mundo onírico? Querían que tuviera un final más elevado, pero yo nunca lo vi bajo en ningún sentido. Curiosamente, creo que las cosas son más interesantes si se dejan a la imaginación de cada uno. Esos finales felices cerrados siempre me han parecido algo psicóticos.”²¹ Ya desde el inicio, Burton apuesta claramente por el mundo fantástico frente a la prosaica realidad.

²⁰ El poema comienza de este modo: “Vincent Malloy is seven years old. He’s always/polite and does what he’s told/For a boy his age he’s considerate and nice/But he wants to be just like Vincent Price/He doesn’t mind living with his sister, dog and cat/Though he’d rather share a home with spiders/and bats/There he could reflect on the horrors he’s invented/And wander dark hallways alone and tormented.”

²¹ BURTON, Tim en SALISBURY, Mark (ed.): *Op. cit.*, p. 51.

Por otra parte, *Vincent* era el primer producto destinado al consumo infantil que reflejaba hasta qué punto puede llegar la crueldad, aunque sea imaginaria, de un niño. Y la Disney no sabía qué hacer con él, tan alejado de los encantadores e irreales niños que habían poblado los films del estudio. El pequeño Vincent es, como había sido Tim Burton, un niño tranquilo y agradable que sublimaba sus impulsos antisociales y destructivos a través de las películas de terror. También han sido muchos los que han visto en la figura pálida, delgada y de alborotados cabellos negros de Vincent, un asombroso parecido con su creador que él no niega completamente: “Bueno, yo nunca me digo de forma consciente: “Voy a dibujar a alguien que se parezca a mí”, pero sí, está claramente basada en sentimientos que yo tenía, sin duda.”²²

A pesar de que en la Disney estaban encantados con *Vincent*, no sabían qué hacer con él. El cortometraje era un formato incómodo en los ochenta y la técnica empleada era inusual, por lo que *Vincent* tuvo una breve vida comercial antes de ser recluido en las mazmorras de la desorientada Disney. Se proyectó durante dos semanas en un cine de Los Ángeles como complemento del drama juvenil protagonizado por Matt Dillon *Tex* (Tim Hunter, 1982). Por contra, *Vincent* gozó de una brillante carrera en círculos profesionales y artísticos. Recibió muy buenas críticas en los festivales de Los Ángeles, Chicago, Seattle y Londres y ganó el prestigioso Premio de la crítica en el Festival de cine de animación de Annecy, Francia.

Burton continuó trabajando para la Disney. The Disney Channel era una cadena de televisión por cable creada como parte de una estrategia de recuperación y expansión empresarial. Además de una programación que incluía películas clásicas de la compañía y producciones externas, la Disney quería emitir programas originales de coste reducido. El cineasta presentó una idea pródigamente acompañada de ilustraciones y obtuvo la adjudicación de ***Hansel y Gretel*** (*Hansel and Gretel*, 1982), adaptación en acción real del cuento de los hermanos Grimm. Se trataba de una versión muy particular y uno de los trabajos más extraños del cineasta. Rodada en 16 mm, contaba con un presupuesto de 116.000 dólares y un reparto no profesional íntegramente oriental. La productora ejecutiva Julie Hickson se hizo cargo de la redacción del guión y Burton volvió a formar equipo con Rick Heinrichs. Ambos planificaron el diseño de producción con la misma ambición estética de un film de animación e incluyeron efectos baratos como retroproyecciones y *stop-motion* bastante rudimentarios. El peso del proyecto recayó

²² *Ibidem*, p. 53.

sobre el diseño, con la inclusión de muchísimos juguetes animados (a cargo de Stephen Chiodo) e imaginativos decorados diseñados por Burton que fueron trasladados fielmente al celuloide por Heinrichs. Esto hizo posible camuflar algunas de las carencias de la producción, como su excesiva duración (cuarenta y cinco minutos para contar una historia que no requiere más de quince) y las limitaciones del reparto. La historia culminaba con una pelea de kung-fu entre Hansel y Gretel y la malvada bruja, interpretada por un hombre. Según Burton, “la película es bastante fiel al cuento, salvo porque está hecha con japoneses. Siempre me ha interesado el gusto japonés en diseño. Crecí viendo películas de Godzilla y el sentido japonés del color y del diseño me atraía mucho. Y también tiene ese ligero toque de artes marciales. Me encantan esas películas de artes marciales.”²³ El propio cineasta admite que no se trata de un producto demasiado bueno²⁴, pero que se divirtió haciéndolo y, sobre todo, aprendió mucho, especialmente a comunicarse con la gente: “Para mí fue una buena experiencia de aprendizaje. Como animador apenas hablaba con la gente. No era un buen comunicador. Nunca he hablado mucho. Tampoco ahora, pero antes era peor. Nunca acababa las frases, mi cabeza iba siempre como por delante. (...) Obviamente, es un medio en el que tienes que comunicarte con un gran número de personas y ésta fue la primera vez que lo experimenté. (...) Creo que me ayudó para lo que vendría después.”²⁵ Ciertamente, *Hansel y Gretel* fue, a pesar de su bajo presupuesto (o gracias precisamente a eso), un interesantísimo campo de pruebas para el cineasta, un medio de adquirir experiencia profesional y una búsqueda estética. Le fue posible probar una gran cantidad de efectos especiales y experimentar con la combinación de animación y acción real, muy propia de las películas de Harryhausen, que tanto le gusta. Por otra parte, el padre de los niños pasaba de ser carpintero a ser fabricante de juguetes, lo que le proporcionaba una oportunidad de llenar la pantalla de Transformers japoneses, dando así rienda suelta a su pasión por los juguetes y los aparatos que volveremos a ver en obras posteriores. La película fue emitida en una única ocasión por The Disney Channel y su distribución externa en cualquier otro formato ha sido definitivamente descartada.

Tras *Hansel y Gretel*, Burton comenzó a desarrollar el concepto de *Pesadilla antes de Navidad*, que no se concretaría hasta diez años más tarde. El caos que reinaba en la Disney siguió contribuyendo a que Burton se encontrara

²³ Ibidem, p. 62.

²⁴ El episodio no se ha recuperado pese a la posterior fama del realizador. Es probable que el propio Burton haya tenido que ver con la decisión de retirarlo del mercado.

²⁵ BURTON, Tim en SALISBURY, Mark (ed.): *Op. cit.*, p. 63.

desempeñando tareas de dirección de un modo natural y no premeditado: “Aún hoy no sé qué decir cuando me preguntan: ¿Cómo has llegado a esto?” Realmente no tengo respuesta. No existe una trayectoria con principio y fin. No tuve una preparación a la que atenderme. Todo fue por una suerte surrealista.”²⁶ El cineasta tenía veinticinco años cuando acometió su tercer proyecto como director para la Disney, el medimetro **Frankenweenie** (1984), una sorprendente revisión de veinticinco minutos en blanco y negro de las películas de James Whale *Frankenstein* (1931) y *La novia de Frankenstein* (*Bride of Frankenstein*, 1935). Burton ocupaba entonces el cargo de desarrollador de ideas y a partir de su idea inicial, esbozada en una escueta serie de dibujos, el guionista Lenny Rip trasladó el clásico de Mary Shelley a un entorno suburbano contemporáneo para contar las aventuras de un niño de diez años, Victor Frankenstein, que devuelve la vida a su perro mediante la aplicación de electricidad en el ático de sus padres. Producida por dos de los cómplices de Burton, Julie Hickson y Rick Heinrichs, *Frankenweenie* refleja, comparada con *Vincent*, una cara mucho más amable y vitalista del director. Con casi un millón de dólares de presupuesto, fue la primera ocasión que tuvo de trabajar con actores profesionales, una experiencia feliz, dado que el reparto captó perfectamente la esencia del proyecto. *Frankenweenie* comienza con Victor (Barrett Oliver) mostrando a sus convencionales padres (Shelley Duvall y Daniel Stern) una precaria película en súper 8 de su creación titulada *Monsters from Long Ago*. Está protagonizada por su perro, Sparky, disfrazado de monstruo prehistórico al que ataca una criatura procedente de una película de Godzilla. Cuando Sparky muere atropellado, la familia Frankenstein lo entierra en lo alto de una colina de un cementerio de animales de claro espíritu gótico. En el colegio, el niño dibuja a Sparky sin atender la lección hasta que el profesor demuestra cómo se puede hacer revivir momentáneamente a una rana mediante la aplicación de electricidad. Victor comienza a estudiar complicados libros científicos y a recopilar instrumentos eléctricos de la cocina y del garaje. Una vez ha montado un complejo laboratorio en el ático de su casa (íntegramente casero, pero que evoca perfectamente el futurismo gótico del torreón laboratorio del Dr. Frankenstein de Whale), exhuma el cadáver de Sparky entre los truenos y relámpagos de rigor. Enfundado en una bata blanca, Victor revive a Sparky, que aparece con grandes cosidos y un electrodo a cada lado del cuello. Sparky asusta involuntariamente a varias personas y buena parte del vecindario cae presa del pánico. El padre de Victor decide entonces convocar a los vecinos para anunciarles que Sparky está de vuelta con ellos, pero los gritos de

²⁶ *Ibidem*, pp. 68-69.

terror con que es recibido por una de las vecinas provocan el caos y la huida del can. Victor corre tras él, seguido por sus padres y los necios vecinos que gritan: “¡Atrapemos al monstruo!” Sparky se refugia en el molino de un campo de minigolf abandonado y es seguido de su dueño, que no está dispuesto a abandonarlo. Uno de los vecinos prende fuego al molino, Victor cae por una trampilla y queda inconsciente, pero cuando todos creen que va a morir, aparece Sparky arrastrándolo fuera del peligro. El molino cae sobre el heroico perro, que muere por segunda vez. En esta ocasión, todos los vecinos prestan las baterías de sus coches para volverlo a resucitar y Sparky regresa a la vida para encontrar el amor de una caniche que luce el histórico peinado de Elsa Lanchester en *La novia de Frankenstein*.

El film había sido planeado como complemento del reestreno de *Pinocho* (*Pinocchio*, 1940), pero esto no fue posible a causa de la autocensura de la Disney, que consideró que su “tono general” no era apto para todos los públicos. Obtuvo una calificación de PG (*Parent Guidance*, esto es, autorizada bajo supervisión paterna) que imposibilitaba su estreno junto a un film de animación para todos los públicos. Su distribución estuvo paralizada durante años, hasta que se editó en vídeo antes del estreno de *Batman vuelve* en 1992. Afortunadamente, en 1994 *Frankenweenie* se exhibió en las salas europeas como complemento de *Pesadilla antes de Navidad*, junto a un también recuperado *Vincent*.

Para entonces, Burton se sentía muy frustrado en la Disney, pues aunque el estudio le brindaba grandes oportunidades, luego se negaba a estrenar sus trabajos.

Impresionada por su estilo visual y el manejo de los actores, la actriz que había interpretado a la madre de Victor, Shelley Duvall, invitó al cineasta a dirigir un episodio de la serie de televisión *Faerie Tale Theatre*²⁷, de la que era presentadora y productora ejecutiva. Entre los profesionales que participaron en estos episodios se encontraban realizadores de la talla de Francis Ford Coppola, Roger Vadim, Eric Idle o Nicholas Meyer, e intérpretes como Vincent Price, Anjelica Huston, Klaus Kinski, Lee Remick, Tatum O’Neal o Liza Minnelli. A pesar de que las condiciones de producción de la grabación televisiva son todo lo contrario a la meticulosidad obsesiva del cine de animación, Burton aceptó el encargo, halagado e intimidado en igual medida, puesto que Duvall sólo contrataba a realizadores reputados. Sin embargo, el capítulo de cuarenta y cinco minutos ***Aladino y la lámpara maravillosa*** (*Aladdin And His Wonderful Lamp*, 1984) lo convenció de

que no es un buen director por encargo: “Tiene cosas buenas y cosas malas. Hay partes que parecen un mal *show* de Las Vegas. Y eso es porque cuando lo hago mal, lo hago muy mal. No puedo evitarlo. Quiero seguir creciendo. Todo el mundo quiere superarse, pero si no estoy metido en ello, si no me siento bien, no puedo disimular.”²⁸ Burton partía de un guión completamente ajeno a él, pero con la habitual asistencia escenográfica de Heinrichs y Chiodo, se convirtió en una oportunidad de sintetizar sus preocupaciones estéticas e introducir comentarios intertextuales irónicos sobre los tópicos del cuento maravilloso popular. Después de Vincent Price, Burton tuvo la ocasión de trabajar con algunos actores magníficos con los que había crecido: Leonard Nimoy (el famoso Mr. Spock de *Star Trek*) como el malvado mago empeñado en conseguir la lámpara y James Earl Jones como narrador e intérprete de los dos genios. La pasión de Burton por los ingenios mecánicos estaba encarnada por el Sultán, quien, como condición para conseguir la mano de la princesa, le impone a Aladino (Robert Carradine) la misión de proporcionarle uno que merezca un lugar privilegiado en su colección. El diseño de decorados recordaba, como en *Vincent*, a *El gabinete del Doctor Caligari* (*Das Kabinet des Doktor Caligari*, Robert Wiene, 1919), y contiene una serie de imágenes que han encontrado su lugar en la obra posterior del cineasta: murciélagos, arañas, esqueletos y esculturas de arbusto. La secuencia más burtoniana es aquella en la que Aladino es enviado por el mago a una oscura caverna llena de sinuosos túneles de estética caligarista para encontrar la lámpara. Las catacumbas aparecen llenas de esqueletos y criaturas reptantes, mientras uno de los pasillos está repleto de calaveras animadas.

Aunque Burton abandonó por fin la Disney, no tardaría en reintegrarse en el engranaje industrial de Hollywood. Por aquel entonces, el personaje creado por el humorista Paul Reubens, Pee Wee Herman, se había convertido en un fenómeno televisivo. Paul Reubens decidió trasladar el éxito de Pee Wee al celuloide y acometió, junto a Phil Hartman y Michael Varhol, la escritura de un largometraje que debía lanzar a Pee Wee al estrellato definitivo. Bonnie Lee, una ejecutiva de la Warner Bros. que conocía a Burton, le mostró *Frankenweenie* a Reubens y éste decidió que sería un director excelente para su película. El primer largometraje del director, ***La gran aventura de Pee Wee*** (*Pee Wee's Big Adventure*, 1985), supuso también el inicio de su larga y fructífera amistad y colaboración con el compositor Danny Elfman.

²⁷ Televisión Española emitió la serie bajo el título *Cuentos de Hadas de Shelley Duvall*.

²⁸ BURTON, Tim en SALISBURY, Mark (ed.): *Op. cit.*, p. 79.

Burton, a quién le encantó el guión, se limitó a añadir algunos gags visuales: “Me cuesta imaginar una primera película, a no ser de las que he creado yo mismo, con la que pueda identificarme tanto como lo hice con Pee Wee.”²⁹ Paul Reubens y Burton conectaron inmediatamente: “Recuerdo que vi el programa de Paul y me encantó porque iba del rollo del eterno adolescente y yo me identificaba del todo con aquello. Esto también me venía bien porque en aquel momento de mi vida no era muy buen comunicador y hubiera sido dificultoso que no hubiéramos estado tan sintonizados.”³⁰ Le atraía la pasión de Pee Wee por aquello que hacía, el hecho de que no le importara lo que la gente pensara de él y su condición de marginado social. El protagonista absoluto de *La gran aventura de Pee Wee* es el *alter ego* de Reubens, Pee Wee Herman, un ser risueño e infantiloides de edad y sexualidad indeterminadas, entusiasta de la cultura popular de los cincuenta y sesenta, ataviado con traje gris varias tallas inferior a su medida y una pajarita roja. El conjunto se completaba con un rostro de mejillas sonrosadas y labios rojos. Tras soñar que gana el Tour de Francia con su maravillosa bicicleta, Pee Wee se despierta en su colorida casa rodeado de divertidos juguetes. Después de que una serie de curiosos inventos le preparen el desayuno y de limpiar concienzudamente su preciada bicicleta, que guarda en un garaje secreto protegida por complejos sistemas de seguridad, se dispone a ir al centro comercial. Por el camino se encuentra con Francis (Mark Holton), un niño mimado en un cuerpo de adulto, que le acosa para que le venda su bici. Tras visitar una tienda de artículos de magia y broma, se dirige a recoger su nueva bocina. Dotti (Elizabeth Daily), la empleada de la tienda de bicicletas, se le insinúa, pero Pee Wee se escabulle: “Me gustas, pero desconoces de mí un montón de cosas. Cosas que no puedes comprender; cosas que no deberías entender. No te conviene salir con un tipo como yo. Soy un solitario, un rebelde.” Pee Wee descubre entonces que un desalmado ha robado su bicicleta y presa del pánico, se desmaya. Desesperado ante la evidencia de que la policía no va a montar un dispositivo especial para buscar su bicicleta, se dirige a casa de su principal sospechoso, Francis, que ha pagado a unos ladrones para que la sustraigan. Asustado al ver la reacción de Pee Wee, Francis intenta deshacerse del vehículo. Pee Wee pega carteles ofreciendo una recompensa y convoca a todos sus conocidos para resolver el caso, poniendo de manifiesto una obsesión casi enfermiza. Sin saber qué hacer, acaba en la consulta de una falsa pitonisa que le revela que su bicicleta se encuentra en los sótanos de El Álamo. Pee Wee inicia su

²⁹ *Ibidem*, p. 84.

³⁰ *Ibidem*, pp. 85-86.

viaje hacia Texas en auto-stop. Tras comprobar durante horas la escasa solidaridad de los conductores californianos, es recogido por Mickey (Judd Owen), un presidiario fugado. En un control policial ambos se disfrazan y Pee Wee se hace pasar por la esposa de Mickey, interpretando una escena de seducción que descoloca al agente de policía. Pee Wee conduce al caer la noche sin apenas poder mantener los ojos abiertos. El terreno se vuelve repentinamente abrupto, con lo que pierde el control del coche y lo hace caer por un precipicio. La caída es amortiguada por la capota abierta del coche. Mickey le dice entonces a Pee Wee que le cae muy bien y que por eso no debe implicarse con un tipo como él: “Soy un solitario, un rebelde”, le dice antes de partir. Nuestro héroe es recogido entonces por una extraña camionera, Marge la Grande (Alice Nunn), que resulta ser un fantasma que se transforma ante los ojos espantados de Pee Wee. Herman se baja en un bar de carretera, donde descubre que le han robado la cartera y debe quedarse a fregar los platos. Una camarera francesa, Simone (Diane Salinger), con la que entabla amistad en la cocina, le pide que vean juntos el amanecer. Dentro de la boca de un enorme Tiranosaurio Rex, Simone le cuenta cuánto ansía visitar París. Andy (Jon Harris), el celoso novio de Simone, los encuentra juntos y comienza a perseguir a Pee Wee, que huye subiéndose a un tren de mercancías en marcha. Allí se encuentra al típico vagabundo con el que canta alegremente hasta que Pee Wee no puede soportar más sus alaridos y decide tirarse del tren, cayendo justo en El Álamo. Pronto descubre que allí no hay subterráneos y, desesperado, llama a Dottie para que le ayude a volver a casa. Ella le pone como condición el salir juntos al cine y Pee Wee finge interferencias antes de colgar el teléfono. En la estación de autobuses se encuentra con Simone, que se marcha a Francia, y poco después con Andy, que vuelve a perseguirle. Huyendo de él, acaba en un rodeo, donde realiza una actuación tan espectacular como involuntaria a lomos de un toro y es aclamado por los vaqueros. Buscando un teléfono, Pee Wee va a parar a un bar de moteros, el “club privado de los seguidores de Satán”, que lo echan de allí. Pero cuando Herman tropieza y hace caer todas las motos, los moteros deciden acabar con él. Pee Wee pide un último deseo, se calza los zapatos de plataforma del cocinero, se sube a una mesa y monta un número bailando *Tequila*, con tanto éxito que los asistentes le regalan una Harley Davidson y una cazadora de cuero. Pee Wee no tarda en estrellarse contra una valla publicitaria y es trasladado al hospital en una ambulancia escoltada por el grupo de moteros. Inconsciente, sueña con unos extraños payasos vestidos de enfermeros que recogen los pedazos de su bicicleta de la calzada y la llevan a un hospital de pesadilla donde un doctor de

sonrisa siniestra la desahucia. La bici es llevada al infierno, donde el demonio, el propio Francis, la está esperando. Cuando se despierta, Pee Wee ve por televisión que le acaban de regalar su bicicleta a una estrella infantil. Herman sale disparado hacia los estudios de la Warner Bros. en Burbank, se cuelga en el plató disfrazado de monja y recupera su bicicleta. Escapa de los guardias de seguridad ayudándose de todos los mecanismos de su vehículo (turbo velocidad, manillares falsos, expulsión de humo, etc.) e irrumpe en distintos platós donde se están rodando una película de surfistas, una de Navidad, otra de Godzilla, una de Tarzán y un vídeo musical. En su disparatada huida Pee Wee se topa con una tienda de animales en llamas y acude al rescate sin pensárselo. Es aclamado como un héroe, pero también detenido y llevado ante los directivos de la Warner, quienes le proponen hacer una película basada en su historia. Todo el mundo acude al estreno en un autocine de *La gran aventura de Pee Wee*, incluidos sus amigos ciclistas, Simone y su novio francés, Mickey desde un furgón carcelario, el vagabundo y sus colegas, etc. La película, interpretada por James Brolin y Morgan Fairchild, se aproxima más a una película de James Bond que a la verdadera historia de Pee Wee, quien tiene un *cameo* como recepcionista de hotel. Dotti, que por fin ha cumplido su sueño de ir con Pee Wee al cine, se marcha con él pedaleando sin esperar al final. “No necesito verlo”, dice Pee Wee, “Lo he vivido.”

Gracias a la enorme complicidad que se estableció entre la estrella del film y el director, el guión se tomó como un simple punto de partida que guiara la improvisación de los actores. Tanto Paul Reubens como el co-guionista Phil Hartman eran firmes partidarios y practicantes de la improvisación, espíritu que transmitieron a Burton, habituado a trabajar con los rígidos y minuciosos *storyboards* que requiere la animación. Esta liberación del *storyboard* a favor de un espíritu más intuitivo iniciada en *La gran aventura de Pee Wee* ha ido incrementándose paulatinamente en las siguientes películas del director: “Empecé a pensar en hacer menos *storyboards* porque es más divertido construir hasta cierto punto y dejar que se desarrolle en escena. (...) En ese aspecto me relajé un poco. Más todavía en *Bitelchús*, porque Catherine O’Hara y Michael Keaton son muy buenos improvisando.”³¹ La comicidad de Pee Wee Herman y la película que protagoniza está emparentada con la tradición del *burlesque* o *slapstick* de Buster Keaton, Chaplin, los hermanos Marx o el tándem compuesto por Frank Tashlin y Jerry Lewis. La estructura episódica del film es ideal para explotar el extravagante humor absurdo de Pee Wee Herman a lo largo de un sinfín de situaciones ridículas

donde encontramos personajes que no desentonarían en una película de David Lynch. La unión de la comicidad exagerada de Herman y la imaginación desbordante de Burton convirtieron *La gran aventura de Pee Wee* en un inesperado éxito comercial. Las críticas, sin embargo, fueron desiguales. Junto con abundantes reseñas negativas, el film fue elegido uno de los diez mejores del año por el diario *USA Today*.

Ese mismo año, Burton recibió la oferta de dirigir un episodio para de la serie de televisión *Alfred Hitchcock Presenta*, una revisión de la serie de los sesenta. El proyecto de la NBC consistía en rehacer los episodios según la estética propia del telefilm de los ochenta y recuperar las presentaciones y los epílogos originales de Hitchcock (convenientemente coloreados mediante el polémico procedimiento inventado y patentado por el magnate de la comunicación Ted Turner). No obstante, esta serie no estuvo a la altura de su ilustre predecesora. La versión de ***El tarro*** (*The Jar*, 1985) dirigida por Burton fue escrita por el novelista de terror Michael McDowell a partir del episodio original de Ray Bradbury. En esta ocasión, el poseedor del recipiente cuyo contenido tiene efectos hipnóticos en aquellos que lo contemplan es Noel (Griffin Dunne), un artista que contempla el fracaso de su última exposición. Tras cancelar la cita para cenar que tenía con su mujer, Erica (Fiona Lewis) y el amigo de la familia (en realidad amante de Erica), Justin (Stephen Shellen), Noel se dirige a la chatarrería del enano Happy Kaufman (Peter D. Risch). Allí adquiere los restos de un viejo Mercedes en cuyo maletero encuentra un tarro lleno de una extraña sustancia azul. Noel incluye el tarro en su exposición y todos los visitantes caen presa de su influjo hipnótico. Ante la imposibilidad de adquirir el tarro, que no está en venta, compran el resto de las obras y convierten a Noel en un artista célebre. Erica, que ha perdido el dominio sobre su marido y a su amante al mismo tiempo, trata de deshacerse del tarro, al que culpa de todas sus desgracias. Noel y Erica entablan una pelea y el contenido del tarro acaba completamente destrozado. En la nueva exposición del transformado Noel su obra estrella es la escultura de un cuerpo femenino cuya cabeza ha sido sustituida por el tarro. En su interior, sumergida en un líquido azul, reposa la cabeza de Erica.

Aunque contaba con aliados de confianza como Rick Heinrichs en el diseño de efectos especiales y Danny Elfman, que compuso la música del episodio en colaboración con el guitarrista de *Oingo Boingo* Steve Bartek, Burton quedó totalmente insatisfecho con su trabajo en *El tarro*, hasta el punto de considerarlo un encargo impersonal mal resuelto: “Ese fue otro hueso. He aprendido de cosas

³¹ *Ibidem*, pp. 89-90.

como *The Jar* y *Aladino* que es muy peligroso ponerme en esas situaciones. Si no puedo hacer exactamente lo que quiero (y eso no quiere decir que lo que quiero vaya a funcionar siempre), las cosas no salen bien. Necesito esa conexión profunda.”³²

A pesar de tan frustrantes experiencias para la pequeña pantalla, Burton regresaría ese mismo año al medio televisivo, aunque no como director, sino retomando su faceta de diseñador conceptual y de personajes. Brad Bird, con en que había trabajado en *Tod y Toby*, le pidió que aportara una serie de dibujos para ***Family Dog***, un episodio especial de animación que Bird estaba dirigiendo para la serie de televisión de Steven Spielberg *Amazing Stories* (*Cuentos asombrosos*). Ya en la Disney habían iniciado un trabajo en común que debía cristalizar en un cortometraje dirigido por Bird y que contenía diseños de escenarios y personajes de Burton. El cineasta regresó a la animación lleno de entusiasmo: “Mi colaboración fue, en gran parte, desde el punto de vista del diseño; hice *storyboards* y diseñé algunos personajes nuevos, porque me encanta la idea de intentar hacer algo desde el punto de vista de un perro. No sé por qué, pero siempre me he identificado con los perros.”³³ En *Perro de familia* (*Family Dog*, 1985), el momento más netamente burtoniano lo hallamos en la escuela de adiestramiento a la que es llevado el protagonista canino. Según Sánchez-Navarro³⁴, el aire gótico de la escuela y el aspecto de los personajes que la dirigen responde a la estética de lo siniestro (heredada de Edward Gorey y Charles Addams) que caracteriza los momentos más peculiares del cine de Burton.

A pesar de contar con profesionales de reconocido prestigio como Martin Scorsese, Clint Eastwood, Robert Zemeckis o Danny de Vito, la serie no obtuvo el éxito que cabría esperar. Un año después de su estreno en *Amazing Stories*, un esfuerzo conjunto de Amblin Entertainment, Universal TV y Warner Bros. convirtió *Perro de familia* en una ambiciosa serie regular en la que Spielberg y Burton actuaban como productores ejecutivos. Aunque la serie pretendía reflejar una visión ácida y crítica de la familia estadounidense que tanto éxito había logrado con *Los Simpson*, *Perro de familia* no obtuvo un gran resultado de audiencia y generó duras críticas por parte de la prensa especializada.

Los trabajos televisivos realizados por Burton eran demasiado intrascendentes como para restarle o añadirle credibilidad profesional, por lo que el cineasta, tras el éxito comercial de *La gran aventura de Pee Wee*, se había convertido en un director con cierta garantía de rentabilidad. Había empezado a trabajar con el escritor Sam

³² *Ibidem*, p. 98.

³³ *Ibidem*.

Hamm en un gui3n para la Warner sobre una futura pel3cula de Batman, pero aunque el estudio estaba encantado de pagar por el desarrollo del gui3n, no se mostraba tan dispuesto a dar luz verde al proyecto. El cineasta pas3 una larga temporada buscando un proyecto cinematogr3fico con el que pudiera identificarse y que no significara un paso atr3s en su trayectoria. Durante un tiempo s3lo llegaban a sus manos guiones completamente faltos de originalidad e imaginaci3n, precisamente el tipo de comedia boba que Burton trataba de evitar. Su siguiente pel3cula, **Bitelch3s** (*Beetlejuice*, 1988), le lleg3 a trav3s de David Geffen, magnate de la industria discogr3fica convertido en productor cinematogr3fico. 3ste le propuso la realizaci3n de un gui3n de Michael McDowell, una ca3tica y disparatada historia de fantasmas sin una trama evidente, cargada de humor negro e imager3a macabra y surreal: “Aquel deb3a de ser el gui3n m3s amorfo de la historia. Cambi3 mucho, pero el escritor Michael McDowell ten3a un perverso sentido del humor y de lo siniestro, y eso fue estupendo. Ten3a el tipo de imaginaci3n abstracta que me gusta, con todos aquellos personajes raros entrando y saliendo.”³⁵ El proyecto, al que se a3ad3a la promesa de unos decorados imaginativos y unos efectos especiales innovadores, conten3a una serie de elementos que ten3an necesariamente que atraer la atenci3n de Tim Burton. Sin embargo, una propuesta tan escasamente narrativa convirti3 el proceso de escritura del gui3n en una larga tortura e hizo necesaria la participaci3n del productor Larry Wilson y de Warren Skaaren, considerado una especie de doctor de guiones infalible. El trabajo de los tres guionistas cristaliz3 en un texto que conced3a un ampl3simo margen para la improvisaci3n en la construcci3n de los personajes y ambientes: “La mayor3a de las cosas en la pel3cula son improvisadas, gran parte de ellas en casa de Michael Keaton, donde los dos nos pon3amos a hacer payasadas.”³⁶ La historia era tan aleatoria que nunca tuvo un verdadero final y no se acab3 de cerrar hasta las pruebas en la que la pel3cula se somet3 al juicio de la audiencia. Se rodaron varios finales y se permiti3 que el p3blico eligiera.

La historia comienza cuando una joven pareja, Adam y Barbara Maitland (Alec Baldwin y Geena Davis), celebran el inicio de sus vacaciones en su enorme casa victoriana. Mientras Adam est3 en el desv3n, trabajando en la maqueta del pueblo donde viven, llega su casera, que pretende que vendan su casa a una familia con hijos. Los Maitland la ignoran porque tienen su propios planes de aumentar la familia. Cuando vuelven del pueblo de comprar unas cosas, un perrito se cruza en

³⁴ S3NCHEZ-NAVARRO, Jordi: *Op. cit.*, p. 121.

³⁵ BURTON, Tim en SALISBURY, Mark (ed.): *Op. cit.*, p. 102.

su camino y les hace caer por un puente cubierto. Adam y Barbara regresan a casa totalmente empapados tras el absurdo accidente, sin recordar cómo han llegado hasta allí. Sorprendidos por las cosas extrañas que están ocurriendo, Adam decide volver al puente, pero cuando abre la puerta de la casa, se encuentra en medio de un paisaje desértico con enormes serpientes de arena. Poco después descubren que no se reflejan en el espejo y que ha aparecido un libro titulado *Manual para difuntos recientes*. Barbara llega a una conclusión lógica: “Creo que no sobrevivimos al accidente”. La casa es pronto vendida y llegan los nuevos propietarios. Delia Deetz (Catherine O’Hara) es una extravagante neoyorquina con ínfulas artísticas empeñada en cambiar la decoración de toda la casa. Su marido Charles (Jeffrey Jones) es un agente inmobiliario que sólo quiere descansar y coleccionar cupones, mientras Lydia (Winona Ryder), hija de Charles e hijastra de Delia, es una adolescente pálida y depresiva vestida de negro. Vienen acompañados por Otho (Glenn Shadix), un orondo decorador asesor de Delia. Los Maitland tratan de recuperar su hogar, pero sus intentos de espantar a los Deetz, que ni siquiera pueden verlos, no dan ningún resultado. Delia inicia una intensa remodelación de la casa y los Maitland se desesperan. Entonces ven el anuncio televisivo de un estafalario bio-exorcista llamado Betelgeuse, pero deciden seguir las instrucciones del capítulo de emergencias de su manual. Adam dibuja una puerta en la pared que les conduce a la sala de espera del otro mundo, donde se encuentran rodeados de seres que han fallecido por las más diversas causas. Allí descubren que tienen que permanecer en la tierra ciento veinticinco años y se les asigna una consejera, Juno. Mientras tanto, Lydia descubre la maqueta de Adam en el desván y el manual. Los Maitland vuelven a su casa, completamente redecorada por Delia, donde les espera Juno (Sylvia Sidney), una señora mayor que fuma constantemente echando el humo por su garganta degollada. Juno les recomienda estudiar el manual y no invocar al conflictivo Betelgeuse bajo ningún concepto. Barbara y Adam vagan por la casa aullando cubiertos con una sábana blanca, pero la única que se percata de su presencia es Lydia, que les ha hecho una fotografía en la que no aparecen sus pies. Ante la sorpresa de los Maitland, a los que puede ver y no teme, Lydia se justifica informándoles que ha leído su manual: “Los vivos no pueden ver lo raro e insólito. Yo soy rara e insólita.” Lydia intenta hablar con sus padres sobre los fantasmas, pero es ignorada. Mientras tanto, Barbara pronuncia el nombre de Betelgeuse tres veces y la pareja es transportada a la maqueta. En el cementerio encuentran un letrero luminoso que les informa del paradero del bioexorcista. Tras

³⁶ *Ibidem*, p. 103.

cavar en la tumba de goma, corcho y cartón de la maqueta, surge Betelgeuse, quien avasalla a Barbara, pronuncia un extraordinario cúmulo de vulgaridades y les ofrece deshacerse de los vivos que residen en su casa. Los Maitland, que no están convencidos, salen de la maqueta y deciden asustar a los intrusos ellos mismos. En medio de la cena que los Deetz dan esa noche, Delia comienza a entonar involuntariamente un calipso de Harry Belafonte y todos los comensales empiezan a bailar con el acompañamiento de su propia cena. Sin embargo, más que espantados, todos se muestran encantados con lo que pueden hacer los fantasmas y se empeñan en conocerlos. Charles, Delia y Otho suben al desván a investigar, mientras Barbara y Adam se ocultan atemorizados. Otho sustrae el manual y Betelgeuse decide por propia iniciativa hacer de las suyas. Se convierte en una horrorosa serpiente gigante y les da un susto de muerte a todos. Los Maitland se apiadan de los humanos y hacen regresar a Betelgeuse a la maqueta. Allí ha aparecido de repente un club nocturno llamado *Inferno Room* que atrae su atención sin remedio. Mientras Lydia redacta una nota de suicidio y los Deetz planean otra cena, los Maitland acuden al despacho de Juno, que les reprende por todas sus torpezas. Allí ensayan otra serie de terribles transformaciones destinadas a asustar definitivamente a los intrusos. Lydia sube al desván a despedirse de la pareja de fantasmas, que llegan en el momento oportuno para evitar que pronuncie el nombre de Betelgeuse tres veces. Los Maitland convencen a Lydia para que abandone sus ideas de suicidio y deciden compartir su hogar con los ella y su familia. Entonces irrumpen los Deetz y Otho para trasladar la maqueta al salón y realizar una demostración sobrenatural. Allí espera un importante empresario de Nueva York, al que quieren convencer para que convierta la casa en un parque temático sobre lo paranormal. Otho recurre al *Manual para difuntos recientes* para invocar a los fantasmas. Barbara y Adam aparecen vestidos en su traje de boda y comienzan a envejecer de modo alarmante. Lydia, desesperada ante el evidente sufrimiento de sus amigos, pide ayuda a Betelgeuse y accede a su condición de casarse con él. El bioexorcista realiza una aparición espectacular y se deshace de los invitados con el despliegue de toda una parafernalia circense. Betelgeuse se dispone a cobrar su deuda: viste a Lydia con un traje de novia rojo, inmoviliza a los Deetz animando las esculturas de Delia, envía a Adam a la maqueta y a Barbara al desierto exterior. Finalmente, Barbara irrumpe a través del techo en el salón montada sobre una de las serpientes de arena, que engulle a Betelgeuse y desaparece bajo el suelo de la casa.

Todo vuelve a la normalidad tras la desaparición del bioexorcista. Lydia sale de clase y regresa a casa, donde los Maitland y los Deetz viven en armonía. Barbara y Adam la tratan como a una hija y, como premio a sus buenas notas, le permiten ejecutar un alegre número de baile con música de Harry Belafonte, levitando acompañada de todo un equipo de fútbol fantasma. Mientras tanto, Betelgeuse aguarda en la sala de espera del otro mundo. Intenta colarse engañando a un hechicero africano, pero éste esparce un polvo sobre la cabeza del bioexorcista, que comienza a reducirse hasta alcanzar un tamaño diminuto.

Bitelchús obtuvo un éxito sorprendente en Estados Unidos, donde recaudó más de setenta y tres millones de dólares. La película pareció ratificar la teoría de Burton de que el público estaba dispuesto a aceptar películas que se salieran de los convencionalismos de Hollywood: “Lo que más me gratificó fue que el público podía seguir algo que no se atenía a lo que los estudios están constantemente metiéndote en la cabeza: que todo tiene que ser literal. *Bitelchús* demostró que no había de ser así.”³⁷ Más adelante declararía: “Me hizo sentir realmente sensacional sobre la audiencia. Me pareció estupendo que la gente pudiera entrar a ver algo tan al azar. Cualquier cosa que jode el sistema y no prueba ser parte de su plan, creo que es positivo.”³⁸ La reacción de la crítica norteamericana también fue entusiasta. Como señala Mark Salisbury, “lo raro era bueno, lo raro era aceptable, lo raro tenía éxito.”³⁹ Ve Neill, Steve LaPorte y Robert Short recibieron un merecido Oscar al mejor maquillaje.

El proyecto que cristalizaría en ***Batman*** (1989) llevaba tras de sí diez largos años de preparación. El éxito de *Supermán* (*Superman, the Movie*, Richard Donner, 1978) había sacado definitivamente a los superhéroes de la serie B. Al año siguiente, Michael Uslan adquirió los derechos cinematográficos de Batman, el popular personaje de cómic creado por Bob Kane en 1939, a D.C. Comics. Antiguo empleado de esta compañía, Uslan decidió convertirse en productor para conseguir una adaptación cinematográfica absolutamente fiel, alejada de los escasamente serios tratamientos anteriores (los seriales de los años cuarenta y el serial televisivo *camp* de los sesenta). Uslan y su socio Benjamin Melniker cedieron el concepto a Jon Peters y Peter Guber con la intención de desarrollar el concepto según las condiciones de una superproducción hollywoodiense. Se reservaban el cuarenta por

³⁷ *Ibidem*, p. 119.

³⁸ En *Premiere*, vol. 4, nº 5, Enero 1991, p. 103. “It made me feel really great about audiences. I felt great that people could get into seeing something that random. Anything that fucks up the system and doesn’t prove itself part of their plan, I think is positive.”

³⁹ SALISBURY, Mark (ed.): *Op. cit.*, p. 119.

cien de los beneficios de explotación del film y cierto control creativo. Sin embargo, en 1980, la alianza de Peters y Guber con la Warner Bros. marginó a Uslan y Melniker del proceso de producción. Desapareció cualquier tipo de control creativo por su parte y redujo el porcentaje a un diez por ciento. En el futuro, esta operación redundó en una mayor, aunque todavía relativa, libertad creativa para Burton. Sin duda, el concepto de Uslan, fanático absoluto de los tebeos de Batman, era radicalmente distinto a la del director. Desde el comienzo, *Batman* se convirtió en un film *high concept*, esto es, cuidadosamente planeado para convertirse en un rotundo éxito de taquilla (uno de los *blockbuster* que tanto ansía Hollywood). A su alrededor se movía un elevado número de profesionales y la escritura del guión requirió la participación de numerosos guionistas. El primer guión definitivo fue escrito por Tom Mankiewicz, que había participado como consultor creativo en *Supermán*. Sin embargo, su trabajo no convenció a nadie. Guber y Peters, en paralelo a la búsqueda del guión perfecto, comenzaron las gestiones necesarias para localizar al director idóneo. Prestigiosos directores como Joe Dante o Ivan Reitman, capaces de manejar proyectos de gran aparato, rechazaron la oferta. Aunque la Warner le ofreció la película a Burton, éste no obtendría la aprobación final hasta que se conocieron las fabulosas recaudaciones del primer fin de semana de *Bitelchús*. Descartado el guión de Mankiewicz, el cineasta y Julie Hickson escribieron un nuevo tratamiento para el film y después se incorporó el guionista Sam Hamm, un licenciado en literatura inglesa muy aficionado a la historieta. El resultado fue una historia psicológica, oscura y melancólica. La visión tenebrosa e infernal de Gotham City evitaba el tono *camp* de la serie televisiva volviendo a las tiras originales de Kane de los años cuarenta, cercanas al cine negro. A Burton siempre le había gustado la imagen de Batman y Joker y su visión del Cruzado de la Capa era profundamente psicológica: “Aunque nunca fui un gran fan del cómic, me encantaba *Batman*, la personalidad desdoblada, la persona oculta. Es un personaje con el que podía identificarme. El tener esas dos caras, una luminosa y otra oscura, y no poder resolverlas, es una sensación bastante común. (...) Todo el mundo tiene varias caras en su personalidad, nadie es una única cosa. Especialmente en América, la gente se suele presentar como una sola cosa, pero en realidad son algo más. Lo cual es simbólico del carácter de Batman.”⁴⁰ El proceso de elección de reparto resultó bastante conflictivo. Mientras la elección de Jack Nicholson para el papel de Joker recibió una aceptación casi unánime, la de Michael Keaton en el doble papel del millonario *playboy* Bruce Wayne y del

⁴⁰ BURTON, Tim en SALISBURY, Mark (ed.): *Op. cit.*, pp. 124-126.

justiciero Batman originó una polémica sin precedentes. El productor Jon Peters sugirió a Keaton y las oficinas de la Warner fueron inundadas por más de cincuenta mil cartas de protesta de fans ultrajados por esta decisión. Pero Keaton contaba con la total confianza del director, que consideraba que la capacidad del actor para cambiar de registro le permitiría explorar en profundidad las dos caras del personaje. La gran presión que supone estar al frente de un *blockbuster* y la controversia que rodeaba al film decidieron a Burton a alejarse de Los Ángeles y rodar en Inglaterra. Las constantes revisiones a las que la Warner sometió el guión supuso una reiterada fuente de complicaciones en un ya de por sí complicado rodaje. Warren Skaaren y Charles McKeown, contratados para pulir el guión de Hamm, fueron introduciendo cambios durante todo el rodaje.

La historia que finalmente vemos en pantalla daba comienzo en la inmensa y abigarrada ciudad de Gotham, perpetuamente envuelta en tinieblas, donde corre el rumor de que un enorme murciélago acecha a los delincuentes desde las azoteas. Batman (Michael Keaton) aterroriza a unos ladrones que se reparten el botín de su último atraco y les insta a que hagan saber a sus compañeros de profesión que acecha incansable entre las sombras. Mientras tanto, el nuevo fiscal del distrito, Harvey Dent (Billy Dee Williams), presenta junto al alcalde su programa de reducción de la criminalidad. Jack Napier (Jack Nicholson) contempla el mitin a través de la televisión y planea sustituir a Carl Grissom (Jack Palance) como jefe del crimen organizado de la ciudad. Napier soborna a Eckhardt, un policía corrupto, para que aleje a Dent de su zona de influencia. La fotógrafa Vicky Vale (Kim Basinger) y el reportero Alexander Knox, del *Gotham Globe*, asisten a la fiesta benéfica que Bruce Wayne (Michael Keaton) celebra en su mansión, con la finalidad de conseguir información sobre el extraño enmascarado a través del comisario Gordon (Pat Hingle). Grissom encarga a Napier la destrucción de los archivos comprometedores que se encuentran en una fábrica de productos químicos. En realidad, Grissom ha tendido una trampa a Napier con la complicidad de Eckhardt. En la fiesta, Wayne queda prendado de la atractiva Vicky Vale. A través de los monitores de su batcueva, Wayne descubre el plan de Napier y que la policía, bajo las órdenes Eckhardt, se dirige a su encuentro para detenerlo. Napier mata a Eckhardt, pero Batman lo sorprende en su huida y provoca de forma accidental que el criminal caiga en un enorme tanque de productos químicos, del que emerge desfigurado. Bruce y Vicky cenan juntos y en el transcurso de la velada su mutua atracción se va haciendo evidente. Los esfuerzos del cirujano plástico no son suficientes para restituirle el rostro a Napier, quien asesina a Grissom antes de que

descubramos su nuevo aspecto: piel blanca, pelo y uñas verdes y una extraña y enorme sonrisa de labios rojos. Ahora es Joker, un payaso esquizofrénico obsesionado con las bromas, rodeado de colores chillones y dispuesto a convertirse en el rey del crimen de Gotham. Joker recurre a los medios de comunicación para promocionar unos productos que, tras acabar con la gente, les proporciona una grotesca mueca similar a la suya propia. Haciéndose pasar por Wayne, Joker cita a Vicky Vale en el museo de la ciudad con el fin de llegar hasta Batman. Gracias a una máscara que Joker le ha hecho llegar, Vicky se libra de los efectos del denso gas que deja inconscientes a todos los visitantes del museo. Joker y sus esbirros, vestidos con camisetas a rayas negras y blancas y maquillados como payasos, irrumpen al ritmo de una canción de Prince y comienzan a destrozar las obras que guarda el museo. El único cuadro que se salva es una pieza de Francis Bacon que es del gusto de Joker. Batman irrumpe en el museo a través de la claraboya y rescata a la periodista en su batmovil. Son perseguidos por los esbirros de Joker y, poco después, por varios coches de policía. El héroe acaba con todos los malvados y una vez en la batcueva, comparte con Vicky sus descubrimientos sobre los productos de Joker, venenosos cuando se combinan de cierto modo, y le pide que lo haga público. Wayne se presenta en el apartamento de Vicky e intenta explicarle torpemente y sin resultado que él es Batman. La visita de Joker interrumpe la conversación. Acosa a la fotógrafa y dispara a Wayne, que se salva gracias a la bandeja que se había colocado precavidamente bajo la camisa. Alexander informa a Vicky del traumático pasado de Bruce Wayne, cuando siendo un niño presenció la muerte de sus padres a manos de unos atracadores. Wayne descubre que Joker es el asesino de sus padres, pues antes de dispararle, le había preguntado: “¿Has bailado alguna vez con el demonio a la luz de la luna?”, lo mismo que el criminal inquirió al Bruce niño tras acabar con sus progenitores. Mientras tanto, Vicky Vale ha descubierto por fin la identidad secreta de Wayne y ambos se confiesan su amor, aunque Wayne considera que sus obligaciones están por encima de sus intereses románticos. Joker anuncia por televisión una tregua unilateral, promete arrojar veinte millones de dólares sobre la ciudad para demostrar que es el único benefactor del pueblo y lanza un desafío público a Batman. Éste sale a su encuentro, pero el villano consigue escapar. Todo el mundo está en la calle para participar en el increíble desfile organizado por Joker. Allí reparte el dinero prometido y es aclamado por la ciudad. Entonces comienza a manar un gas venenoso de los enormes globos, que Batman arrastra lejos de allí desde su batplano antes de ser abatido por el revólver de enorme cañón de Joker. Éste obliga

a Vicky a subir a lo más alto de la catedral gótica de Gotham. Allí se enfrentan el héroe y el villano hasta que, intentando huir en su helicóptero, Joker cae al vacío. Batman es declarado protector de la ciudad y Gordon muestra la batseñal, una silueta de murciélago proyectada en el cielo, a la que el caballero de la capa permanece atento.

Burton comenzó a trabajar en los estudios Pinewood con un equipo minuciosamente seleccionado por la Warner, técnicos con una gran experiencia en películas de acción y alto presupuesto, previendo así cualquier eventualidad derivada de la inexperiencia de Burton en grandes producciones. Las intromisiones de la Warner fueron constantes. En su afán por mejorar el guión, había días en los que un equipo de cien personas se encontraba sin saber qué hacer porque que la toma para la que habían sido convocados todavía no se había escrito. Burton sentía que la película se le iba de las manos y prometió no dejar que algo así volviese a ocurrirle. La Warner también presionó para que Prince escribiera algunas canciones para el film con la clara intención de explotarlas comercialmente. Aunque a Burton le gustaban las canciones por sí mismas, no creía que funcionasen en la película: “La casa de discos quería meterlas. Obviamente, ganaron un montón de dinero con ellas, así que consiguieron algo. Pero creo que yo no las integré muy bien.”⁴¹

Durante el rodaje de esta película, Burton fue invitado a una fiesta en Londres donde conoció a Lena Gieseke, una pintora alemana con la que se casaría en Febrero de 1989, cuando *Batman* todavía estaba en fase de postproducción. Con el objetivo básico de erradicar las objeciones de los fans del Batman de papel, Jon Peters inició una de las más originales e impresionantes campañas de publicidad de la historia del cine. Burton, cuyo futuro profesional dependía de los resultados de esta película, se mantuvo al margen de esta estrategia promocional. *Batman* se estrenó en Estados Unidos en Junio de 1989 y se convirtió en la primera película que recaudaba más de cien millones de dólares en su primera semana de exhibición. Finalmente, no sólo se convirtió en el mayor éxito comercial de ese año, con unos ingresos mundiales por encima de los quinientos millones de dólares, y en la película más taquillera de la historia de la Warner Bros., sino también en un fenómeno cultural y multimedia, con una campaña de marketing sin precedentes. Mientras la crítica estadounidense recriminaba a Burton lo que consideraron el triunfo del diseño sobre la historia, esto es, una muestra de su legendaria ausencia de coherencia narrativa, el film cosechaba críticas mucho más positivas en Europa. A pesar de las críticas que la calificaban de demasiado oscura, melancólica y

siniestra, tal y como señala Mark Salisbury⁴², hasta el estreno de *Parque Jurásico* (*Jurassic Park*, Steven Spielberg, 1993), *Batman* fue el éxito de taquilla que se utilizó como punto de referencia para cualquier película. Burton se había convertido repentina (e involuntariamente) en el director de mayor éxito de Hollywood.

El realizador joven más solicitado de Hollywood no se sentía cómodo en su nuevo papel de director estrella. Instalado en las colinas de Hollywood con su esposa Lena Gieseke, con quien compartía un enorme estudio convertido en taller pictórico experimental, se planteaba la posibilidad de tomarse un largo descanso y dedicar su tiempo a la pintura. No parecía especialmente interesado en afrontar un nuevo proyecto, y menos la secuela de *Batman* que le proponía la Warner. El cineasta, que ahora tenía no sólo capacidad de elegir, sino también de exigir, optó por hacer **Eduardo Manostijeras** (*Edward Scissorhands*, 1990), retomando un antiguo proyecto muy íntimo que encarnaría a la perfección un conmovedor Johnny Depp.

La película se inicia como un cuento clásico: una niña le pide a su abuela que le cuente de dónde procede la nieve y la anciana comienza a relatarle la historia de un muchacho que quedó inacabado al morir su inventor. Peg Boggs (Diane Wiest), una distribuidora de Avon sin mucho éxito, decide adentrarse en el enorme castillo gótico que corona una colina sobre la urbanización de colores pastel donde vive. Allí encuentra a Edward (Johnny Depp), un muchacho solitario con cuchillas en lugar de manos. La cariñosa Peg, tratando de ayudarlo, lo lleva irreflexivamente a su casa para que viva con su familia. La presencia de Edward despierta todo tipo de reacciones entre el vecindario. Pronto se revela como un jardinero y peluquero excepcional. El muchacho se siente atraído por Kim (Winona Ryder), la hija animadora de los Boggs, cuyo insensible novio, Jim (Anthony Michael Hall), tiene aspecto del típico capitán de equipo de fútbol. Edward trata de adaptarse a su nuevo entorno, pero cuando rechaza las proposiciones de Joyce, la vampiresa de la urbanización, ésta incita a la comunidad a ponerse en contra del inocente Edward. Por su parte, Jim y Kim lo engañan para que robe en casa de los padres de Jim, lo que provoca su detención. Kim comienza a cambiar de idea respecto a Edward, pero ambos se dan cuenta de que su amor es inviable. Tras una serie de incidentes, Edward huye a su castillo. El pueblo, en un estado de histeria colectiva, lo persigue hasta la mansión de la colina. Allí llega Jim con intención de matarlo y, cuando

⁴¹ *Ibidem*, p. 139.

⁴² SALISBURY, Mark (ed.): *Op. cit.*, p. 139.

hiere a Kim, Edward le clava una de sus cuchillas. Kim convence a todo el mundo de que se han matado el uno al otro y los vecinos regresan a sus hogares. Kim Boogs, la anciana que relata el cuento, le explica a su nieta que antes de que Edward llegara no nevaba nunca. La nieve procede de las hermosas esculturas de hielo que Edward crea en su castillo.

Este maravilloso cuento de hadas se convirtió en otro éxito de público y, una vez más, la crítica se mostró dividida. No nos extenderemos más aquí sobre esta película, ya que será objeto de un análisis mucho más pormenorizado junto a *Pesadilla antes de Navidad*.

Al terminar *Eduardo Manostijeras*, Burton comenzó a dirigir un documental sobre su ídolo Vincent Price, fallecido en 1993. *Conversations with Vincent* continúa inacabado. A petición del director Cameron Crowe, Burton interpretó un pequeño papel en *Solteros (Singles, 1992)*, encarnando a un realizador de vídeos matrimoniales cuya ayudante define como “el nuevo Martin Scorsese”: “Nunca había hecho nada así en mi vida, y además pude ir a Seattle y resultó divertido. Sentía curiosidad por ver qué tal era eso de ser un actor horrible, y es evidente que lo fui.”⁴³ Además de supervisar la transformación de *Bitelchús* en serie dibujos animados para niños, se enfrascó en la producción de la serie *Perro de familia* para la CBS. Por otra parte, *Eduardo Manostijeras* había supuesto el debut del Burton como productor. En 1989, el cineasta creó la Tim Burton Productions con Denise Di Novi como presidenta. Juntos produjeron *Eduardo Manostijeras*, *Batman vuelve* y *Pesadilla antes de Navidad*. Aunque Di Novi dejó la compañía en 1992, seguiría colaborando con Burton en la coproducción de *Ed Wood* y *Cabin Boy*. Su asociación no se disolvería hasta 1995.

El mejor agente de Hollywood, Michael Ovitz, consiguió que la nueva estrella se convirtiera en su cliente. Entre sus planes estaba el de crear un parque de atracciones basado en el universo personal de Burton. Como observa Sánchez-Navarro, “Burton había conseguido en unos pocos años lo que Walt Disney tardó más de treinta en llevar a cabo: ver su nombre convertido en una marca comercial más divulgada que sus películas.”⁴⁴ Sin embargo, el director, que no es partidario de la idea de los parques temáticos, encontró siniestra la propuesta y desestimó el proyecto.

Dado el rotundo éxito de *Batman*, la Warner no tenía interés alguno en cambiar de director. Sin embargo, Burton no estaba tan convencido de que su

⁴³ BURTON, Tim en SALISBURY, Mark (ed.): *Op. cit.*, p. 165.

⁴⁴ SÁNCHEZ-NAVARRO, Jordi: *Op. cit.*, p. 355.

participación hubiera sido clave en el éxito de la película y no tenía demasiado interés en involucrarse nuevamente en un rodaje de tal magnitud. El guión que la Warner encargó a Sam Hamm tenía, por lo tanto, el objetivo principal de seducir al cineasta. No obstante, Burton rechazó el guión de Hamm y recomendó la contratación de un nuevo guionista. El director quería un escritor fresco sin lazos emocionales con la primera entrega. El elegido fue Daniel Waters, autor del guión de la negrísima y original comedia *Escuela de jóvenes asesinos* (*Heathers*, Michael Lehman, 1990), película que había sido producida por Denise Di Novi. Éste respetó el fondo argumental de Hamm, profundizó en el personaje de Batman, desarrolló nuevos y atractivos antagonistas como Catwoman y El Pingüino e introdujo su personal humor negro. El primer esbozo era irrealizable por sus excesos, pero fue suficiente para que Burton se decidiera a dirigir ***Batman vuelve*** (*Batman Returns*, 1992). Para evitar los problemas del primer Batman, Burton consiguió un acuerdo económico inmejorable y se aseguró de ser el único responsable del proyecto, con lo que cualquier decisión debía someterse a su juicio. Prohibió cualquier intento de incluir canciones de Prince o de cualquier otro artista, así como la injerencia de cualquier productor que no fuera él mismo, Denise Di Novi o Larry Franco, tercer productor del film. Para entonces, Burton era considerado un genio visionario dotado de un infalible olfato comercial y la Warner cedió a todas sus exigencias. El cineasta quería alejarse todo lo posible de la penosa experiencia de *Batman*, por lo que decidió rodar en Los Ángeles, durante más de cinco meses de secretismo absoluto. Burton contactó con el guionista Wesley Strick con el fin de que otorgara una mayor carga psicológica a los personajes y, sobre todo, una mayor profundización en el personaje de Batman. Por otra parte, el aire completamente fresco que perseguía supuso un diseño de decorados, trajes y caracterización totalmente nuevos. Pese a las precauciones para evitar que se produjera la tremenda confusión del primer *Batman*, el cineasta se encontró con las dificultades inherentes a un rodaje de gran aparato, intensificados por la participación de animales y los abundantes efectos especiales. Por otra parte, sus problemas matrimoniales se iban agravando y se vio muy afectado por el suicidio de Anton Furst, diseñador de producción de *Batman*.

Batman vuelve se inicia en la mansión de los Cobblepot (Paul Reubens y Diane Salinger), donde acaba de nacer un bebé de aspecto, suponemos, monstruoso. Sus padres deciden deshacerse de su feroz primogénito arrojándolo al río dentro de la cuna de su cochecito negro. La cuna llega a uno de los pabellones del antiguo parque zoológico, donde es recibida por unos pingüinos. Treinta años más tarde, los

ciudadanos de Gotham realizan sus compras navideñas en los grandes almacenes Shreck, observados furtivamente (por alguien o algo) desde las alcantarillas. En la sala de juntas del edificio, Max Shreck (Christopher Walken) trata de que el alcalde autorice la construcción de una nueva planta energética. Está presente la secretaria de Shreck, Selina Kyle (Michelle Pfeiffer), a la que su jefe no tarda en ridiculizar. En la plaza de Gotham, el alcalde presenta a Shreck como benefactor de la ciudad al pueblo reunido. Antes de que el magnate pueda iniciar su discurso aparece un enorme paquete y de su interior sale catapultada una siniestra banda de maleantes circenses que siembra el caos. El comisario Gordon manda llamar a Batman, ahora claramente un aliado de lujo. El superhéroe recurre al arsenal de trucos de su batmóvil para enfrentarse a los malhechores y salvar a Selina Kyle, que había sido tomada como rehén. Shreck es atrapado por la banda del circo y su jefe, El Pingüino (Danny De Vito), quien amenaza con desvelar sus actividades criminales si no accede a aliarse con él. Shreck decide ayudarlo organizando una presentación en sociedad. Selina Kyle llega agotada a su casa, donde sólo la espera su gato. Debe regresar a la oficina en busca de un expediente y allí la sorprende su jefe. Selina se ha percatado de que el verdadero propósito de Shreck es la instalación de un sistema para extraer energía de Gotham y almacenarla con el fin de venderla posteriormente, por lo que el villano la arroja por la ventana. Su cuerpo inerte es rodeado por una multitud de gatos y abre los ojos súbitamente. Selina regresa a casa y, enfurecida por el patetismo de su antigua vida, decide reinventarla. Pronto la vemos enfundada en un traje de cuero negro de su creación: se ha transformado en Catwoman. De nuevo en la plaza de Gotham, Shreck organiza un montaje para presentar a El Pingüino como un héroe, quien reivindica su derecho a conocer la identidad de sus padres. Wayne descubre que El Pingüino es miembro de la banda del circo. Después de investigar en el registro de la ciudad, a criatura visita, ante la expectación general, la sepultura de sus padres y recupera su verdadero nombre: Oswald Cobblepot. Con un discurso sobre la excepción y el derecho de todos los seres humanos a ser considerados iguales, y con la declaración pública de que perdona a sus padres, Cobblepot se gana definitivamente el respeto de la ciudad. Un delincuente ataca a una mujer, pero aparece Catwoman y le da su merecido al agresor, intimidando de paso también a la víctima. Shreck está intentando con escaso éxito que Wayne invierta en su planta energética cuando, para sorpresa del villano, aparece Selina, quien ha cambiado su actitud sumisa por una tranquila arrogancia. Catwoman hace estallar una bomba casera en los almacenes Shreck y es perseguida por Batman. La lucha termina cuando Batman la deja caer desde la

azotea y ella aterriza en un camión de arena. Convencido por Shreck, Cobblepot anuncia su intención de presentarse a las elecciones para la alcaldía de Gotham, al tiempo que censura la torpeza de actual alcalde para acabar con el crimen. Bruce Wayne y Selina se encuentran casualmente por la calle y Bruce la invita a cenar. La velada romántica es arruinada por el anuncio de la desaparición de la Princesa del Hielo (que ha sido raptada por El Pingüino), lo que provoca la estampida de Bruce y Selina, ansiosos por adoptar su segunda identidad. Mientras Batman se dirige a salvar a la Princesa del Hielo, la banda de Cobblepot desmantela las defensas del batmóvil y le instala un dispositivo de control remoto. Catwoman frustra el rescate de la chica. El Pingüino sube a un cochecito de feria desde el que controla el batmóvil, que inicia una alocada carrera por las calles de Gotham arrollándolo todo a su paso. Batman localiza por fin el objeto intruso y recupera el control del vehículo. Poco después desbarata el plan de Cobblepot de convertirlo a ojos de Gotham en el máximo criminal de la ciudad y El Pingüino huye a su antigua guarida montado en su patito de goma gigante. Allí traza un nuevo plan: secuestrar a todos los primogénitos de la ciudad. Selina y Wayne se encuentran en el baile de máscaras organizado por Shreck donde, paradójicamente, llevan sus rostros al descubierto. Cuando están a punto de besarse, se reconocen mutuamente. Tras una gran explosión, El Pingüino emerge del suelo acompañado de algunos pingüinos armados con cohetes. El único primogénito que le falta es el hijo de Shreck, que consigue que Cobblepot lo tome a él como rehén en su lugar. Batman libera a los primogénitos del tren de feria en el que viajan y El Pingüino decide entonces destruir Gotham enviando a sus pingüinos cargados de explosivos. Sin embargo, el hombre murciélago vuelve a frustrar sus planes, algo que se rebela superior a la criatura, que muere. Shreck, al que Catwoman ha impedido huir, intenta acabar con ella y con Wayne. A pesar de los esfuerzos de Batman por evitar que se convierta en una asesina, Selina electrocuta al villano antes de desaparecer. En el cielo de Gotham aparece la batseñal y, en el borde del encuadre, surge la oscura figura de Catwoman.

Burton se sintió satisfecho con el resultado de *Batman vuelve*, que recogía elementos temáticos y formales de sus anteriores trabajos. Sánchez-Navarro define el la obra del director como *work in progress*, ya que todas las películas recogen, integran y perfeccionan elementos de sus obras anteriores. Sin duda, cada uno de sus films supone una suma de las constantes temáticas y estéticas burtonianas y un hallazgo de nuevos horizontes. La Warner, sin embargo, consideró que el tono de *Batman vuelve* era demasiado sombrío. El cineasta volvió a tener problemas con la

conservadora junta de calificación estadounidense. El estudio no estaba dispuesto a estrenar un film de Batman con una clasificación más severa que un PG-13 (que ya era bastante desastrosa para la taquilla de por sí), pero los cambios realizados para aplacar a la junta calificadora fueron mínimos, pues no se podía hacer mucho para disimular el tono siniestro y oscuro de la película. Estrenada en Agosto de 1992, tuvo una acogida tan espectacular como su predecesora y unas críticas desiguales. Por lo general se le reprochó que su brillante ejercicio de virtuosismo estilístico fuera acompañado por una historia confusa y que los villanos tuvieran más protagonismo que el héroe del título.

Mientras tanto, la Tim Burton Productions no había dejado de indagar en busca de nuevos proyectos interesantes y uno de ellos había sido la recuperación de *Pesadilla antes de Navidad*, un viejo proyecto que Burton esbozó cuando trabajaba en Disney (y que, por lo tanto, pertenecía al estudio). Pese a lo íntimo de la historia y lo ligado que se sentía a ella, el compromiso con la Warner para encargarse del rodaje de *Batman vuelve* hizo necesario que Burton contratara a un director delegado dispuesto a plegarse a un diseño ajeno. El elegido fue el prestigioso animador formado en Cal Arts Henry Selick y en 1993 vería la luz otro de los proyectos más personales del cineasta, ***Pesadilla antes de Navidad*** (*Tim Burton's The Nightmare Before Christmas*). La premisa de la historia que narra esta película es que cada celebración tiene su propia ciudad, cuyos habitantes se afanan por proporcionarnos las más maravillas experiencias cada año. Jack Skellington, *The Pumpkin King*, es el responsable de la creación del momento más terrorífico del año: la noche de Halloween. Aclamado por los ciudadanos de Halloween Town, pronto comprendemos que nuestro rey de las calabazas está lejos de sentirse satisfecho. Se encuentra cansado de hacer lo mismo año tras año, de cumplir siempre con lo que se espera de él. Siente que algo falta en su vida y los únicos testigos de su lamento son Zero, su fiel perro fantasma y Sally, una muñeca de trapo creada por el doctor Finkelstein que lo ama en silencio. Jack encuentra un extraño bosque cuyos enormes árboles tienen puertas de diferentes formas. El curioso Jack cae por la puerta que tiene un árbol de Navidad y llega así a la Ciudad de la Navidad, un lugar donde todos están alegres y hay nieve y luces de colores por todas partes. Cuando Jack regresa a Halloweenland trata de contagiar su entusiasmo a todos sus habitantes. Después de realizar numerosos experimentos (siguiendo el más riguroso Método Científico) para encontrar la esencia de la Navidad, Jack finalmente declara: ¡Eureka! ¡Este año, la Navidad será nuestra! Y no sólo eso. Jack se propone, además, mejorarla. Distribuye el trabajo entre los

habitantes de Halloween Town y encarga a los chicos de Oogie Boogie, Lock, Barrel y Shock, que traigan al jefe de la Navidad, un tal Sandy Claws. Los chicos de Oogie raptan a Santa Claus y Jack le asegura que no tiene de qué preocuparse, ya que ese año ellos se harán cargo de la Navidad. Jack pide a los chicos que instalen a Santa Claus en un lugar confortable, pero ellos interpretan estas palabras a su modo y lo llevan a la guarida de Oogie Boogie, el habitante más mezquino de la ciudad. La única que desconfía de la idea de Jack es Sally, que además ha tenido una espantosa premonición. Pero no hay nada que pueda frenar a Jack, ni siquiera la niebla más densa. Utilizando la brillante nariz de Zero como guía, Jack parte en el trineo tirado por esqueletos de reno que el doctor Finkelstein ha construido. Jack reparte los siniestros juguetes y regalos creados por los habitantes de la ciudad de Halloween (cabezas cortadas, muñecos de fieros dientes, serpientes,...). Comprensiblemente, el mundo de los humanos se llena de terror e intentan acabar con el farsante a base de cañonazos. Mientras tanto, Sally corre a liberar al verdadero Santa Claus. Jack es abatido sobre un cementerio y es ahí donde se da cuenta de que el Rey de Halloween no puede ser Sandy Claws. En Halloween Town todos creen que Jack ha muerto. Sally ha sido atrapada por Oogie Boogie, pero Jack regresa a tiempo para salvarla a ella, a Santa Claus y a la Navidad. Jack consigue deshacer el saco lleno de bichos que forma el cuerpo de Oogie y pide perdón a Santa Claus, quien se apresura a llevar la Navidad a los hogares del mundo. Todos celebran el regreso de Jack y reciben con alborozo el regalo de Santa, algo nunca visto en la ciudad de Halloween: una hermosa nevada. Jack y Sally se besan sobre la colina en forma de espiral del cementerio con una impresionante luna anaranjada de fondo.

El presupuesto de *Pesadilla antes de Navidad* no llegaba a los 22 millones de dólares, bastante menos de lo que cuesta producir una película de dibujos animados, y sus tres años de producción dieron como resultado una obra maestra de la animación fotograma a fotograma. Como veremos, la respuesta del público estuvo rodeada de cierta controversia y, al igual que *Frankenweenie*, *Pesadilla antes de Navidad* recibió la calificación PG. A pesar de las críticas que la calificaban como demasiado oscura y terrorífica para los niños, la película, estrenada la noche de Halloween de 1993, recaudó unos respetables 52 millones de dólares en la taquilla norteamericana entre Halloween y Navidad, aunque nunca fue el *blockbuster* que la Disney esperaba. *Pesadilla antes de Navidad* se convirtió muy pronto en un objeto de culto muy apreciado por aficionados y especialistas en animación.

En 1993 llegó a la Tim Burton Productions un guión de Adam Resnick y Chris Elliot, antiguos colaboradores del famoso programa nocturno de David Letterman. Elliot y Resnick lo habían escrito con la intención de que Burton lo dirigiese y contenía suficientes elementos burtonianos para estimular su interés. Sin embargo, el realizador propuso una contraoferta: Denise Di Novi y él mismo producirían el film para la Disney si Elliot lo protagonizaba y Resnick asumía la dirección. *Cabin Boy* es una comedia disparatada que cuenta la rocambolesca odisea de un inaguantable niño rico que se embarca por error en un barco pesquero. Estrenada en Enero de 1994, fue un fracaso de público y crítica, que vio en *Cabin Boy* un desafortunado remedo de la obra de Burton.

Por aquel entonces, el cineasta no se hallaba en su mejor momento personal. Se sentía abrumado por su posición en Hollywood y las responsabilidades que ello conllevaba. Además, continuaba alterado por el suicidio de Furst, sentimiento agravado por un injusto artículo aparecido en *Vanity Fair* que venía a acusarlo de ser el causante indirecto de la muerte del diseñador al haberlo ignorado en su nuevo *Batman* (en realidad, el contrato en exclusiva que Furst había firmado con la Columbia impedía su participación en *Batman vuelve*). Su matrimonio, que llevaba mucho tiempo deteriorándose, acabó en divorcio en 1993. Sin embargo, el año anterior había conocido a Lisa Marie Smith, una modelo aspirante a actriz. La conexión entre ambos fue intensa e inmediata y su unión tuvo efectos muy positivos. Jonathan Gems, el guionista amigo de Burton que los presentó, declaró: “Creo que ella le salvó la vida.”⁴⁵ Según Gems, Lisa Marie le ayudó a recuperar su confianza en la gente. De acuerdo con Ken Hanke, Lisa Marie era casi la encarnación de uno de los personajes soñados por Burton que, además, tomaba parte activa en su trabajo. Mientras su relación con Lena había sido la de dos artistas casi en competición, en Lisa Marie “encontró no sólo amor, sino también una compañera de juegos y una activa y entusiasta participante en la creación de su arte.”⁴⁶

Mientras terminaba la producción y comenzaba la promoción de *Pesadilla antes de Navidad*, Burton realizó dos series de fotografías con una cámara Polaroid especial, capaz de hacer fotografías de 20x24 pulgadas. Una de las series, de un tono marcadamente siniestro y con una agresividad soterrada, estaba protagonizada por Lisa Marie. La otra serie, titulada *Dioramas at the Museum of Unnatural History*, presentaba naturalezas muertas surrealistas y extraños paisajes.

⁴⁵ *Premiere*. Citado en HANKE, Ken: *Op. cit.*, p. 150.

⁴⁶ *Ibidem.*, p. 153.

Las series, expuestas en una galería de Los Ángeles, fueron recibidas por la crítica con cierto escepticismo, como la intrusión eventual de un diletante en un terreno que no es el suyo. Poco después, Burton expuso en otra galería de Los Ángeles diez polaroids gigantes de los personajes de *Pesadilla antes de Navidad*.

El cineasta trabajó durante un tiempo en un proyecto de la Columbia basado en la novela de Valerie Martin *Mary Reilly*. Se trataba de una nueva versión del relato de Robert Louis Stevenson que explicaba la historia del Dr. Jeckyll desde el punto de su sirvienta. La Columbia quería a Julia Roberts como protagonista, mientras la apuesta de Burton era Winona Ryder. Las presiones del estudio generaron repetidos conflictos con el cineasta, que decidió desligarse del proyecto. *Mary Reilly* (1996) sería finalmente dirigida por Stephen Frears.

Durante la producción de *Pesadilla antes de Navidad*, Denise Di Novi comentó a Burton la posibilidad de producir una película escrita por Larry Karaszewski y Scott Alexander que debía dirigir Michael Lehman. Se trataba de una biografía del director de cine Edward D. Wood Jr., a quien un sector de la crítica norteamericana había etiquetado como “el peor director del mundo”. Ed Wood murió en 1979 a los cincuenta y cuatro años, arruinado y olvidado. A principios de los ochenta se convirtió en una leyenda póstuma gracias a publicaciones como *The Golden Turkey Awards* y *The Fifty Worst Movies of All Time* de los hermanos Harry y Michael Medveds, que votaron su *Plan 9 from Outer Space* (1959) como la peor película de la historia. Karaszewski y Alexander eran dos apasionados de las formas y contenidos subculturales del Hollywood más oculto. Totalmente desencantados con la industria del cine, escribieron un tratamiento al margen de cualquier intención comercial sobre un director en el que veían una pureza subversiva, un espíritu libre que no quiso renunciar a su forma de ver las cosas aunque estuviera completamente equivocado. Burton leyó el tratamiento y decidió dirigir el film él mismo si escribían un guión que le gustara, como así sucedió: “Nunca he visto un guión escrito tan deprisa y, además, era realmente largo, de unas ciento cincuenta páginas. Realmente esos tíos lo sentían de verdad. Eran fans suyos. Les apasionaba. Yo me limité a empezar como suelo hacer, buscando la identificación emocional. Había aspectos del personaje y de su historia con Bela Lugosi con los que me identifiqué inmediatamente. (...) Crecí enamorado de *Plan 9*, una película que ves de niño y que no olvidas. (...) Cuando ves sus películas, vale, son malas, pero son especiales. Hay un motivo por el cual estas películas permanecen y son reconocidas, más allá del hecho de que sean puramente malas. Tienen cierta consistencia y un tipo de maestría muy peculiar. Es decir, no se parecen a nada. No

permitió que las cuestiones técnicas, como que se vieran los cables o que los decorados fueran malos, le entorpecieran la narración. Y en eso se ve una forma retorcida de integridad.”⁴⁷

Ed Wood (1994), más que una narración biográfica, es una película sobre la pasión por el cine en clave optimista. Wood es otro típico personaje burtoniano, marginado e incomprendido, pero lleno de pasión. Como señala Sánchez-Navarro, “curtido en una cinefilia carente de prejuicios, espectador de mirada abierta y benévola, Burton admiraba, sobre todo, el entusiasmo que Wood había derrochado en cada una de sus películas.”⁴⁸ El guión de Karaszewski y Alexander conectaba además con uno de los grandes temas burtonianos: la distancia que hay entre el modo en que uno se percibe a sí mismo y la imagen que tienen los demás.

Ed Wood reconstruye el Hollywood de los años cincuenta: por primera vez, Burton nos muestra una versión de la realidad geográfica e históricamente específica. El film comienza en medio de una tormenta espectacular. En un caserón gótico, Criswell (Jeffrey Jones) es el narrador-presentador que nos invita adentrarnos en la vida de Ed Wood. Este inicio es tanto una cita explícita al comienzo de una de las películas de Wood como un homenaje al inicio de *Ciudadano Kane*, la obra maestra del ídolo de Wood. En un teatro se está representando una obra que supone el debut como autor y director de un nervioso Ed Wood (Johnny Depp). El entusiasta Wood intenta resaltar los escasos comentarios positivos de la crítica para animar a la compañía. Ed trabaja de recadero en un estudio de Hollywood, donde un operador le muestra unas imágenes de archivo. Wood cree que, si tuviera la oportunidad, haría una buena película con todo ese material. Enterado de que la historia de un sueco convertido en sueca mediante una operación de cambio de sexo pretende ser convertida en un film escandaloso, Wood se ofrece al productor George Weiss (Mike Starr) como el director más adecuado para su proyecto. Wood le confiesa a Weiss su afición a travestirse, pero el productor no queda convencido. Ed encuentra a su ídolo Bela Lugosi (Martin Landau) probando ataúdes en una funeraria. El actor es un viejo amargado, adicto a la morfina, que lleva ocho años sin trabajar. Ed lo lleva a casa y hablan de su fascinación común por las películas de terror de los años treinta. Ed visita de nuevo a Weiss y le ofrece la oportunidad de contar con una estrella en su película sobre cambio de sexo. No del todo convencido, el productor accede. Ed promete escribir el guión en tres días. Una vez terminado, se lo da a leer a su novia

⁴⁷ BURTON, Tim en SALISBURY, Mark (ed.): *Op. cit.*, pp. 208-209.

⁴⁸ SÁNCHEZ-NAVARRO, Jordi: *Op. cit.*, p. 367.

Dolores Fuller (Sarah Jessica Parker). La lectura deja a Dolores consternada, pues ha visto reflejados aspectos íntimos de su vida con Ed. Además, éste se presenta por primera vez delante de ella vestido con ropa de mujer y la pareja discute. Weiss se enfurece. Wood ha convertido lo que debería ser un tosco film de explotación en un ejercicio de autoanálisis y le ha cambiado el título (*I Changed my Sex* por *Glen or Glenda*). Finalmente, el pragmático Weiss se da por vencido: “Rueda las locuras que quieras, pero asegúrate de que la película tenga siete rollos.” Comienza el rodaje de *Glen or Glenda*, protagonizada por el propio Wood, que no se desanima por los contratiempos. Su director de fotografía es daltónico, su estrella drogadicta y la relación con su novia se ha deteriorado, pero él da siempre por buena la primera toma. Ed muestra la película a un productor, que cree que se trata de una broma. Weiss le comunica que su película no va a verse fuera de lugares como Alabama u Okalahoma, pues nadie civilizado pagaría por ver semejante despropósito. Ed asiste con Dolores y Bunny Breckenridge (Bill Murray), uno de sus estafalarios amigos que sueña con marcharse a México y hacerse una operación de cambio de sexo, a un combate de lucha libre. Después del combate, Wood le ofrece al sueco Tor Johnson (George “Animal” Steele) un papel en su próxima película. Lugosi, en un estado lamentable tras una posible sobredosis de morfina, telefona a Ed pidiéndole ayuda. Desanimado por las críticas y alentado por Dolores, Wood decide convertirse en productor de sus propios proyectos. Bela realiza una aparición televisiva que acaba en fracaso total, pero allí conocen al mentalista y adivino Criswell, un farsante que se suma a la extraña *troupe* de Wood. El director organiza dos fiestas para reunir fondos para su nueva película, *Bride of the Monster*, y no tiene más remedio que ceder a la condición de los inversores, que le piden un papel en el film. Tras un rodaje tan desastroso como el primero, en el que Lugosi se ve obligado a luchar con un pulpo gigante robado cuyos tentáculos mueve él mismo, se celebra una fiesta en el matadero de uno de los inversores. Ed aparece ataviado con las prendas propias de una bailarina exótica y ejecuta una extraña danza que culmina cuando se quita los dientes falsos. Dolores no puede soportarlo más y abandona a Ed. Esa misma noche, el director telefona a Vampira (Lisa Marie), la presentadora de un programa de terror de la emisora local, que vuelve a rechazarlo. Bela sufre otro ataque y Ed lo convence para que se someta a una cura de desintoxicación. En la sala de espera del hospital, Wood conoce a Kathy (Patricia Arquette). Una noche, en el Túnel del Terror del parque de atracciones, el cochecito en el que viajan se detiene y Ed aprovecha para confesarle su pasión por la ropa femenina y los jerseys de angora. Kathy se cerciora de que ello no significa que sea

homosexual y lo acepta sin más. Lugosi no tiene seguro para cubrir los gastos de su tratamiento y debe abandonar el hospital. Ed le hace creer que ya está curado y, para satisfacer el deseo de su amigo, improvisa un modesto rodaje en la puerta de la casa del actor. Ed invita a Vampira al estreno de *Bride of the Monster* y ésta acepta. Wood cree que caos de la sala está provocado por la expectación. Mientras, les desvalijan el coche y tienen que huir de los indignados espectadores en taxi. A la mañana siguiente, Lugosi le agradece a Ed todas las oportunidades de sentirse vivo y útil que le ha dado. Poco más tarde, una llamada informa a Ed de la muerte del actor. El director y sus amigos son los únicos asistentes al funeral. Wood visiona una y otra vez los fragmentos que rodó con Lugosi antes de morir. Cuando el casero de Wood lo amenaza con echarlo si no paga el alquiler, éste lo convence para que la iglesia baptista a la que pertenece financie una película de éxito comercial que les posibilite la producción de una serie de películas sobre los apóstoles. Los baptistas aceptan, no sin antes obligar a todos los participantes a ser bautizados. El equipo de Wood, al que se ha unido Vampira tras su despido del canal de televisión y el quiropráctico de Kathy como doble de Lugosi, inicia la producción de una película de ciencia ficción titulada *Gravediggers from Outer Space*. Los baptistas cambian el título del film por el menos sacrílego *Plan 9 from Outer Space* e intentan imponer a un actor para un personaje no previsto en el guión. Esto es más de lo que Ed puede soportar y sale del plató para serenarse. Regresa vestido de mujer, pero el escándalo de los baptistas le hace abandonar el estudio. Entra en un bar donde se encuentra a Orson Welles (Vincent D'Onofrio) y, tras manifestarle su admiración, le plantea sus dudas. La respuesta de Welles, “vale la pena luchar por un sueño”, le hace recobrar el ánimo y regresar al plató, donde prosigue el desastroso rodaje. La noche del estreno de *Plan 9 from Outer Space* en Hollywood, todo el mundo aclama a Wood, que le dedica el film a Bela Lugosi. Ed y Kathy salen de la sala y Wood le pide que vayan a Las Vegas a casarse. Con el famosísimo letrero de Hollywood como fondo, unos rótulos nos informan brevemente sobre la suerte de los personajes tras los acontecimientos relatados en el film. El final del film se ha contagiado del extremo optimismo de Wood: lo dejamos convencido de que ha dirigido una obra maestra, sin sospechar la tragedia en la que se convertirá su vida.

Mucha gente se extrañó de que un director con tanto éxito como Burton hiciera una película sobre alguien con tan escasa fortuna. Su respuesta muestra su lucidez sobre el funcionamiento de la industria cinematográfica: “Tal y como yo lo veo, y como nos veo a él y a mí, cualquiera de mis películas pudo haber fracasado, de verdad, por eso la línea entre el éxito y el fracaso es muy fina. Por eso me

identificaba tanto con él. Eso es lo que creo y, quién sabe, mañana yo podría convertirme en otro Ed Wood.”⁴⁹ De acuerdo con Sánchez-Navarro, “la diferencia esencial entre ambos directores es que Burton jamás transigió, al menos en los aspectos más evidentes o superficiales, mientras que Wood hizo del posibilismo irreflexivo toda una forma de vida.”⁵⁰ Burton se identificaba con Wood por su condición de marginado, porque la relación paterno filial que estableció con Lugosi es similar a la que él había vivido con Vincent Price y, sobre todo, porque ambos comparten una gran pasión por el cine.

La decisión de rodar en blanco y negro, que tanto ayudó a determinar la estética y la atmósfera del film, causó no pocos problemas con los productores. En Estados Unidos el blanco y negro es considerado un veneno para la taquilla y se reserva sólo a producciones con gran vocación artística (paradójicamente, Burton pretendía emplearlo para evocar un cine pobre en recursos y méritos artísticos). El jefe de la Columbia, Mark Canton, se negó a aceptar esta decisión a menos que el contrato le permitiera al estudio dar el visto bueno al producto final. Como Burton insistió en tener control absoluto, Canton canceló la producción un mes antes de la fecha prevista para el inicio del rodaje. Inmediatamente, la Warner, la Paramount y la Fox mostraron interés por hacerse cargo del proyecto, pero Burton terminó aceptando la propuesta de Disney, que financió *Ed Wood* con la intención de que el cineasta desarrollara posteriormente nuevos proyectos comerciales para el estudio. Disney consideró que un presupuesto de dieciocho millones no supondría ningún riesgo y le concedió libertad absoluta.

Tras la intensa colaboración de *Pesadilla antes de Navidad*, en la relación entre Tim Burton y Danny Elfman se produjo una ruptura temporal. La brillante partitura de *Ed Wood* fue obra de Howard Shore, compositor canadiense asociado a las películas de David Cronenberg. *Ed Wood* se estrenó en Septiembre de 1994 en el Festival de cine de Nueva York. Una semana más tarde llegó a las pantallas comerciales estadounidenses y recibió críticas unánimemente elogiosas. Sin embargo, la Disney no promocionó el film y su éxito comercial fue más bien escaso. Las recaudaciones son las más exiguas de la carrera de Burton. *Ed Wood* recibió dos premios de la Academia, uno al mejor maquillaje para Rick Baker y otro al mejor actor secundario para Martin Landau, quien también recogió un Globo de Oro. En Europa, el film fue acogido con gran entusiasmo.

⁴⁹ BURTON, Tim en SALISBURY, Mark (ed.): *Op. cit.*, pp. 210-211.

⁵⁰ SÁNCHEZ-NAVARRO, Jordi: *Op. cit.*, p. 399.

Burton no quiso dirigir la tercera entrega de las aventuras del justiciero enmascarado, pero participó en la producción de *Batman Forever* (Joel Schumacher, 1995). Sin embargo, esta película se alejaba completamente del proyecto burtoniano con una estética colorista que recuperaba el tono *camp* de la serie de televisión, algo todavía más evidente en la cuarta entrega *Batman y Robin* (*Batman and Robin*, Joel Schumacher, 1997). Durante un tiempo el director se planteó la realización de un film protagonizado por Catwoman sin la presencia de Batman. También reemprendió el documental inacabado *Conversations with Vincent* al tiempo que Henry Selick solicitaba su colaboración para presentar su nuevo proyecto a la Disney. Selick pretendía prolongar los excelentes resultados artísticos de *Pesadilla antes de Navidad* en un film con el mismo equipo técnico pero, esta vez, en un proyecto íntegramente diseñado por él. *James y el melocotón gigante* (*James and the Giant Peach*, Henry Selick, 1996) está basada en una novela del imaginativo Roald Dahl que gozó de una gran popularidad en Estados Unidos e Inglaterra desde su publicación en los años sesenta. El film cuenta la curiosa historia de James, un niño que queda huérfano y se ve obligado a vivir con sus horribles tías. Un día, un desconocido le regala unas lenguas de cocodrilo mágicas que se le caen junto a un árbol seco. De él surge un melocotón de tamaño desmesurado que sus tías no dudan en convertir en una atracción de feria. James se introduce en el interior de la fruta y allí encuentra un grupo de insectos con los que traba amistad. El melocotón cae al mar y da así comienzo una increíble aventura para llegar a Nueva York. La historia combinaba la imagen real con la animación fotograma a fotograma. Al entrar en el melocotón, James y sus nuevos amigos se convierten en muñecos y sólo al llegar a la Gran Manzana volverán a ser de carne y hueso. Jack Skellington aparecía en un breve papel como el pirata que James encuentra en un barco hundido en el fondo del mar. Burton ayudó a Selick a poner el proyecto en marcha, pero luego se desentendió de la película, cuya producción quedó en manos de Denise Di Novi. El distanciamiento de Burton fue muy mal acogido por Selick y las relaciones entre ambos se enfriaron irremediabilmente.

Burton había iniciado en 1994 una serie de conversaciones con Thomas Lassally, vicepresidente de Warner Bros., en las que expuso al ejecutivo su intención de producir y rodar una serie de films de bajo presupuesto impregnados del estilo de la serie B. El guionista Jonathan Gems le proporcionó la idea de adaptar una colección de cromos titulada *Dinosaur Attacks!*, que había sido editada por la Topps Chewing Gun Company, una empresa que comercializaba

conjuntamente cromos y goma de mascar. Sin embargo, tras el éxito de *Parque Jurásico*, no tenía mucho sentido hacer un film protagonizado por dinosaurios. Entonces Burton recordó una colección de cromos anterior, una serie de culto de principios de los sesenta titulada *Mars Attacks!* Se trataba de una serie de estampas grotescas y muy coloridas, basada directamente en las películas de ciencia ficción de los cincuenta y con un inequívoco aire *pulp*, características que se reflejarían en su versión cinematográfica. El director encargó la escritura del guión a Jonathan Gems. Al cineasta le gustaba el espíritu anarquista de los cromos, algo que también veía en Gems: “Jonathan es una especie de espíritu anarquista él mismo, creo, siendo británico, viviendo en América y teniendo una perspectiva ajena a ella, algo que también tengo un poco yo mismo. Y me gusta la gente, y esto a veces me mete en problemas, que escribe guiones de un modo diferente.”⁵¹ Gems comenzó a escribir el guión de *Mars Attacks!* (1996) teniendo en mente los cromos y las pautas establecidas por Burton: un reparto muy amplio (con personajes procedentes virtualmente de cada grupo social y político) en localizaciones muy diferentes que vivían sus dramas privados en medio de un drama mundial. Era necesario reconstruir las imágenes de mayor impacto de la colección de cromos: la destrucción del Empire State Building y de la Casa Blanca o la remodelación de las monumentales esculturas del Monte Rushmore. Una vez más, la trama presentaba una escasa consistencia dramática aunque formalmente muy codificada. Para ayudar a Gems y solucionar algunos problemas como el excesivo presupuesto requerido por su guión, Burton encargó a Scott Alexander y Larry Karaszewski una escritura paralela que no fue de su agrado. *Mars Attacks!* tiene una construcción episódica y recurrente, pues el cineasta estaba resuelto a crear un film muy alejado de la estructura sintagmática típica que excluyera toda lectura lineal.

La película se inicia con dos granjeros de Kentucky, uno de ellos filipino, que comentan el extraño olor a barbacoa que impregna el aire. Poco después, ante su mirada atónita, cruza un enorme rebaño de vacas en llamas. Un platillo volante se eleva hacia el cielo, anunciando la catástrofe que se avecina. Del planeta Marte salen cientos de naves en dirección a la Tierra. En la Casa Blanca, el presidente James Deale (Jack Nicholson) analiza la situación con sus hombres de confianza: el secretario de prensa Jerry Ross (Martin Short), el belicista general Decker (Rod Steiger), el pacifista general Casey (Paul Winfield), el doctor Douglas Kessler (Pierce Brosnan) y el jefe de seguridad (Brian Haley). El presidente comparte la opinión del

⁵¹ BURTON, Tim en SALISBURY, Mark (ed.): *Burton on Burton*. Edición revisada. Faber and Faber. Londres, 2000, p. 145.

científico, para quien el alto desarrollo tecnológico de los extraterrestres conlleva una actitud pacífica. A continuación se nos presentan las situaciones de varios personajes en distintos lugares del país: en Las Vegas, el ex boxeador Byron Williams (Jim Brown) atiende la llamada de su ex mujer desde Washington, preocupada por sus hijos. Art Land, un promotor inmobiliario de gusto tremendamente *kitsch*, habla con su esposa Barbara (Annette Bening), antigua bailarina ex alcohólica que lo acusa de atentar contra el planeta. En Nueva York, los periodistas televisivos Jason Stone (Michael J. Fox) y Nathalie Lake (Sarah Jessica Parker), comentan la decisión del presidente de interrumpir el programa de Lake para dirigirse a la nación. Jason no puede creer que el mandatario prefiera el programa de información ligera de su novia al suyo, mucho más serio. Desde la Casa Blanca, el presidente inicia un melifluido discurso para anunciar que se aproximan a la Tierra naves marcianas y que existe, por lo tanto, vida inteligente “ahí fuera”. Taffy (Natalie Portman), la hija adolescente del presidente, ve la retransmisión del discurso en una cama decorada con grandes velos negros y replica displicente: “Al menos la hay en alguna parte.” En una tienda de donuts situada en medio de una llanura de Kansas, Richie Norris (Lukas Haas) sigue el discurso con interés. Varios personajes más están pendientes de sus televisores. A día siguiente, Nathalie entrevista al doctor Kessler cuando, en medio de su coqueteo, la imagen del programa es sustituida por la del líder extraterrestre de enorme cabeza al que nadie entiende hasta que el doctor Zeigler (el cineasta Jerzy Skolimowski) presenta su invento: una máquina tomada de *Plan 9 from Outer Space* que traduce de forma espontánea la lengua marciana al inglés. Marsha (Glenn Close), la esposa del presidente, se niega a tener que invitar a unos seres tan feos a su casa. En una reunión de Alcohólicos Anónimos, Barbara confiesa que cree que los marcianos han venido a salvar a la humanidad. En Kansas, Billy Glenn Norris, el bobo hermano de Richie, se alista en el ejército ante el orgullo de sus no menos bobos padres. Richie lleva a su abuela (Sylvia Sidney), el único miembro de su familia que lo aprecia, al asilo donde pasa los días acariciando a su gato disecado y escuchando canciones de Slim Whitman. Centenares de personas se desplazan al desierto de Nevada para dar la bienvenida a los extraterrestres. La declaración del embajador marciano de que vienen en son de paz es acogida con aplausos aliviados y un *hippie* suelta una paloma blanca. Sin embargo, la situación da un inesperado giro cuando el embajador ve el pájaro, lo fulmina con su pistola de rayos desintegradores y comienza la batalla. Jason intenta proteger a su novia, pero es desintegrado por los

marcianos, que se llevan a Nathalie y a su inseparable chihuahua.⁵² En la Casa Blanca, el doctor Kessler sugiere que se trata de un malentendido cultural y preparan un nuevo encuentro. Mientras Art Land calcula con optimismo las posibilidades de negocio de la visita extraterrestre, Barbara llega a la conclusión de que la humanidad no tiene remedio y se merece la aniquilación. En un laboratorio, el doctor Kessler y varios científicos diseccionan el cadáver de un marciano sin llegar a ninguna conclusión. Mientras tanto, Nathalie está siendo sometida a una serie de experimentos por unos extraterrestres vestidos de rojo. Su cabeza sumergida en un recipiente observa su antiguo cuerpo, ahora coronado por la cabeza de su perro. Los Norris asisten al sepelio de su amado hijo en una escena cargada de los tópicos del melodrama bélico. Los marcianos acuerdan un nuevo encuentro en el Congreso, donde se prohíben los aplausos y la presencia de pájaros para evitar un nuevo “malentendido”. Allí los extraterrestres vuelven a hacer de las suyas, aniquilando prácticamente a todos los asistentes y raptando al doctor Kessler. El presidente decide televisar otro discurso, mientras los marcianos se ríen de él y la cabeza seccionada de Kessler y la de Nathalie, sujeta al cuerpo de su perro, se declaran su amor. Una extraña mujer de andares sinuosos y peinado enorme (Lisa Marie) es interceptada frente a la Casa Blanca por el mujeriego jefe de prensa Jerry Ross, quien la invita a visitar el Salón Kennedy. Cuando intenta sacarle el chicle de la boca para besarla, ésta le ataca con un virulento mordisco. Ross arranca un trozo del rostro de la mujer, revelando que se trata de un marciano que no tarda en dejarlo inconsciente. El chicle, compuesto de nitrógeno, lo sabremos más tarde, le permitía respirar. El alienígena, que está retransmitiendo lo que ocurre a su nave mediante un anillo cámara, se acerca al dormitorio del presidente y su esposa, donde el perro que duerme con ellos se pone alerta. Su intención de fulminar a los Dale es frustrada y acaba acribillado por los escoltas. El embajador de Marte monta en cólera y ordena una invasión a gran escala. James y Marsha Dale huyen protegidos por el servicio secreto, pero la primera dama queda aislada en medio de la confusión y termina aplastada por la enorme lámpara de araña de Nancy Reagan. Cedric y Neville, los hijos de Byron, que se encontraban visitando la Casa Blanca con un grupo escolar, ayudan a evacuar al presidente. Tomando las armas de los extraterrestres, demuestran la utilidad real de los videojuegos. En Las Vegas, Art Land presenta su nuevo proyecto a un grupo de inversores totalmente ajeno a la realidad, hasta que el rayo destructor marciano

⁵² Poppy pertenecía al propio cineasta y a Lisa Marie, quien lo encontró abandonado en una calle de Tokio.

acaba con todos. En un casino cercano, el mismísimo Tom Jones interpreta su famoso *It's Not Unusual*. Barbara le pide a Byron que huya con ella a las Islas Tahoe en la avioneta de Art. Mientras, un grupo de marcianos burlones aparece en el escenario y siembra el caos. Tom Jones se escabulle y se une al grupo formado por Barbara, Byron, un abogado jugador interpretado por Danny De Vito y una camarera (Christina Applegate). Tom Jones, el único capaz de pilotar un avión, es su salvación. Los marcianos continúan arrasando Las Vegas sin dejar de afirmar que vienen en son de paz. En Kansas, la tienda de donuts ha sido destruida y Richie encuentra a sus padres preparándose para el ataque, decididos a olvidarse de la abuela. Las hordas extraterrestres se han extendido al resto del mundo y el presidente accede a utilizar su arsenal atómico, que es absorbido sin más por el líder de los marcianos. Los alienígenas acaban con el Parlamento inglés y mancilla el patrimonio cultural norteamericano remodelando las esculturas del Monte Rushmore. Destruyen el Taj Mahal de la India y juegan a los bolos con las míticas esculturas de la Isla de Pascua. Mientras, los cabecillas se divierten en su nave viendo una película de Godzilla. Richie decide ir a buscar a su abuela y poco después un robot manejado por marcianos destruye la caravana familiar. Un grupo de marcianos está a punto de fulminar a la inofensiva abuelita Norris con un desmesurado cañón de rayos cuando el grito de Richie le hace girarse. El movimiento desconecta la clavija de los auriculares con los que estaba escuchando su disco y la música de Slim Whitman, ahora audible para todos, provoca un efecto inesperado: el enorme cerebro verde de los extraterrestres estalla. Los marcianos irrumpen en la sala de guerra y organizan otra matanza. El presidente, único superviviente, lanza un último discurso lacrimógeno que efectivamente hace llorar al jefe marciano. Sin embargo, eso no impide que el alienígena acabe con él. Richie y su abuela se pasean con un enorme altavoz y radian la música de Whitman a través de las ondas. En Las Vegas, el grupo de fugitivos, menos De Vito, que ha sido desintegrado, intenta despegar. Byron se ofrece para despejar la pista de marcianos y parece finalmente sucumbir. El ejército sustituye las armas convencionales por una grabación de Slim Whitman y acaba con los invasores. Barbara, Tom Jones y la camarera han llegado a las Islas Tahoe, donde vemos las naves invasoras hundiéndose en el mar. En Washington, Taffy impone en nombre de sus padres la Medalla del Congreso, el máximo galardón al que un norteamericano puede aspirar, a Richie Norris y su abuela. Byron se reúne con su familia y Tom Jones, rodeado de animales en la idílica isla, entona *It's Not Unusual*.

En *Mars Attacks!*, la estupidez de los humanos acaba por hacer justificable la invasión de una vandálica especie extraterrestre que parece particularmente dotada para acabar con todos los símbolos glorificados por la sociedad contemporánea. Los marcianos llegan en tropel a Washington D.C., Kansas y Las Vegas (según Burton, los centros político, espiritual y lúdico de Estados Unidos) mientras los humanos son incapaces de comprender la violencia gratuita y a actitud ácrata y *punk* de los invasores. Esta sátira a propósito de la estupidez humana volvía a ser el resultado de la conjunción de las referencias culturales de Burton: los films de Ray Harryhausen, las películas de ciencia ficción de los años cincuenta y sesenta, las películas de catástrofes y *Godzilla*. Los marcianos de Burton se ríen de los humanos, que ven fracasar uno a uno los estamentos político, militar, científico y espiritual. La reconstrucción del mundo queda en manos de los *outsiders*, la redención del mundo sólo es posible mediante la cultura popular y su estética *kitsch*.

La película destilaba un tono jocosos cuyo protagonismo coral casi provocó la suspensión de la película. Muchos actores declinaron la oferta de un papel que suponía un salto sin red, que rompía su imagen de estrella y que además tenía un destino generalmente aciago. La amistad entre Burton y Jack Nicholson, que se ofreció a interpretar todos los papeles que le proponía, salvó la película. El director dividió el reparto en dos grupos: “gente que me gusta y gente que pensaba que representaba ciertos aspectos de la cultura y la sociedad que eran más satíricos. (...) Fue divertido... fue un modo genial de conocer gente y observar diferentes actores trabajando juntos en diferentes estilos. Creo que adquirí eso en *Ed Wood*. Me gusta la mezcla de actores sensacionales, actores del método, actores A, actores B, y gente que realmente no ha actuado nunca. Disfruto de su energía. Y era una cosa tan surreal...”⁵³

El cineasta pretendía animar a los marcianos mediante *stop-motion*. Hizo algunas pruebas con un equipo de animadores, pero tuvo que renunciar a ella por razones económicas y técnicas. Finalmente, los creativos técnicos de la compañía de George Lucas Industrial Light and Magic se ocuparon de la animación de los marcianos utilizando imágenes generadas por ordenador. Burton nunca había trabajado con este medio, pero decidió probarlo intentando mantener el mismo principio que en *Vincent* o en *Pesadilla antes de Navidad*: hacer que los personajes animados actuaran, tratarlos como si fueran reales.

⁵³ BURTON, Tim en SALISBURY, Mark (ed.) (2000): *Op. cit.*, p. 152.

A pesar de su plantel de estrellas y su humor, *Mars Attacks!* obtuvo un escaso éxito entre la crítica y el público americanos. La fecha elegida para su estreno, la Navidad de 1996, reveló no ser demasiado propicia. Además, su carrera comercial se vio perjudicada por el estreno, cinco meses antes, de *Independence Day* (Roland Emmerich, 1996), film con el que compartía demasiadas coincidencias argumentales. Al fin y al cabo, ambas recogen elementos de todo el cine de ciencia ficción anterior. Como indica Sánchez-Navarro, *Mars Attacks!* no es una parodia ni de *Independence Day* ni de ninguno de los films que cita, sino “una estricta actualización, según los parámetros éticos y estéticos de Burton, del discurso apocalíptico de la ciencia ficción popular.”⁵⁴

Mars Attacks! ha tenido un posterior éxito en vídeo en Estados Unidos entre el público más joven, lo que indica que uno de los errores de la estrategia comercial de la película fue ignorar a su mayor público potencial. Gran parte del público y de la crítica vio en *Mars Attacks!* una parodia del taquillero film de Emmerich, a pesar de que Burton no había tenido ninguna noticia de su rodaje y de que no la vería hasta mucho más tarde del estreno de su propia película. No obstante, el film fue acogido en Europa como una muestra más del talento de su director.

Burton había perdido la infalibilidad comercial que se le presuponía y, aunque él no estaba demasiado preocupado por su imagen, sabía que debía escoger su próximo proyecto con cuidado. A lo largo de 1997 estudió diversas posibilidades que no se concretaron: *Sweeny Todd*, *The Demon Barber of Fleet Street*, *Dinosaur Attacks!*, *House of Usher* o un *remake* del film de Roger Corman *El hombre con rayos X en los ojos* (*X: The Man with X-Ray Eyes*, 1963).

Dado que Burton ya había reinventado con éxito un icono del cómic, la Warner pensó que era la elección obvia para dirigir una nueva versión cinematográfica de otro héroe: Superman. La Warner ya había producido tres películas sobre el superhéroe protagonizadas por Christopher Reeve (la cuarta había sido producida por Cannon Films) y creía que al héroe todavía le quedaba potencial para convertirse en otro *blockbuster*. La operación coincidía con el sexagésimo aniversario de la creación del personaje, que había nacido en 1938 de manos del guionista Jerry Siegel y el dibujante Joe Shuster. Jon Peters, productor de *Batman*, encargó un tratamiento del film a Jonathan Lemkin, que redactó un primer esbozo basado en la serie de tebeos *The Life and Death of Superman*. Peters estimó su aproximación excesivamente radical y el proyecto quedó en manos del

⁵⁴ SÁNCHEZ-NAVARRO, Jordi: *Op. cit.*, p. 457.

director Kevin Smith, un gran fan de los cómics. Sin embargo, su trabajo no cumplía las expectativas (estaba pensado para atraer a Burton al proyecto) y, aunque el director aceptó el encargo, lo primero que hizo fue contratar a un nuevo guionista, Wesley Strick. Burton quería mostrar una nueva faceta del héroe, profundizar en el hecho de que se trata de un alienígena y la dualidad con la que se ve obligado a vivir. La película, titulada *Superman Lives* o *Superman Reborn*, debía ser protagonizada por Nicholas Cage y el director trabajó durante año en un proyecto que no llegaría a realizarse. La Warner perdió interés y, para gran disgusto de Burton, la producción fue suspendida.

Ese año, el cineasta, en su faceta de poeta e ilustrador, presentó en público su libro de poemas ilustrado *The Melancholy Death of Oyster Boy and Other Stories*⁵⁵. En 1994 ya había publicado en Hyperion *The Nightmare Before Christmas*, una versión de la película en formato de cuento infantil. Todos sus poemas, incluido *Vincent*, homenajean el espíritu subversivo de su autor infantil favorito, Dr. Seuss, del que hablaremos más adelante. La creación de este libro le ayudó a sobrellevar un año lleno de frustraciones en la producción de la película sobre Supermán. *La melancólica muerte de Chico Ostra* relaciona la poesía del Dr. Seuss con el negrísimo humor de Edward Gorey, heredero a su vez de los disparatados *limericks* de Edward Lear, quintillas humorísticas que huyen del sentido común y demuestran la relación del surrealismo macabro y la canción infantil. El libro reúne veintitrés poemas narrativos de extensión y métrica desigual, ilustrados con el trazo surreal, grotesco y minimalista característico del cineasta. Las historias hablan de la angustia y el dolor del *outsider* adolescente de un modo deliciosamente cómico y macabro a la vez.

En 1998 Burton dirigió su primer anuncio publicitario para la goma de mascar francesa *Hollywood Gum*. Sus treinta segundos de duración narran las peripecias a un gnomo de jardín que se escapa, viaja en un camión de la basura y termina en estanque situado en el claro de un bosque encantado con una joven que se parece a Lisa Marie (pero no lo es).

En 1994, Kevin Yagher, técnico especialista en efectos especiales convertido en director, le había propuesto al guionista Andrew Kevin Walker confeccionar una película de terror comercial basado en *La leyenda de Sleepy Hollow*, el relato clásico de terror basado en la tradición del cuento germánico que Washington Irving publicó en 1812. Convertido en una lectura ineludible para los escolares

⁵⁵ *La melancólica muerte de Chico Ostra*. Ed. Anagrama. Barcelona, 1999. Círculo de lectores editó también una edición bilingüe.

estadounidenses, el relato de Irving ha inspirado una variada serie de adaptaciones cinematográficas y televisivas entre las que cabe destacar *The Adventures of Ichabod and Mr. Toad*, medimetro de animación producido por Disney en 1949. En el relato original, Ichabod Crane es un desgarbado maestro de escuela que llega a un pequeño pueblo de Nueva York, Sleepy Hollow, habitado por descendientes de colonos holandeses. Allí se enamora de Katrina, la hija del potentado Van Tassel, y se enfrenta al misterioso jinete sin cabeza de una leyenda popular. En realidad se trata del ardid de un pretendiente de Katrina para alejar a Ichabod. La intención de Yagher y Walker era partir de la idea de que el jinete sin cabeza existía realmente y era responsable de una serie de misteriosas decapitaciones. Ichabod Crane se convertía en el escéptico agente de policía enviado a resolver el enigma. El guión fue enviado a la productora de Francis Ford Coppola American Zoetrope. El cineasta, que se hallaba trabajando en otro proyecto, se desentendió de la dirección, pero se reservó el papel de productor ejecutivo. Yagher decidió dirigir el film él mismo, pero el productor Scott Rudin, que había promovido *Eduardo Manostijeras*, prefería el respaldo de un director renombrado y envió el guión a Burton, quien no tardó en mostrar un gran interés. No sólo estaba ansioso por volver a rodar, sino que además siempre le había gustado la historia y sus posibilidades visuales, aunque, dada su formación, más por la adaptación de la Disney que por el libro de Irving. Yagher le cedió encantado la dirección a Burton, quien valoró su aportación y le encargó, con garantía de total libertad, el diseño y ejecución de los efectos especiales. Un nuevo guionista, Tom Stoppard, debía acercar el film al universo temático y conceptual de Burton. Stoppard eliminó los apuntes sociales del guión inicial de Walker y convirtió a Crane de inteligente seductor en personaje inestable y nervioso. Burton no quería un héroe de acción, pues veía a Ichabod como un personaje en la línea de sus rebeldes incomprensidos. Su Ichabod era inteligente, pero se encontraba sumido en una perplejidad constante y daba la sensación de que todo se resolvía a pesar de su intervención, no gracias a ella. A Burton le gustaba la contraposición de un personaje que vive dentro de su cabeza con un personaje sin cabeza. Johnny Depp aceptó por tercera vez el reto de convertirse en uno de los espíritus sensibles e inadaptados del cine de Burton.

Por aquel entonces, el director aceptó la propuesta del canal de televisión American Movie Classics de presentar un maratón de películas de terror seleccionadas y comentadas por él. El ciclo se programó alrededor de Halloween, la semana del 26 de Octubre al 1 de Noviembre, y proporcionó al público la oportunidad de asistir a un emotivo repaso sentimental del género.

Con la entrada de Burton en la producción de *Sleepy Hollow* (1999), la Paramount, hasta ese momento reticente, elevó considerablemente el presupuesto del film. El cineasta logró reunir un reparto magnífico. Además de Depp, Burton convocó a Christina Ricci para interpretar a Katrina, el interés romántico de Ichabod. Actriz de belleza poco convencional, hubiera sido, según Burton⁵⁶, el fruto de la hipotética unión de Peter Lorre y Bette Davis. Al cineasta le gustó su cualidad misteriosa de intérprete de cine mudo. Para encarnar al jinete sin cabeza, el director volvió a contar con la carismática presencia de Christopher Walken. Rodada en Inglaterra, Burton tuvo la oportunidad de trabajar con brillantes actores ingleses y con otro de sus ídolos, el imponente icono de la Hammer, Christopher Lee. *Sleepy Hollow* es una película totalmente apoyada en la atmósfera, una mezcla de terror romántico, *thriller* gótico y humor. Rick Heinrichs, que había sido contratado para la producción de *Superman Lives* con el encargo de crear una Metrópolis radicalmente opuesta a la Gotham City de *Batman*, volvió a colaborar en la nueva película de su amigo. Esta vez se trataba de construir de la nada, y con sesenta millones de dólares de presupuesto, el pueblo de ensueño que da nombre al film: “Para mí, el decorado es otro personaje más, sobre todo si estás tratando de crear un sueño. A veces me parece que los estudios creen que vamos a hacer radio en lugar de cine por las pegas que ponen en la inversión de decorados.”⁵⁷

La película da comienzo con las imágenes de unas manos sellando un testamento con el sello de los Van Garrett y que va a parar a una cartera con el nombre de J. Masbath. Un visiblemente temeroso Peter Van Garrett (Martin Landau) atraviesa en su carroza, a toda velocidad y bajo una tormenta incipiente, unos extensos campos de maíz custodiados por espantapájaros con cabezas de calabaza. Se escucha el sonido de un caballo y un sable desenvainándose: el cochero y Van Garrett no tardan en ser decapitados. Nueva York, 1799: el agente de policía Ichabod Crane (Johnny Depp) aboga por la aplicación de la razón y del método científico en el campo de la justicia. El burgomaestre (Christopher Lee) está poco predispuesto a poner en práctica la “bárbara” ciencia forense en su jurisdicción, pero le ofrece la oportunidad de probar sus teorías en una pequeña comunidad del norte de Nueva York, Sleepy Hollow, donde han aparecido tres víctimas decapitadas. Crane llega al pueblo cargado con sus extraños instrumentos para realizar autopsias. En la mansión de los Van Tassel se está celebrando una gran fiesta de Halloween (de nuevo, la fiesta favorita de Burton). Katrina Van Tassel

⁵⁶ BURTON, Tim en SALISBURY, Mark (ed.) (2000): *Op. cit.*, p. 180.

⁵⁷ BURTON, Tim: entrevista de Miguel Juan Payán en *Acción*, nº 93, año 9, p. 56.

(Christina Ricci) gira con los ojos vendados en medio del juego infantil *The Pickety Witch*: “¿Quién tiene un beso para *The Pickety Witch*?” El recién llegado, visiblemente turbado, recibe un beso “a cuenta”. Antes de que los celos del pretendiente de la muchacha, Brom Van Brunt (Casper Van Dien), se puedan desatar, aparecen Baltus Van Tassel (Michael Gambon) y su esposa (Miranda Richardson). Van Tassel, junto al reverendo Steenwyck (Jeffrey Jones), el doctor Lancaster (Ian McDiarmid) y el notario Handerbrook (el muy británico mayordomo de Batman Michael Gough) y el magistrado Philipse (Richard Griffiths), informan a Ichabod de las circunstancias de los crímenes: las cabezas han desaparecido y el responsable no es otro que el espíritu de un sanguinario mercenario alemán enviado para luchar junto a los ingleses para evitar la independencia de Norteamérica. Los soldados decapitaron al mercenario después de que una niña delatara su presencia y ahora ha vuelto a la vida. El racionalista Ichabod es el único que no cree la historia. Al día siguiente se encuentra el cadáver decapitado de Jonathan Masbath. Ichabod recurre a sus extravagantes técnicas forenses para descubrir que el corte ha sido cauterizado al instante, como si la hoja estuviera al rojo vivo, algo que el magistrado Phillipse atribuye al fuego del infierno. El hijo del finado, el joven Masbath (Marc Pickering), ofrece a Ichabod sus servicios, el mejor modo de vengar la muerte de su padre, pero el investigador declina su oferta para cambiar de idea cuando el magistrado Phillipse le informa de que hay cinco víctimas en cuatro tumbas. Esa misma noche, Ichabod exhuma los cuerpos de las víctimas del jinete y tras una cruenta autopsia, descubre que la joven viuda Winship estaba embarazada. Brom Van Brunt, que pretende burlarse de Ichabod, lo ataca simulando ser el jinete sin cabeza, lo que le causa un desmayo (según Burton, su héroe actúa como una niña de trece años). En un paraje de ensueño vemos a una hermosa mujer con los ojos vendados (Lisa Marie) jugando a *The Pickety Witch* con su hijito. La madre, que posee maravillosos poderes mágicos, entretiene al niño con un juguete precinematográfico, un disco de cartón con un pájaro rojo en un lado y una jaula en el otro, que al girar muestra al pájaro enjaulado. Aparece entonces la severa figura paterna, un ceñudo clérigo vestido de negro y... Ichabod despierta en su habitación, aterrado y empapado en sudor. El investigador conversa amablemente con Katrina, quien le cuenta que su madre murió años atrás y que la actual Lady Van Tassel es la enfermera que la cuidó durante su enfermedad. También habla de su parentesco con los Van Garrett, quienes ayudaron a su padre a instalarse en Sleepy Hollow. Katrina le regala un libro de hechizos que perteneció a su madre. A la mañana siguiente, visitan las ruinas del primer hogar de los Van

Tassel, donde sólo queda parte de la chimenea con el emblema de la casa, un arquero. La muchacha lo interroga sobre las marcas de las palmas de sus manos, pero éste ignora su origen. Para simular la perturbación que le causan las artes mágicas de Katrina, Ichabod le muestra el disco con el cardenal y la jaula que ya conocemos. No es magia, explica, sino un efecto óptico. Por la noche, Ichabod aborda al magistrado Philipse, que trata de irse a toda prisa del pueblo, para interrogarle sobre la viuda Winship. El jinete no tarda en aparecer, cercena la cabeza del magistrado, que cae entre las piernas de Crane, y la clava en su espada para llevársela con él. Ichabod pierde el conocimiento. Baltus visita al muchacho en su habitación, completamente fuera de sí por la visión del Germano. Vuelve a desmayarse y sueña con su madre girando en el aire con los brazos extendidos bajo una lluvia de pétalos blancos. Su padre acusa a la mujer de ejercer la brujería y la introduce en una Dama de Hierro, el tristemente célebre instrumento de tortura. Cuando despierta, un resuelto Crane se dispone a adentrarse en los bosques con el fin de descubrir la causa última de los crímenes. Acompañado del joven Masbath, se introduce con precaución en una cueva donde encuentran a una anciana bruja. La mujer entra en trance y se transforma en un ser terrorífico que indica a Ichabod que busque el Árbol de los Muertos, el lugar donde descansa el jinete. Siguen las indicaciones de la bruja y poco después se les une Katrina. Cuando la pareja está a punto de besarse, el joven Masbath los interrumpe con su descubrimiento. Crane observa que fluye sangre de las ramas del impresionante Árbol de los Muertos. Comienza a cortarlo con un hacha y, totalmente cubierto de sangre, descubre en su interior las cabezas todavía frescas de las víctimas del jinete. Tras percatarse de que la tierra próxima a las raíces ha sido removida recientemente, desentierra el esqueleto sin calavera del mercenario alemán. De repente, el Germano emerge del interior del árbol montado en su caballo. Ichabod trata de seguirlo, pero lo pierde en la espesura. Su nueva víctima es la comadrona de Sleepy Hollow, que muere decapitada junto a su marido y pequeño hijo. Brom, que estaba montando guardia, se enfrenta al jinete. Ichabod se une a Brom, pero pronto se da cuenta de que el jinete no pretende matarlos y que ellos no pueden acabar con él. Sin embargo, insisten en combatir contra él, con lo que el jinete no tiene otra alternativa que herir a Crane y cortar en dos a Brom. En la residencia de los Van Tassel, Crane bebe una pócima preparada por Katrina y antes de volverse a desmayar explica que los asesinatos del jinete siguen un patrón que hay que determinar y que debe tener un beneficiario. Su sueño muestra al pequeño Ichabod en una sala llena de instrumentos de tortura. Allí descubre los aterrorizados ojos de su madre en el

interior de la Dama de Hierro y retrocede. La silla cubierta de afilados clavos en la que se apoya le causan las heridas responsables de las señales de sus manos. El instrumento de tortura se abre y aparece su madre, entre ríos de sangre, y con el rostro hondamente marcado por los clavos.⁵⁸ Al despertar, Ichabod encuentra a Katrina a su lado y le narra la espantosa historia de su madre, muerta a manos de su propio marido, un fanático religioso. Al amanecer, Lady Van Tassel atiende al investigador porque Katrina está descansando y Sarah, la sirvienta, ha desaparecido. Crane ordena sus notas: las pistas apuntan a Baltus Van Tassel. Más tarde descubre que algo en el árbol genealógico de los Van Tassel que le lleva a interrogar al notario Hardenbrook, en cuyo despacho el joven Masbath encuentra la cartera de su padre. Allí descubre que el móvil de los crímenes es el reparto de la herencia de Van Garrett. El jinete ha ido eliminando a todos sus herederos excepto a Baltus, incluyendo a la viuda Winship, que se había casado con Van Garrett en secreto y esperaba un hijo suyo. También habían muerto todos los que estaban al corriente de esta situación: Jonathan Masbath, testigo de la firma del último testamento, y la comadrona. Los prohombres de Sleepy Hollow también forman parte del misterio, pues Hardenbrook rubricó el certificado de matrimonio, Steenwyck los casó, Lancaster confirmó el embarazo... Katrina se muestra muy molesta con Ichabod tras la lectura de las notas que apuntan la culpabilidad de su padre. Debajo de su cama, Ichabod encuentra un extraño dibujo que le hace desconfiar de la muchacha. El investigador y Masbath siguen a una figura que sale de la casa con una linterna y se dirige al interior del bosque. Allí se encuentran con una pareja retozando: Lady Van Tassel, que se hace un corte en una mano con un cuchillo y el reverendo Steenwyck. Ichabod descubre a una furiosa Katrina quemando sus notas. Lady Van Tassel le rebela a Ichabod que sabe que la vio en el bosque. Baltus llega con la noticia del suicidio de Hardenbrook y de la convocatoria de una asamblea popular contra Crane organizada por Steenwyck en la iglesia. Lady Van Tassel le pide a su marido que la acompañe a buscar unas flores para curar su herida antes de ir a la iglesia. En el bosque, la mujer recoge flores mientras su marido la espera montado a caballo. El jinete sin cabeza llega y desenvaina su espada detrás de la mujer sin que Baltus pueda avisarla. Baltus llega a la iglesia anunciando el asesinato de su mujer y el pánico se apodera de los habitantes de Sleepy Hollow. El jinete llega al umbral del templo y los hombres le disparan desde el interior. Katrina dibuja algo en el suelo y el doctor Lancaster,

⁵⁸ Se trata de un homenaje al maquillaje y aciago destino de Barbara Steel en *La máscara del demonio* (*La maschera del demonio*, Mario Bava, 1960).

aterrorizado, le dice a Steenwyck que deben confesar la traición de los cuatro amigos a Baltus. Antes de que pueda terminar su confesión, el reverendo lo mata propinándole un tremendo golpe en la cabeza con una cruz. Baltus dispara a Steenwyck. Una extraña fuerza mantiene fuera del templo al Germano quien, decidido a cumplir su misión, arranca una estaca de la valla y la arroja a través de un ventanal a modo de enorme arpón. La valla atraviesa a Baltus, que es arrastrado fuera de la iglesia y decapitado. Horrorizada por la escena, Katrina cae desmayada sobre un símbolo igual al que había bajo la cama de Ichabod. Éste cree que todo ha sido provocado por la magia de la muchacha.

Ichabod se dispone a abandonar Sleepy Hollow creyendo en la maldad de Katrina, que continúa inconsciente. En la diligencia, el investigador juguetea inquieto con su juguete óptico. Se trata de la puesta en imágenes de una de las constantes temáticas de Burton: las cosas no son lo que parecen. Al pasar por delante de la casa del médico, Crane ve un carromato que transporta el cadáver decapitado de Lady Van Tassel. Continúa jugando unos instantes hasta que, impulsado por un extraño resorte, busca el libro de hechizos que le regaló Katrina. El símbolo que la joven dibujó bajo cama y en el suelo de la iglesia está destinado a proteger al ser amado contra los espíritus malignos. Ichabod manda dar la vuelta al cochero y comienza a atar cabos. Inspeccionando el cuerpo de Lady Van Tassel se percata de que el corte en la mano ha sido realizado después de la muerte, con lo que no puede tratarse del cuerpo de la esposa de Baltus. Al mismo tiempo, Katrina descubre que su madrastra está viva. En el viejo molino de viento de Sleepy Hollow, Lady Van Tassel invoca al jinete. Mientras lo espera, responde a todos los enigmas: Baltus creyó erróneamente que había sido decapitada, puesto que no se quedó allí para comprobarlo. El cadáver sin cabeza era el de la sirvienta desaparecida, Sarah, asesinada por la propia Lady Van Tassel. Los asesinatos del jinete son la venganza de la última de los Archer, la familia que Van Garrett desalojó para acomodar a sus parientes Van Tassel. La muchacha había sobrevivido junto a su hermana en el bosque después de que el pueblo les diera la espalda por la afición de su madre a la brujería. Ella fue la niña que delató la presencia del mercenario alemán. Convertida en una experta hechicera, se casó con Baltus, exhumó el cráneo del mercenario e ideó un ritual para convertirlo en su siervo vengador. Los asesinatos responden a un plan para apoderarse de todas las propiedades de los Van Garrett y de los Van Tassel, para lo que era necesario eliminar toda su línea sucesoria y a los posibles testigos. Había matado incluso a su propia hermana, la bruja que indicó a Ichabod dónde hallar al jinete. Katrina, heredera universal de Baltus, debe ser la última

víctima. El joven Masbath, que ha escuchado el relato, huye del molino con Katrina. Lady Van Tassel no parece preocupada: confía en la eficacia de su jinete demoniaco. Ichabod está fuera. El Germano se aproxima. Ichabod, Katrina y Masbath entran en el molino y suben al techo, seguidos muy de cerca por el jinete. Incendian el molino con un quinqué y alcanzan el suelo saltando a través de las aspas. El jinete sale indemne de la explosión del molino. Katrina, Ichabod y Masbath huyen a toda velocidad en el carruaje y el mercenario sale tras ellos. El investigador muestra unas inauditas dotes de luchador y atleta en una persecución espectacular⁵⁹. Consiguen deshacerse del jinete momentáneamente y llegan junto al Árbol de los Muertos. Una irritada Lady Van Tassel se les une y dispara a Ichabod en el corazón. Sin embargo, Crane, milagrosamente vivo, lucha con la bruja intentando hacerse con la calavera que controla al mercenario. En el momento en que el jinete se dispone a separar a Katrina de su cabeza, el investigador le lanza su cráneo. Una vez en su sitio, se transforma recubriéndose de carne. El libro que le regaló la muchacha ha detenido la bala que debía acabar con la vida de Ichabod. El Germano recobra el amenazador aspecto que tuvo en vida y monta en su caballo, dispuesto a sumergirse por última vez en el Árbol de los Muertos. Sin embargo, decide llevarse consigo a una horrorizada Lady Van Tassel. La mano de la mujer queda fuera del árbol y Crane se desmaya. En el carruaje que los lleva a una luminosa Nueva York, Katrina despierta a Ichabod con un beso.

El cuento de Irving es un ejemplo del fantástico explicado, donde lo sobrenatural es objeto de una racionalización irónica que revela una maquinación destinada a dejar en ridículo al héroe. La película de Burton recoge el suceso del relato original que muestra el engaño al que Ichabod Crane es sometido por el pretendiente de Katrina, pero propone una visión bien distinta donde lo sobrenatural tiene una existencia real. La toma de posición del director es clara: ante la realidad o la fantasía, escoge siempre ésta última. Ichabod lucha por introducir la modernidad, la racionalidad y el método científico en un mundo todavía dominado por la superstición. Sin embargo, tiene que rendirse ante la palpable realidad de lo sobrenatural y termina por abrazar a Katrina con todo lo que ello representa. Burton es poco dado a la intelectualización y el método científico, como ya ocurría en *Pesadilla antes de Navidad*, vuelve a quedar en entredicho.

⁵⁹ Las películas de Burton tienen una gran calidad técnica. Aunque no se considera un buen director de películas de acción, en sus escenas de acción (especialmente en *Batman*, *Batman vuelve* o *Sleepy Hollow*) podemos observar una notable capacidad de previsualización y de resolución de escenas complejas que se aleja del prototípico cine de acción y hace de la economía de planos su pauta estética.

Sleepy Hollow se estrenó en Estados Unidos en Noviembre de 1999. Las buenas críticas recibidas y sus altas recaudaciones (la tercera película más taquillera de la carrera del director, tras *Batman* y *Batman vuelve*), le han devuelto el crédito en Hollywood. De nuevo, los elementos formales de una obra de Burton fueron objeto de reconocimiento por parte de la Academia: la magnífica fotografía de Emmanuel Lubezki y el diseño de vestuario de Collen Atwood fueron nominados, mientras Rick Heinrichs y Peter Young ganaron el Oscar a la mejor dirección artística y decoración de sets.

3. TIM BURTON AUTOR

Como hemos visto, el cineasta que nos ocupa posee un extraordinario universo personal que expresa en películas únicas, obras singulares amadas por unos y despreciadas por otros como meros ejercicios formales. Burton presenta una figura frágil, pálida y delgada, vestida de negro y con una mata de pelo que parece no haber conocido nunca un peine. Sus características físicas y peculiaridades psicológicas se han plasmado en muchos de sus héroes. Alrededor del cineasta, frecuentemente retratado como un artista hipersensible, se ha creado toda una mitología. Los límites entre el creador y su obra se vuelven borrosos, pues ambos son definidos a menudo con los mismos adjetivos. Surge la duda de si todo esto no es más que una pose estudiada, una imagen pública consciente, una estrategia comercial más.

Al leer las entrevistas del cineasta resulta curioso comprobar que, incluso en las que se han realizado con una década de por medio, las respuestas se repiten como si pertenecieran a un guión bien aprendido. Ken Hanke observa esto en su biografía del director. En sus entrevistas hay una aparente contradicción, una especie de “reservada elocuencia”: “A pesar de la obvia validez de muchas de sus observaciones sobre sus obras y su vida, había siempre una ligera impresión de que estaba prácticamente leyendo un grupo de respuestas escritas, que él mismo estaba casi interpretando un personaje.”⁶⁰ Resulta difícil saber hasta qué punto se trata de una maniobra consciente o bien una estrategia, la de la persona patológicamente tímida que representa un papel para poder hacer frente a la atención pública.

Según el director, la paradoja “es una palabra que define muy bien mi cine. Siempre me sale la mirada crítica, aunque no la busque, y termino viendo las cosas

⁶⁰ HANKE, KEN: *Op. cit.*, p. x. “Despite the obvious validity of many of his remarks about his works and life, there was always a slight sense that he was virtually reading from a scripted set of responses, that he was almost himself playing a character.”

desde otro ángulo. Mi tarea de director sólo consiste en poner imágenes a las preguntas sin respuesta.”⁶¹

También aquí nos plantearemos una serie de paradojas y contradicciones alrededor de su figura.

Sin duda, paradójica y contradictoria resulta su situación en Hollywood, una industria que no alienta la expresión personal, la mirada crítica ni las visiones particulares, pero que respalda, no sin cierto recelo, los proyectos del director. Como ha señalado Alan Jones, “pocos directores logran encontrar la aceptación de la audiencia masiva con sus personales visones del mundo, especialmente aquellas tan oscuras y de pesadilla como *Batman*, pero Tim Burton ha hecho precisamente eso y su carrera ha prosperado firmemente sin transigir con los estudios.”⁶² ¿Cómo puede sobrevivir un cineasta con una visión tan distintiva en un mercado tan agresivo y homogéneo? ¿Cómo consigue unos presupuestos tan altos para llevar a cabo sus ideas? La respuesta es que si bien Tim Burton un artista, es un artista económicamente muy rentable. El conocido como maestro de lo macabro es un mago de la imagen que posee además un toque mágico para la taquilla. Sus películas han recaudado más de 866 millones de dólares sólo en Estados Unidos, donde la recaudación media de cada uno de sus films es de más de 108 millones.⁶³ Burton vuelve a ser el eje donde se encuentran dos visiones aparentemente contradictorias y excluyentes: el cine como arte y el cine como industria. Por una parte, hallamos la figura del artista que se expresa a través del medio cinematográfico; por otra, la industria que considera las películas como una mercancía que no sólo se puede comercializar, sino que ayuda a la venta de otros muchos productos. En palabras de Terrence Rafferty, “Burton es un artista que no se desconcierta por las contradicciones, que está cómodo tanto con las aspiraciones más altas como con los instintos más bajos de su naturaleza como *entertainer*.”⁶⁴

Otra de sus contradicciones la encontramos en cómo logra contar con la lealtad absoluta de muchos de los grandes nombres en una industria que no se caracteriza precisamente por su lealtad. Más adelante hablaremos de la especial

⁶¹ BURTON, Tim: entrevista de Oskar L. Belategui el 19 de Agosto de 2001 en *El Diario Vasco*, disponible en: <http://www.diariovasco.com/cine/datos/protagonistas/prota190801burton.html>

⁶² JONES, Alan: “Tim Burton: The Master of the Strange and Wonderful” en *Film Review, The Directors Special Edition*, nº 28, 1999, p. 40. “Few directors manage to find mass audience acceptance with their personal world visions, especially those as dark and nightmarish as *Batman*, but Tim Burton has done precisely that and his career has prospered adamantly not making studio compromises.”

⁶³ Datos extraídos del artículo disponible en: <http://www.the-numbers.com/people/directors/TBURT.html>

⁶⁴ RAFFERTY, Terrence: “Batman Returns” en JAMESON, Richard T. (ed.): *They Went Thataway: Redefining Film Genres: a National Society of Film Critics Video Guide*. Mercury House. San Francisco, 1994, p. 340.

relación del director con los miembros del equipo técnico y artístico de sus películas.

Ya hemos comentado que consideramos a Burton autor en tanto poseedor de una mirada singular, única, que dirige sobre cualquier proyecto y situación. En el capítulo acerca de la problemática de género ahondaremos en este concepto de autor, limitándonos ahora a adelantar algunas cuestiones.

Burton siempre rehúsa analizarse a sí mismo y a sus películas cuando se le pregunta directamente en una entrevista. Es evidente que lo hace, pero con un carácter retroactivo y a su modo: “Prefiero pensar en términos de concepto. Desconfío de un análisis demasiado intelectual; me parece que interfiere en la reacción espontánea que es la que prefiero. Si empiezo a pensar demasiado en ello, no funciona.”⁶⁵

Su aproximación es siempre emocional, intuitiva: “Intento no pensar: “¿He hecho esto antes?”, porque encuentro que es interesante para mí mirar hacia atrás y ver relaciones. En realidad, no lo he hecho a menudo, pero alguna vez lo hago. Después de rodar tres películas empecé a apreciar cosas temáticas. El proceso por el que paso es: “Ah, esto debe significar algo para mí interiormente”. Creo que se aprende mucho de uno mismo si no se intelectualiza inmediatamente, si intentas ir de forma más intuitiva y luego miras hacia atrás y ves qué temas o imágenes se repiten. Entonces empiezo a interesarme por descubrir qué significan desde el punto de vista psicológico, en qué se basan. Y descubro que así aprendo más sobre mí. No confío demasiado en mi intelecto, porque es bastante esquizoide. Me siento más firme sobre el terreno de los sentimientos.”⁶⁶ Burton, que se ha definido a sí mismo como un “despreocupado maniaco depresivo”⁶⁷, era consciente de que necesitaba ayuda para salir de sus prolongados periodos depresivos. Aunque recurrió a la terapia con buenos resultados durante un tiempo, ahora considera que “mis películas son mi terapia. Hacer películas es mucho mejor que pagar 90 dólares la hora para tumbarse en un sofá.”⁶⁸

En el ensayo “Auteur Study of Tim Burton”, Jessica Federman considera que el director expresa a través de sus películas su propia vida y el mundo tal y como él

“Burton is an artist who isn’t fazed by contradictions, who’s comfortable with both the higher aspirations and the lower instincts of his nature as entertainer.”

⁶⁵ BURTON, Tim en SALISBURY, Mark (ed.): *Op. cit.*, p. 58.

⁶⁶ *Ibidem*, pp. 80-81.

⁶⁷ En BRESKIN, David: entrevista a Tim Burton en *Rolling Stone*, nº 634, 9 de Julio de 1992. Disponible en: <http://www.timburtoncollective.com/article32.shtml>

⁶⁸ BURTON, Tim citado en TONKS, Paul: “Bats in his Belfry...” en *Legend. The Official Goldsmith Film Music Society Journal*, nº 19, Invierno 1995/6, p. 36. “My movies are my therapy. Making movies is a lot better than paying \$90 an hour to lie on a couch.”

lo percibe: “Se inspira en su propias experiencias vitales y pone los sentimientos y las emociones asociados con esas experiencias en sus films. Burton también incorpora su creatividad en sus películas para engendrar un estilo que es exclusivamente suyo.”⁶⁹

Efectivamente, su elección de los temas, del reparto, de las partituras musicales y de la puesta en escena revela su inequívoca firma en cada uno de sus films. Burton recurre a su propia vida y a unas constantes temáticas y visuales en una serie de obras que introducen unas de las historias y personajes más singulares del cine. Ciertamente es que podemos caer en el peligro de confundir la obra con el autor empírico, pues, en cierto sentido, las películas de Burton son representativas de su personalidad. Para Federman, Burton es un autor en la medida en que su visión y su personalidad están escritos en el texto.

Santos Zunzunegui cuestiona esta idea según la cual “mediante la identificación de los supuestos rasgos particulares de cada autor podemos alcanzar no ya la significación de la obra o de las obras de las que aquéllos son extraídos, sino la auténtica personalidad del sujeto que aparece como responsable empírico.”⁷⁰ Zunzunegui propone entonces sustituir la noción de *estilo* por la de *poética visual*, que englobaría “la identificación sistemática de los rasgos constitutivos y pertinentes de un sistema estético y de significación.”⁷¹ Ya hablemos de estilo o de poética visual, como apunta Federman, Burton es uno de los escasos directores que, a pesar de desarrollar su labor dentro de las constricciones del sistema hollywoodiense, ha conseguido estampar su particular sello temático y estilístico en sus films, convertidos así en auténticas declaraciones artísticas.

Ken Hanke también comparte esta visión de Burton como director formalista que emplea el medio cinematográfico para expresarse a sí mismo y su idea del mundo. El biógrafo pudo comprobar que la legendaria timidez y torpeza verbal del cineasta son reales y lo compara con Ken Russell, otro notable artista visual que puede ser igualmente vago y superficial al hablar sobre su trabajo y cuya mayor elocuencia y observaciones personales más reveladoras se encuentran en sus películas. Según el autor, Burton es mucho más abierto en sus films que en sus declaraciones: “Quizás si Burton pudiera verbalizar las cosas que quiere decir

⁶⁹ FEDERMAN, Jessica: *Auteur Study of Tim Burton*. 9 de Diciembre de 1999, ensayo disponible en: <http://students.goucher.edu/jfederman/TimBurton.htm> “He draws on his own life experiences and puts the feelings and emotions associated with those experiences into his films. Also, Burton incorporates his creativity into his movies to engender a style that is exclusively his.”

⁷⁰ ZUNZUNEGUI, Santos: *Paisajes de la forma*. Cátedra. Madrid, 1994, p 71.

⁷¹ *Ibidem*, p. 136.

eficazmente, no tendría necesidad de hacer películas.”⁷² Las palabras del propio director vendrían a confirmar esta tesis: “La gente puede percibir mis obras como pequeñas fantasías chifladas y con aspecto de dibujos animados, pero contienen mis ideas personales de la realidad.”⁷³

Burton parece emplear el cine como un medio para comprenderse a sí mismo, explorar su mundo interior y expresar su visión de la realidad. Ciertamente, el cine como modo de expresión e investigación personal es una concepción compartida por creadores tan singulares como David Cronenberg, David Lynch o Atom Egoyan. Sin embargo, quizá la visión que propone Merschmann, esto es, las películas de Burton como parte de un proyecto biográfico, sea demasiado categórica. Es bastante probable que el propio cineasta se mostrara contrario a esta afirmación, puesto que tantas veces ha declarado que no toma decisiones concernientes a sus películas de un modo consciente. En todo caso, quedan pocas dudas sobre la gran incidencia que han tenido las circunstancias vitales del director en una obra que remite sistemáticamente a aspectos de su infancia y crecimiento y a los sentimientos que se destilaron de su proceso de formación.

Por otra parte, como comentábamos, Tim Burton tiene una imagen pública determinada y una serie de “marcas de la casa” que nos hacen preguntarnos si su figura no se ha convertido en una estrategia comercial, en un “director como género” o “director-estrella”. En Hollywood, solamente los directores más destacados y conocidos, es decir, los que gozan del beneplácito de la taquilla, poseen el privilegio de que se hable de sus película como “el nuevo film de”. En la lista de los diez directores que atraen la audiencia por ellos mismos, Tim Burton se encuentra en quinto lugar, tras Steven Spielberg, James Cameron, George Lucas y Ron Howard, y es seguido de Martin Scorsese, John Woo, Ridley Scott, Robert Zemeckis y Michael Bay.⁷⁴ Hablar del nuevo film de cierto director es una estrategia publicitaria donde no se destaca el género al que pertenece la película o sus intérpretes, sino su realizador. Por ello Dan Hassler-Forest⁷⁵ cuestiona si Tim Burton es un autor o un concepto de marketing. Las películas del cineasta son perfectamente reconocibles, pues desde su primer corto, *Vincent*, han presentado una serie de temas recurrentes y constantes visuales particulares, la *poética visual*

⁷² HANKE, Ken: *Op. cit.*, p. xi. “Perhaps if Burton could effectively verbalize the things he wanted to say, there’d be no need for him to make movies.”

⁷³ BURTON, Tim citado en TONKS, Paul: “Bats in his Belfry...”, *loc. cit.*, p. 38. “People may perceive my works as cartoony, wacky, little fantasies, yet they contain my personal ideas of reality.”

⁷⁴ *USA Today*, 14 de Noviembre de 2000, artículo disponible en:
<http://www.timburtoncollective.com/article184.shtml>

de Zunzunegui, que han convertido su nombre en una especie de marca que garantiza cierto estilo y contenido. Además, desde el estreno de *Batman* se ha creado también una imagen, estable y reconocible, de Tim Burton como director. Según Hassler-Forest, para realzar la imagen del director autor, se proyecta una imagen que construye un mito alrededor del “hombre tras el film”. Se seleccionan ciertos aspectos de su personalidad, apariencia o historia para crear una imagen de “artista con visión”. Se trata de una imagen establecida, exagerada y puesta en venta, una imagen generada, modificada y puesta en circulación por los medios donde resulta prácticamente imposible saber hasta qué punto responde a la realidad. Burton ha sido siempre retratado como un extraño y tranquilo *outsider* con una clara inclinación hacia lo oscuro y lo raro, un artista pensativo de descuido peinado alrededor del cual se ha ido formando una mitología. El propósito de los que construyen esta imagen es que el público querrá ver una película debido a la personalidad que está unida a ella, pues siente que conoce al hombre tras el film y quizás comparte su visión. El director se convierte en estrella y su nombre en sinónimo de estilizadas películas de diseño gótico protagonizadas por personajes inadaptados. El trabajo de colaboradores como Danny Elfman, Bo Welch o Rick Heinrichs ha pasado a formar parte de esta marca, fundiéndose con el culto al director. En este sentido, la industria convierte al director en un concepto de marketing, en una marca reconocible con una audiencia garantizada. El hecho de que se considerara viable la creación de un parque de atracciones basado en el universo personal del cineasta indica, sin lugar a duda, que el nombre de Burton se ha convertido en una marca comercial que trasciende sus propias películas.

Por otra parte, a pesar de que Burton ha generado un cuerpo de obras claramente reconocible, su estatus de autor puede verse negado por cierto sector de la crítica en base a dos hechos: en primer lugar, el director se mueve dentro de un modo, el fantástico, tradicionalmente menospreciado; en segundo lugar, sus películas no sólo son producidas dentro una industria donde la rentabilidad económica es el criterio esencial, sino que además suelen convertirse en extraordinarios éxitos de taquilla. Aquí no creemos que el valor artístico esté reñido con la comercialidad. La industria cinematográfica siempre intenta aprovechar cualquier elemento que pueda ayudar a vender su producto. En este caso, se trata de las características temáticas y estilísticas de los films de Burton. El cineasta se sitúa en los márgenes de la industria de igual modo que está situado en los

⁷⁵ HASSLER-FOREST, Dan: *Tim Burton: Auteur or Marketing Concept*, ensayo disponible en: <http://www.euronet.nl/users/mcbeijer/dan/burton/introd.html>

márgenes de la sociedad: un artista/autor cuyo nombre se ha convertido en una marca sinónimo de unos elementos visuales y temáticos particulares que ayudan a vender los “productos de Tim Burton”. Sin embargo, autores como Merschmann⁷⁶, consideran sorprendente el modo tan decidido en el cineasta toma elementos de su vida y su arte y los convierte en un mito, lo que parece ser menos el resultado de la notoria maquinaria publicitaria de Hollywood que de su propio estilo personal.

Ciertamente, el director está inmerso en el sistema hollywoodiense y eso conlleva que sea objeto de los condicionamientos industriales que hemos visto. Sin embargo, consideramos que el que Hollywood haya convertido sus constantes en estrategias comerciales no les resta valor artístico ni potencial para el análisis.

Burton es un creador alejado conscientemente del cliché del artista de gesto serio y discurso grave y trascendental. En numerosas ocasiones ha declarado que hace cine porque le divierte, porque le permite producir una impresión parecida a la que le causaban las películas que veía siendo un muchacho, pero que en realidad podría hacer cualquier cosa que le permitiera conseguir ese sentimiento. Para Burton, la industria del cine te protege de una pretensión excesiva. Pueden ir mal tantas cosas (las críticas, la taquilla, la propia película), “que te obligas a mantener una cierta humildad, y eso te hace tener los pies en la tierra.”⁷⁷ Es por esto que el director no puede soportar cuando los estudios comienzan a alardear de sus éxitos ni comparte su filosofía: “La egolatría es algo que no puedo tolerar en un campo en el que nadie tiene ni puta idea, nadie. Lo único que se puede hacer es creer en algo, preocuparse por ello y tratar de hacer la película lo mejor posible. (...) Es como vivir en un mundo totalmente fantástico. Por eso estoy en Nueva York, por eso he huido de Hollywood, porque no quiero caer en ese mundo de fantasía que esa gente ha creado. El único mundo de fantasía que yo quiero crear es el de mis películas. El hecho de que la gente de allí se siente a escupir su filosofía y muestre su egolatría hablando de su éxito del verano, creyéndose que saben de lo que hablan es como de chiste. Me alegro de haberme ido.”⁷⁸

Burton jamás ha aceptado un proyecto basándose en criterios comerciales. Sus elecciones siempre se basan en las evocaciones y sensaciones que se desprenden de los personajes, de los acontecimientos narrados o de los decorados y paisajes. Su obra se convierte en un discurso personal precisamente debido a que su acercamiento al cine es esencialmente sentimental. Siempre hace los films que le gustaría ver en pantalla a él mismo, sin saber nunca si alguien más compartirá su

⁷⁶ MERSCHMANN, Helmut: *Op. cit.*, pp. 7-8.

⁷⁷ BURTON, Tim en SALISBURY, Mark (ed.): *Op. cit.*, p. 97.

entusiasmo, sin saber si su próxima película será un éxito o un fracaso de taquilla. “Nunca he sido capaz de predecir o imaginar lo que va a gustarle al público. Siempre he pensado: “¿cómo le va a gustar a nadie si no me gusta a mí? Y si yo quiero verlo y nadie más quiere, por lo menos la veré yo. Habrá una persona que la disfrutará.”⁷⁹

Sin embargo, el cineasta es consciente de que está inmerso en una industria donde lo más importante es producir ganancias, por lo que no se sitúa completamente al margen de lo comercial, sino que trata de alcanzar un equilibrio que no comprometa su integridad: “Me importa el dinero, por eso me pongo tan pesado cuando la gente se mete conmigo diciendo que no hago películas comerciales, porque siempre me he sentido muy responsable por la gente que pone el dinero. (...) Nunca he adoptado la postura del artista que dice: “No me importa nada, yo estoy haciendo mi película”. Intento ser sincero conmigo mismo y hacer lo que puedo, porque si me salgo de ahí todo el mundo tiene dificultades. Así que procuro mantener mi integridad. Y cuando hay en juego una gran suma de dinero intento, sin pretender que sé de qué va el público, hacer algo que a la gente le guste ver, sin volverme muy loco.”⁸⁰

Burton necesita implicarse emocionalmente con el material con el que trabaja y aprendió muy pronto que es un mal director de encargo. “Me pasman aquellos antiguos directores que podían hacer lo mismo una del oeste que una de intriga. Es admirable y me fascina, pero no soy de esa clase.”⁸¹ Los únicos proyectos de encargo con los que puede sentirse a gusto son aquellos que encierran alguna posibilidad de que los pueda hacer suyos. “Todo, hasta cosas que se ven como comerciales, como *Batman*, cosas que la gente cree que no son personales, para mí han de tener algo mío. Aunque sólo sea un sentimiento. Inviertes tanto en ello que tiene que haber algo con lo que te identifiques poderosamente.”⁸²

A continuación adelantaremos algunas de las peculiaridades y constantes del universo burtoniano, recorrido que se completará en el siguiente capítulo con el estudio de sus influencias y con un posterior análisis de su estilo visual.

⁷⁸ *Ibidem*, pp. 118-119.

⁷⁹ *Ibidem*, p. 62.

⁸⁰ *Ibidem*, p. 96.

⁸¹ *Ibidem*, p. 79.

⁸² *Ibidem*, p. 53.

4. UN UNIVERSO PERSONAL

4.1. EL HÉROE SOLITARIO

Como veremos, la coherencia narrativa no es el punto fuerte de las películas de Tim Burton. Sus obras se asientan, más que sobre un argumento bien hilado, sobre un brillante diseño visual y unos personajes memorables.

El mundo de Burton es el mundo de los *outsiders*, de los personajes que se encuentran en la periferia de la sociedad. Sus héroes, perpetuamente ingenuos e infantiles, están psicológicamente asustados, son malinterpretados por la sociedad y presentan un comportamiento involuntariamente perturbador. Son figuras que trastornan la sociedad y la moralidad convencional. Tim Burton acostumbra a reivindicar la diferencia a través de estos personajes excéntricos, víctimas de la intolerancia establecida por una supuesta normalidad.

Una infancia no especialmente feliz llevó al cineasta a sentirse marginado y a identificarse con los monstruos de la pantalla, a quienes veía tan diferentes y poco comprendidos por el mundo como él mismo. El cineasta siempre se ha sentido un extraño en su sociedad y en su familia. Este sentimiento de no pertenencia es el tema principal de varias de sus películas y está siempre presente en sus inadaptados héroes. En todos los films encontramos la figura del *outsider*, un personaje solitario e incomprendido, incapaz de adaptarse al mundo que lo rodea y que es sistemáticamente malinterpretado. Ninguno de los protagonistas de Burton pertenece al mundo “normal”. Sus héroes crean su propia realidad en la cual imperan leyes diferentes y es la percepción errónea que tiene la gente que los rodea y sus ideas de lo que es “normal” lo que los etiqueta como *outsiders*.

El director ha dejado clara su postura hacia el entorno que lo rodea: “*Mars Attacks!* fue mi pequeña venganza, porque EE UU siempre ha sido muy crítico conmigo. En América se aspira a que todo el mundo sea normal, se reprime la individualidad y la diferencia. Yo me di cuenta pronto de que esa presunta normalidad me resultaba terrorífica. Desde entonces, lucho por resistirme a formar parte de ella. (...) Si algo he intentado demostrar con mi cine es que lo oscuro, lo macabro, lo diferente, no tiene por qué ser necesariamente malo. En la vida, no todo resulta tan claro y meridiano como la noche y el día, negro o blanco. Más bien, existen inmensas tonalidades de gris. Las cosas se parecen al yin y el yan, donde se mezcla lo bueno y lo malo.”⁸³

⁸³ BURTON, TIM: entrevista de Oskar L. Belategui disponible en: <http://www.nortecastilla.es/cine/datos/protagonistas/prota190801burtonb.html>

Las obras de Burton presentan una mezcla única de niñez y edad adulta combinada con su empatía con los personajes marginados. El héroe burtoniano está de algún modo fuera del terreno de la sociedad. Es mentalmente y a menudo físicamente diferente a aquellos que establecen las normas del mundo “normal.” Burton se identifica con el tema de la personalidad dividida, con las personas que no están completas e integradas, en un modo que no es blanco y negro, bueno o malo, sino gris. Los límites entre la bondad y la maldad se vuelven borrosos en sus películas.

Cuando se le comenta que sus films son siempre crónicas de tipos raros, rebeldes marginales que se encuentran fuera de la sociedad, Burton responde: “Es curioso: no es una elección consciente. Creo que tiene más que ver con el sentimiento de que todo es raro para mí. E incluso eso es algo que no me apetece explorar. Tiene más que ver con el hecho de que entiendo a esos personajes. Me identifico con ellos, es más fácil para mí. No me veo a mí mismo como un cineasta que pudiera hacer, digamos, un drama romántico. Simplemente no podría. Es algo que no siento. Pero personajes como esos, los entiendo, los siento, me gustan. Pero no trato de analizar esas emociones. Sólo me gustan. Es más fácil para mí hacer películas sobre esos personajes, y es más divertido también.” Quizá sea más divertido ser un *outsider*: “los *freaks* no siguen las mismas reglas que la gente normal. Hay una extraña libertad que es sólo accesible a ellos. Y hay un tema que realmente me fascina: las diferentes nociones de realidad que tiene la gente ¿Qué es real, qué es la percepción de lo real?⁸⁴

Vincent y Victor Frankenstein se apartan del ordinario ambiente de sus padres y crean su propio entorno fantástico basado en las películas de terror donde pueden realizar cosas extraordinarias, como convertirse en Vincent Price y revivir a su perro. Vincent es ya el prototipo del *outsider* burtoniano que vive en un mundo de fantasía mucho más atractivo que la insustancial “realidad”. Vincent es percibido por el mundo exterior como un chico corriente que actúa de un modo un poco extraño, mientras el Vincent que Burton nos muestra es el Vincent real. Esta personalidad dividida, paralela a los mundos divididos que veremos más adelante,

⁸⁴ BURTON, Tim: entrevista disponible en: <http://home.acadia.net/userpages/joel/timburton/interview2.htm> “It’s curious: it’s not a conscious choice. I believe it has more to do with the feeling that everything is weird to me. And even that is not something I feel like exploring. It has more to do with the fact that I understand these characters. I identify with them, it’s easier for me. I don’t see myself as a filmmaker that could make, say, a romantic drama. I just couldn’t. It’s something I don’t feel. But characters like these, I understand, I feel, I like them. But I don’t also try to analyze these emotions – I just like them. It’s easier for me to make movies about these characters – and it’s more fun, too. (...) Freaks don’t follow the same rules as normal people. There’s a weird freedom that’s only accessible to them. And there’s a theme that really fascinates me: the different notions of reality that people have. What’s real, what’s the perception of real?”

aparece en casi todos los trabajos posteriores del director. Pee Wee Herman, el asexuado niño-hombre, se lo deja muy claro a Dotie: “Hay cosas que no sabes sobre mí. Cosas que no comprenderías. Cosas que no podrías entender. Cosas que no deberías comprender. Yo soy un solitario, Dotie. Un rebelde.” Pee Wee, en su periplo en busca de su amada bicicleta no encuentra ayuda de la sociedad bienpensante, sino de marginados como él mismo: el presidiario fugado, el fantasma de Marge la grande, el vagabundo, el grupo de moteros,... En *Bitelchús*, los Maitland se ven repentinamente expulsados de su acogedor hogar por sus nuevos (y vivos) propietarios, al tiempo que deben aceptar su nueva condición y adaptarse a las reglas del mundo de los muertos. Son rechazados por el mundo de los vivos mientras no parecen demasiado dispuestos a aceptar su recién adquirida naturaleza fantasmal. Lydia Deetze, la tenebrosa e inadaptada adolescente, incomprendida por sus padres y por la sociedad, encuentra refugio y compañía en el mundo de los fantasmas. Se trata de una niña-mujer, la única que puede ver a los Maitland y que ejerce de puente entre los distintos mundos que plantea el film. El bioexorcista Betelgeuse es un *outsider* por partida doble, rechazado tanto por el mundo de los muertos (donde fue despedido de su trabajo por “causar problemas”) como por el de los vivos, donde sigue causando estragos. En *Batman*, Bruce Wayne es un millonario excéntrico y despistado que se ve obligado a transformarse en el misterioso justiciero de la capa cada noche. Hasta el final de la película, los ciudadanos de Gotham no saben si considerar a Batman amigo o enemigo. En la secuela, Selina Kyle/Catwoman y Oswald Cobbelpot/Pingüino se unen a Wayne como extraños solitarios al margen de la sociedad, obligados a su condición de *outsiders* principalmente a causa de sus complejas personalidades divididas. Betelgeuse, El Pingüino y Catwoman son los únicos *outsiders* de Burton que responden de un modo agresivo al rechazo de la sociedad y que presentan un aspecto y unas acciones más o menos repulsivas. El inocente Edward es un extraño en la zona residencial a la que es llevado, tanto por su apariencia como por su ingenuo y bondadoso carácter. Aunque se esfuerza en adaptarse y tener amigos, cada persona o cosa que toca acaba siendo irremediabilmente lastimada. Perseguido por los habitantes de la urbanización, Edward se da cuenta de que no pertenece a ese ambiente y que debe regresar a la seguridad de su castillo. Jack Skellington se siente un extraño en su propia ciudad, donde no podrían comprender que está cansado de ser su rey. Sin embargo, su cordial intento de interactuar con la gente del mundo real acaba en un lamentable desastre porque tampoco pertenece a ese mundo. Ed Wood y su cohorte de curiosos amigos también

viven en su propio mundo, un mundo donde Wood es un gran director de cine, “el Orson Welles de la serie B”. Lugosi, Vampira, Criswell, Bunny Breckinridge, Tor Johnson,... son todos personajes que se mueven en los márgenes de la sociedad, los únicos dispuestos a apoyar a Wood en sus locos proyectos. Esta película celebra una comunidad cinematográfica alternativa en la que los inadaptados sociales son divertidos, pero no objeto de burla. Wood es rechazado por la sociedad tanto por su afición a vestir ropa de mujer como por dirigir películas malas. Burton, sin embargo, no presenta ninguna de estas dos características como una anomalía. Wood es el héroe más extrovertido y optimista (quizás excesivamente) del cineasta. En *Mars attacks!* no son las altas esferas de la sociedad las que logran acabar con la invasión extraterrestre, sino unos antihéroes como Richie y su abuela. Son precisamente los personajes que se mueven al margen de la sociedad (los adolescentes Richie y Taffie, la abuelita senil, la mística Bárbara, el ex-boxeador Byron, el sin par Tom Jones) los únicos supervivientes de la masacre y, por lo tanto, los responsables de la reconstrucción de un nuevo mundo. En *Sleepy Hollow* encontramos un nuevo héroe poco convencional, Ichabod Crane, un investigador que se desmaya como una damisela victoriana. Personaje empeñado en llevar la modernidad a un mundo todavía dominado por la superstición, su aproximación científica a la investigación le vale, sin embargo, la incompreensión de sus superiores, además de revelarse inútil frente al sobrenatural jinete sin cabeza. Es un personaje extremadamente introvertido, que vive en su cabeza, y no pertenece a ningún mundo, ni al de los hombres que desprecian sus métodos científicos ni al mundo mágico que primero le ofreció su madre y ahora Katrina. La muchacha presenta también la típica ambigüedad burtoniana, pues el espectador no decide hasta el final si se trata de un personaje bueno o malvado.

En Burton, como en las películas de Browning, vemos frecuentemente el esquema del monstruo que vive atormentado por su condición hasta que termina comprendiendo quién es en realidad y regresa a su lugar de origen. Edward, el Pingüino, Jack,... en muchas de sus películas asistimos a un intento de integración del elemento extraño, seguido por el rechazo de la sociedad y una toma de conciencia final de su condición.

Al estudiar a Tim Burton, el término “pasión” suena reiteradamente. El cineasta siente una gran pasión por su trabajo y logra transmitirla a su equipo artístico y técnico. También sus personajes son generalmente muy apasionados, a veces hasta límites insospechados: Pee Wee siente pasión por su bicicleta, Ed Wood vive por y para el cine y la pasión de Jack casi acaba con la Navidad.

Burton podría ser cualquiera de sus personajes: el niño que sueña con ser Vincent Price, la tenebrosa Lydia, el apasionado Jack Skellington, la tierna y desvalida criatura de *Eduardo Manostijeras*; el entusiasta Wood... todos ellos criaturas duales y ambiguas, seres incomprendidos, marginados, melancólicos profundos, depresivos incurables a los que el éxito escapa de sus manos. El cineasta ama y respeta a los personajes de sus películas, unos seres que forman parte de su propia educación sentimental. Si bien no oculta nunca su verdadera naturaleza, tampoco los somete a juicio alguno. Los acepta y los quiere tal y como son. Tim Burton coincide plenamente con sus personajes en este sentido, lo que queda puesto de manifiesto en su continua denuncia de cualquier forma de marginación: “Crecí sintiendo pesar sobre mí el juicio de los demás, que todo el mundo es juzgado, catalogado por la sociedad. Eso me parece bastante nocivo. Es por este motivo que yo era tan receptivo a todos esos films de terror. En *Frankenstein*, *La mujer y el monstruo*, o en *King Kong*, las criaturas son percibidas como monstruos, pero nunca aquellos que las persiguen. (...) Eso da miedo. Es algo contra lo cual he intentado luchar durante toda mi existencia. Es tan nocivo como el racismo, el cual no es más que uno de sus aspectos.”⁸⁵

Como los protagonistas de las historias del Dr. Seuss, *Rudolph the Red-Nosed Reindeer* y *How the Grinch Stole Christmas*, los personajes de Burton juegan con la idea de lo que es percibido frente a lo que es real. El director se confiesa muy identificado con los personajes que son percibidos como monstruos: “Bueno, eso ya me ocurría con las películas de monstruos que me gustaban de niño. Para la gente eran terroríficos y malos, pero no lo eran. Y pasa lo mismo con la sociedad; a la gente la ven así siempre. Yo tuve esa sensación y nunca me agradó, por lo tanto siempre me gustaron esos personajes apasionados, con ciertos sentimientos, pero que no eran como los demás los veían. Jack es como muchos personajes de la literatura clásica, apasionados y con el deseo de hacer algo de una forma que realmente no es aceptada, como en la historia de Don Quijote (...) Me parece algo muy primario, esa especie de búsqueda apasionada de algo sin saber siquiera realmente de qué se trata. Hay aspectos del personaje de Jack que me gustan y con los que me identifico.”⁸⁶

Desde el genuino *Frankenstein* a *Edward Scissorhands*, uno de sus numerosos herederos, Burton importa un marco de referencias como son los

⁸⁵ BURTON, TIM en SAADA, Nicolas: *El cine americano actual*. Cahiers du cinéma. Ediciones JC. Madrid, 1997, p. 292.

⁸⁶ SALISBURY, Mark (ed.): *Op. cit.*, p. 187.

códigos del cine fantástico basados en la sistemática anulación de lo monstruoso, de lo distinto, de todo cuanto pueda perturbar el orden.

Los personajes de Burton reflejan, como en el caso de Joker y Batman, las dos caras de una misma moneda cuya identificación con el Bien y el Mal, tal como sucede en *Pesadilla antes de Navidad*, acaba por desvanecerse. El travestismo de Ed Wood no es, para Burton, una cuestión estrictamente sexual sino que forma parte de esa ambigüedad de la que hacen gala sus personajes, encabezados por Batman, cuando necesitan recurrir a un disfraz para sacar a la superficie su verdadera naturaleza.

Según Burton, “en este país la máscara significa ocultarse, pero cuando iba a las fiestas de Halloween, mi máscara me servía más como umbral, como un forma de expresarme. El hecho de ocultarnos nos ayuda, de una forma extraña, a abrirnos más, porque nos sentimos más libres. La gente se abría mucho más. Siempre eran más salvajes, porque se sentían como protegidos por sus máscaras. Es algo que he observado en nuestra cultura y que yo mismo he sentido. Cuando la gente va cubierta surge una especie de libertad extraña (...) Hay actores que han descubierto una fuerza en el disfraz. Siempre me ha encantado en todas mis películas.”⁸⁷

No es extraño que los héroes de Burton presenten una caracterización a menudo basada en el maquillaje y el disfraz. Al fin y al cabo, creció viendo a actores como Lon Chaney y Boris Karloff, en cuyo maquillaje percibía una peculiar libertad: “He descubierto que cuando maquillas a una persona, en realidad la liberas. Pueden esconderse tras la máscara y, por consiguiente, mostrar todos los lados de sí misma, lo que es genial. (...) Desde entonces (Michael Keaton en *Bitelchús*), cada vez que un actor puede esconderse tras algo me encanta, porque puedes ver otra parte de él. Sea Johnny Depp en *Eduardo Manostijeras* o Jack Nicholson como el Joker, es fascinante. Abre como una nueva vía en ellos. Es como en Halloween, la gente se disfraza y se permite ser un poco más atrevida, se convierte en otra cosa. Ése es uno de los aspectos del cine que siempre he disfrutado, la transformación de la gente.”⁸⁸

La metamorfosis, lo cambiante, es otro de los temas de la obra de Tim Burton que plasma su creencia de que las cosas no son lo que parecen. Veremos que, en la temática del fantástico, todo es transformación. Burton plantea la metamorfosis a través de transformaciones físicas y psicológicas: la efectista mutación física de

⁸⁷ *Ibidem*, p. 173.

⁸⁸ *Ibidem*, pp. 104-106.

Marge la Grande en *La gran aventura de Pee Wee*, la serie de transmutaciones de *Bitelchús* o los dos *Batman*, la bruja de *Sleepy Hollow*, una mujer joven y hermosa con apariencia de anciana, que además se transforma en un ser horrible en sus trances, etc. Las transformaciones psicológicas hacen referencia generalmente al paso de la infancia a la madurez, tal como les ocurre a Pee Wee, Lydia Deetze o Eduardo Manostijeras. Otros personajes del realizador, como Batman o Ed Wood, también necesitan recurrir a un disfraz para sacar a la superficie su verdadera naturaleza.

Ante todo, lo que el cineasta necesita es establecer una conexión con sus protagonistas. No importa que la historia no sea suya siempre y cuando pueda hallar esta conexión: “Siempre me he sentido próximo a los personajes de mis películas. Siempre he pensado que tiene que ser así porque cuando estás haciendo algo estás poniendo tu vida en ello y tiene que haber aspectos de todos los personajes que, o son parte de ti, o tienen algo con lo que puedes identificarte o son símbolos de algo en tu interior.”⁸⁹

4.2. EL CONTRASTE ENTRE DOS MUNDOS

El mundo dividido es uno de los temas recurrentes del director, lo que se muestra tanto desde un punto de vista visual como temático. La diferenciación entre dos formas de diseño, la oscuridad del expresionismo gótico y la brillantez de los dibujos animados, es empleada en el cine de Burton para ilustrar las diferencias entre dos mundos normalmente opuestos. Numerosos críticos han destacado esta atmósfera de dibujos animados que impregna algunos films del director, no sólo por su empleo del color, sino también por su afición a la animación fotograma a fotograma y por su tratamiento de los personajes reales como seres animados y de las criaturas animadas como personajes reales.

En todos los trabajos de Tim Burton encontramos el contraste de dos mundos completamente diferentes, donde el color y el diseño abandonan su dimensión estética para interpretar un decisivo papel expresivo en la historia. Así pues, el mundo de felices colores primarios de Pee Wee es contrastado con las oscuras pesadillas que tiene sobre el paradero de su querida bicicleta. En *Bitelchús*, el mundo de los fantasmas de los Maitland es un cálido hogar campestre hasta que los nuevos habitantes introducen diseños góticos, muebles oscuros y extravagantes esculturas. Aquí, el “extraño” mundo de los fantasmas es aparentemente mucho más normal que el “normal” mundo de los vivos. En los dos *Batman*, estos mundos

duales aparecen expresados principalmente a través de las personalidades divididas de Bruce Wayne/Batman, de Selina Kyle/Catwoman y de Oswald Cobbelpot/el Pingüino. Estos alter ego son simplemente expresiones que toma la venganza. En *Batman*, el principal contraste visual lo encontramos entre las estructuras góticas de la ciudad de Gotham y la brillante, casi moderna, sala de redacción del periódico. El oscuro y misterioso castillo gótico sumido en la niebla de *Eduardo Manostijeras* contrasta enormemente con la brillante zona residencial de colores pastel situada debajo. En *Pesadilla antes de Navidad*, película que proporciona al cineasta las más extremas diferencias entre estilos visuales, el hogar de Jack Skellington es un oscuro mundo sobrenatural dominado por el gris donde moran los protagonistas de las pesadillas infantiles (y no tan infantiles). En el lado opuesto, la ciudad de la Navidad y el mundo real, una explosión de color situada sobre una brillante y mullida capa nieve, cuyo orden y estabilidad chocan con la desenfadada anarquía que reina en la tierra de Halloween. El principal contraste de mundos en *Ed Wood* es de naturaleza mental. Ed Wood y Bela Lugosi ven sus películas como obras maestras mientras Hollywood y el resto del mundo no pueden soportar su visión. Esta película recrea un mundo cinematográfico paralelo, una industria alternativa en manos de los seres marginados de la sociedad dominante. *Mars Attacks!* es una gigantesca caricatura de todo el mundo conocido por Burton: el mundo de la televisión, de la religión, de la política, del ejército, de los *hippies*, de la vulgaridad, etc. Cuando todo es arrasado por los extraterrestres, el reto es precisamente la construcción de un nuevo mundo que supere la hipocresía y los errores del primero. En cuanto a *Sleepy Hollow*, la ciudad de Nueva York se nos muestra brevemente, moderna y luminosa, más dada a la racionalización aséptica, mientras Sleepy Hollow es un mundo oscuro y sobrenatural, lleno de misterio, leyendas y rituales mágicos donde nunca brilla el sol. Aquí se produce una curiosa fusión que nos muestra que estos dos mundos no son tan incompatibles como pudiera parecer en un principio. Ichabod Crane acepta la naturaleza sobrenatural del caso que se le ha encomendado y aplica sus métodos científicos de investigación para resolverlo. Crane también se ve forzado a dejar a un lado su racionalismo y asumir que no es ajeno al mundo mágico que Katrina, puesto que su madre lo familiarizó de niño con la brujería.

En Burton, el mundo “real” resulta hipócrita, vulgar y adocenado mientras el mundo “sobrenatural” aparece mucho más atractivo y convincente. El mundo “extraño” nunca es entendido por el mundo “normal” y, aunque los personajes

⁸⁹ *Ibidem*, p. 86.

“raros” tratan de ser aceptados por el otro lado, siempre terminan siendo mal percibidos y rechazados. Como observa Isabel García⁹⁰, se podría decir que los siniestros universos de Burton nos muestran el lado más oscuro de la normalidad y el lado más brillante de lo desconocido. La habilidad del realizador consiste en hacer que el mundo “extraño” que nos presenta termine pareciéndonos completamente natural mientras el mundo “normal” comienza a antojársenos ajeno.

4.3. LA INCOHERENCIA NARRATIVA

A pesar de que Tim Burton ha escrito algunas de sus obras, siempre más relacionadas con la expresión poética que con la narrativa (*Vincent, Pesadilla antes de Navidad*), el cineasta nunca se ha considerado guionista. Aunque ha aportado la idea original de trabajos profundamente personales como *Frankenweenie*, *Eduardo Manostijeras* o *Pesadilla antes de Navidad*, siempre ha preferido encomendar la tarea de escribir el guión a otra persona. Lejos de los delirios autorales de otros cineastas, la estrategia de Burton consiste en dejar espacio para que las aportaciones de los guionistas enriquezcan la historia. “Nunca me he considerado escritor, aunque escriba cosas. (...) Creo que, lo hagas o no, tienes que sentir que lo has escrito. Quiero decir que todo lo que hago lo siento como mío. Pensé que sería más fácil y más divertido y esperaba verlo con más claridad si lo escribía otra persona (*Frankenweenie*). Siempre he opinado que, mientras me entendieran y entendieran mis sentimientos, podrían aportar algo de ellos mismos. Y eso lo mejora. Lo abre un poco más.”⁹¹

Sin embargo, Jonathan Gems, acreditado como autor de la historia y del guión de *Mars Attacks!*, declara que la contribución de Burton al guión no puede ser desestimada y dedica su novelización de la película al cineasta, quien “co-escribió el guión y no pidió reconocimiento.”⁹²

Universalmente alabado como un gran estilista visual, sus obras son generalmente criticadas por su carencia de habilidad narrativa y coherencia dramática. No hay que perder de vista que para Burton, el cine es un medio fundamentalmente visual. Al fin y al cabo, proviene de la animación, donde se cuentan las historias y se habla sobre los personajes a través de las imágenes. Sus películas suelen ofrecer una narrativa bastante sencilla y no son demasiado experimentales en cuanto a su construcción. Ken Hanke⁹³ atribuye esta

⁹⁰ GARCÍA, Isabel: *Op. cit.* p. 6.

⁹¹ BURTON, Tim en SALISBURY, Mark (ed.): *Op. cit.*, p. 76.

⁹² Citado en SALISBURY, Mark (ed.) (2000): *Op. cit.*, p. 148.

⁹³ HANKE, Ken: *Op. cit.*, pp. xvi-xvii.

característica del cine de Burton a la elección de los temas que aborda. Las obras del cineasta tratan invariablemente sobre *outsiders* e incluso monstruos y, según Hanke, lo que nos atrae de los personajes de Burton es la naturaleza de sus obsesiones. Ya en *La gran aventura de Pee Wee* es evidente este enfoque que estudia el comportamiento obsesivo. La obsesión de este hombre-niño por su bicicleta no es la obsesión más universal (al menos para el público adulto), ni tampoco el mejor tema para un largometraje. Sin embargo, Burton lo acepta sin cuestionarlo, algo que se repite de un modo u otro en cada uno de sus films. Sus personajes simplemente *son*. La Lydia Deetz de *Beetlejuice* viste de negro y tiene una oscurísima visión del mundo sin que sepamos por qué. Pero en el universo de Burton esta hosquedad es comprensible, ya que Lydia es el *alter ego* de Burton y la adolescencia es un infierno. Aunque en *Batman* se nos muestra la razón por la que Bruce Wayne se ha obsesionado por combatir el crimen, no se nos informa del porqué ha elegido vestir un extravagante traje de murciélago. En los films de Burton no se ofrece explicación alguna sobre el extraño enfoque vital de sus protagonistas. El cineasta acepta las peculiaridades de sus personajes y espera que la audiencia lo haga también. En general, el público lo hace, aunque aparentemente muchos críticos no son tan rápidos a la hora de aceptar la actitud de Burton. Toman como falta de profundidad psicológica lo que nosotros consideramos una actitud no crítica: Burton no juzga a sus personajes. Se limita a aceptarlos tal y como son.

Algunos críticos le reprochan continuamente que no sabe contar una historia, que da primacía al diseño sobre la coherencia dramática, que no es un buen narrador. No obstante, algunos ejemplos, como el que propone Jordi Sánchez-Navarro del inicio de *Batman vuelve*, contradicen estas apreciaciones: “En cinco minutos escasos, en los que no hay un solo diálogo, el director introduce la más intensa de las historias principales (...) y define con extrema pulcritud el universo estético y escénico del film, construyendo imágenes en las que no sobra ni falta elemento alguno, y demostrando su capacidad para controlar el premontaje y el ritmo interno del plano.”⁹⁴

Para este autor⁹⁵, *Frankenweenie* es una fábula infantil en la que el amor se erige como motor de la acción: Victor resucita a Sparky porque lo quiere y la demostración del amor de Sparky por Victor es la única que puede salvarlo de la ira de los vecinos. Es precisamente en ese carácter de cuento infantil donde se

⁹⁴ SÁNCHEZ-NAVARRO, Jordi: *Op. cit.*, p. 282.

⁹⁵ *Ibidem*, p. 73.

encuentra la explicación a las numerosas violaciones de la lógica narrativa que algunos críticos calificarían como graves errores de guión. Desde luego, muchas cosas quedan inexplicadas: cómo consigue Victor aprender complicados principios científicos en apenas unos días, cómo caen presa del pánico los vecinos ante un perro que mantiene prácticamente el mismo aspecto que antes de ser resucitado, o de dónde salen las linternas y los bates de béisbol cuando la reunión de vecinos se transforma en una turba asesina. No obstante, estas lagunas podían verse no como fallos, sino como parte de la propia lógica de cuento popular infantil. Al director siempre le ha interesado el potencial simbólico de los cuentos populares y de hadas, el hecho de que están abiertos a la interpretación. El comentario que Burton realiza a propósito de *Vincent* puede hacerse extensible al resto de sus obras: “Me gustó dejar que *Vincent* hablara por sí misma, porque es lo que es. En Hollywood es difícil, porque la gente quiere las cosas literales. No les gusta que se dejen abiertas a la interpretación, pero a mí me encanta.”⁹⁶ Es evidente que al cineasta no le importa de dónde saca Edward el hielo para hacer sus esculturas. Siempre busca que haya algo de simbolismo, de abstracción e interpretación. Prefiere conectar con algo a nivel inconsciente a intelectualizarlo. Para Burton, todos somos diferentes y por lo tanto, las cosas nos afectan de forma diferente. Cada uno debe crearse su propia opinión, buscar los distintos niveles de una película. Retomaremos este tema en el análisis de *Eduardo Manostijeras*.

Ante el eterno reproche de la crítica que lo acusa de sacrificar la narración en beneficio de lo visual, Burton se defiende de modo muy elocuente: “En todas mis películas, la narración es lo peor que hayas visto en tu vida, y eso es una constante. No sé por qué se obsesionan tanto, porque hay muchas películas con una narración muy consistente y me encantan. Pero hay más tipos. ¿Acaso Fellini es fuerte narrando? Me encantan las películas que me obligan a decidir de qué van. De hecho, hay películas que, a lo mejor, no tienen nada que ver con lo que yo creo que son. Me encanta inventarme cosas. Pero como todos somos diferentes, las cosas nos afectarán de forma diferente. Entonces, por qué no puedes tener tu propia opinión, buscar distintos niveles si quieres, incluso llegar a lo más profundo. (...) Siempre me negaré a ese impulso literal de mostrarlo todo, lo odio. Hay gente a la que se le da muy bien lo narrativo, y gente a la que se le da bien la acción. Yo no soy así. Por eso, si voy a hacer algo, déjame hacerlo a mi manera y esperemos que sea para bien. Si no quieres que lo haga, no me obligues a hacerlo. Pero si lo hago, no me

⁹⁶ BURTON, Tim en SALISBURY, Mark (ed.): *Op. cit.*, p. 58.

obligues a adaptarme. Si quieres que sea una película como las de James Cameron, llama a James Cameron.”⁹⁷

Podríamos, por lo tanto, hablar de una cierta incoherencia interna referida a la construcción narrativa de cada film, pero no de una incoherencia externa, ya que el conjunto de la obra burtoniana sí resulta coherente con la lógica establecida por su poética visual.

4.4. COLABORADORES, CÓMPLICES, AMIGOS

Ya comentábamos otro hecho curioso en Tim Burton, bastante atípico en el mundo hollywoodiense: la alianza que ha establecido con una serie de actores, artistas y otros miembros del equipo. El cineasta ha creado a su alrededor una familia de colaboradores habituales, un poco marginales y fuera de las normas como él mismo, que trabajan para lograr su sueño de un cine que extraiga su fuerza de formas estéticamente minoritarias. Para el director, consciente de sus limitaciones en cuanto a expresividad verbal, siempre ha sido esencial trabajar con amigos, con personas con las que tuviera una serie de afinidades, con las que “conectara”. El director siempre ha sido capaz de conseguir que la gente se interese en sus proyectos, siempre y cuando estén en la misma longitud de onda. La química debe ser la adecuada antes de que pueda trabajar apropiadamente con otros. Podríamos decir que las películas de Burton, más que de una simple delegación o división del trabajo, son el resultado de una acertada colaboración. En estas relaciones de trabajo tienen una gran importancia los gustos y las aversiones compartidas, así como unos antecedentes sociales y culturales comunes, un sentimiento de saber de dónde se procede y adónde no se pertenece. Burton tiene una visión personal y sus colaboradores son fundamentales para hacer de ella una realidad.

Así, por su personalidad y método de trabajo, Burton considera imprescindible en todo rodaje un buen clima de trabajo y una conexión con el equipo, algo que suele conseguir: “He tenido mucha suerte con los actores. En muy contadas ocasiones he encontrado gente con el típico rollo de arpía horrible. Esto ha moldeado mi actitud con la gente en el trabajo, con los actores en particular. Ellos tienen que sentir por mí lo mismo que yo por ellos. Si no les gusto, si no les intereso, no quiero trabajar con ellos. (...) Parece algo insignificante, pero es muy importante para mí, porque hay muchos actores buenos y necesito conectar con ellos y que ellos conecten conmigo. Nunca me ha interesado mucho el rollo de

⁹⁷ *Ibidem*, pp. 183-184.

llamar la atención. Es tan difícil hacer algo, que todo el mundo debería intentar trabajar con el mismo espíritu.”⁹⁸

El método de trabajo de Burton consiste, más que en planificar, en dejarse llevar y en estar abierto a lo que le sugiere cada situación en concreto y a las aportaciones de los actores y otros miembros del equipo. Dada esta falta de planificación, es fundamental que todo el equipo esté en la misma longitud de onda. “En un rodaje todo sucede un poco por azar, porque hay muchas cosas que pueden salir mal. He tenido más problemas con las cosas que planeaba que con aquellas que no planeaba, porque hay tantos extremos que pueden salir mal... Por eso, en mis reuniones con los actores y con el equipo de la película (el diseñador de vestuario, el diseñador de producción) intento asegurarme de que todos estamos, hasta cierto punto, en la misma onda. (...) No suelo ensayar mucho. Llego al rodaje, planteo la secuencia y me limito a sentirla con la gente ya vestida y tal, porque todo sugiere algo y es muy difícil llegar a ver eso, en un cien por cien, hasta que no tienes todos los elementos juntos. Así que, en general, depende del último momento.”⁹⁹

Más adelante volveremos a hablar de los miembros del equipo con los que ha trabajado a menudo, como el compositor Danny Elfman, cómplice que ha estado al lado del director desde su primer largometraje o el diseñador de producción y asesor visual Rick Heinrichs, amigo desde los tiempos de la Disney. También cabe destacar la productora Denise Di Novi (*Eduardo Manostijeras, Batman vuelve, Pesadilla antes de Navidad, Ed Wood*), los directores de fotografía Thomas Ackerman (*Frankenweenie, Bitelchús*) y Stefan Czaspsky (*Eduardo Manostijeras, Batman vuelve, Ed Wood*), la guionista Caroline Thompson (*Eduardo Manostijeras, Pesadilla antes de Navidad*), el director de producción Bo Welch (*Bitelchús, Batman vuelve y Eduardo Manostijeras*) o la diseñadora de vestuario Colleen Atwood.

A Burton le gusta trabajar con gente nueva y conseguir repartos eclécticos, mezclando actores de diversa formación y estilos. Sin embargo, también recurre frecuentemente a un mismo grupo de actores. Sin duda, estos intérpretes también se identifican con los papeles que el director les asigna y les aportan una mayor credibilidad.

El brillante Pee Wee Herman (Paul Reubens), protagonista absoluto del primer largometraje de Burton, es también una de las voces de *Pesadilla antes de Navidad* y hace un cameo como padre del Pingüino en *Batman vuelve*. Burton tuvo

⁹⁸ *Ibidem*, pp. 74-75.

⁹⁹ *Ibidem*, pp. 177-178.

oportunidad de mostrar su lealtad a Paul Reubens contribuyendo a su rehabilitación. Después de haber sido arrestado y condenado por un indecencia pública en 1991, Reubens no había vuelto a tener ninguna oportunidad de trabajar en la industria cinematográfica. El pequeño papel que Burton le ofreció en *Batman vuelve* significó, en gran medida, su recuperación para la pantalla.

Michael Keaton, quien interpretara magníficamente al loco bioexorcista de *Bitelchús*, fue el elegido (a pesar de la gran presión en contra de la decisión de Burton) para desempeñar un doble papel en *Batman*, como despistado *playboy* millonario y como cruzado vengativo. Jack Nicholson interpretó a Joker en *Batman* y en un doble papel en *Mars Attacks!*, como presidente de los Estados Unidos y como hortera tímido de Las Vegas. Winona Ryder coprotagonizó *Bitelchús* y *Eduardo Manostijeras*, mientras Jeffrey Jones aparece en *Bitelchús*, *Ed Wood* y *Sleepy Hollow*. Otros intérpretes que han repetido con Burton son Danny De Vito, Catherine O'Hara, Sylvia Sydney, Christopher Walken, Sarah Jessica Parker, Martin Landau, Lisa Marie, Glenn Shadix y Tom Jones, como cantante símbolo de lo hortera en *Eduardo Manostijeras* e interpretándose a sí mismo en *Mars Attacks!*

Merecen una mención especial las interpretaciones de Vincent Price y Johnny Depp. El primero cumplió el sueño de Burton y prestó su magnética presencia como narrador de *Vincent*, entrañable inventor en *Eduardo Manostijeras* y estrella de la todavía inconclusa *Conversations with Vincent*. Más adelante hablaremos de este actor y su influencia en el director con mayor profundidad. Por su parte, Johnny Depp, protagonista de *Eduardo Manostijeras*, *Ed Wood* y *Sleepy Hollow*, se ha convertido en el indiscutible *alter ego* de Burton. Según Scott Rudin, productor de *Sleepy Hollow*, “básicamente Johnny Depp interpreta a Tim Burton en todas sus películas.”¹⁰⁰ Burton, que no lo hace conscientemente, no se muestra de acuerdo con esta afirmación: “No pienso de esa forma y prefiero no hacerlo. Eso lo categoriza de un modo que no me gusta, y mina la relación de trabajo porque parte del encanto de hacer una película es que todavía hay cosas no expresadas. (...) Puedo ver similitudes en los personajes que Johnny ha interpretado, pero son diferentes en otras cosas.”¹⁰¹ Mark Salisbury¹⁰² señala que si Eduardo Manostijeras representaba la inhabilidad del Burton adolescente para expresarse, Ed Wood preflejaba su relación con Vincent Price y su pasión por el cine y Ichabod Crane, en palabras de Depp, propone la batalla de Burton con el sistema de estudios de Hollywood e incluso con el mundo.

¹⁰⁰ BURTON, Tim en SALISBURY, Mark (ed.) (2000): *Op. cit.*, p. 178.

¹⁰¹ *Ibidem*, p. 179.

Es evidente que Johnny Depp y Tim Burton comparten una sensibilidad similar y ambos están en contra de las etiquetas que impone la sociedad. Como expresa en el prólogo del libro de Salisbury, Depp estará eternamente agradecido al director por haber pasado por alto la imagen de rompecorazones adolescente que le había sido impuesta y ofrecerle la oportunidad de interpretar a Eduardo Manostijeras, un papel que además le abrió las puertas de Hollywood.

David Ansen y Donna Foote¹⁰³ señalan que hay directores que los actores admiran y otros que odian, pero las declaraciones sobre Tim Burton responden a una categoría especial: las cartas de amor. Según Johnny Depp, “mi actuación es como una carta de amor para Tim”. “Haría cualquier cosa por Tim Burton. Le traería agua o sería la chica del café en uno de sus rodajes sólo para estar con él. Es el cineasta más increíble que he conocido. No hay otra persona en el planeta como él”, dice Winona Ryder. Según la guionista de *Eduardo Manostijeras*, Caroline Thompson, Burton “es la persona que conozco que se expresa con mayor claridad, pero no podría decirte ni una frase completa que haya dicho alguna vez. Este guión es mi poema de amor para Tim Burton.” La veterana Dianne Wiest ha declarado: “No conozco a nadie hacia el que haya respondido de este modo. La gente lo quiere. Realmente lo quiero. Haría cualquier cosa por él. Cuando pienso en Tim Burton es un sentimiento, no un pensamiento. Siento de alguna manera que hay tanto dolor y afortunadamente tanto talento con el que expresarlo. El suyo es un absolutamente único e inocente punto de vista sobre el mundo.”

Christina Ricci, fan de las películas del realizador antes de trabajar en *Sleepy Hollow*, completa el retrato de un cineasta de gran talento en el que su equipo destaca su carácter apasionado, divertido, humilde y poseedor de la mirada inocente y libre de prejuicios de un niño: “Tim es un tipo brillante. Tiene una gran cultura, una rara inteligencia en la puesta en escena, pero eso no se ve, porque él no es nada pretencioso. Se ríe de todo, y todo el tiempo. En el plató es como un chaval en una tienda de juguetes. Nunca había visto un entusiasmo así en un cineasta.”¹⁰⁴

¹⁰² *Ibidem*.

¹⁰³ ANSEN, David y FOOTE, Donna: “The Disembodied Director” en *Newsweek*, vol. 117, nº 3, 21 de Enero de 1991. Disponible en: <http://www.timburtoncollective.com/article07.shtml>

¹⁰⁴ *Mad Movies*, nº 123, Enero de 2000. Citado en SÁNCHEZ-NAVARRO, Jordi: *Op. cit.*, p. 483.

4.5. LA MIRADA BURTONIANA: POR UNA NUEVA MORAL

Como veremos, Burton ha sido calificado en numerosas ocasiones como “infantil”: no sólo describe la infancia de un modo peculiar, sino que también ha sabido conservar la mirada abierta y la capacidad de sorpresa propia de un niño. Por otra parte, la aplicación de la lógica infantil y del cuento de hadas tiene que ver, como hemos visto, con esa incoherencia narrativa que tanto se le reprocha.

El director se crió en un entorno suburbano similar al que aparece retratado en *Eduardo Manostijeras*. Su visión de este entorno es oscura, pero no carente de afecto. Está alimentada por el vago sentimiento de destrucción inminente que también impregna la música de Danny Elfman. Al fin y al cabo, ambos crecieron sumergidos en la atmósfera paranoica de los años de la guerra fría, con la idea de que en cualquier momento los soviéticos iban a hacer volar su país. Era, más que una posibilidad, algo seguro que podía ocurrir en el momento menos pensado. El modo en que la sociedad de los cincuenta luchaba contra esta amenaza constante fue esmerarse en mantener una apariencia de orden y normalidad. Sin embargo, Burton percibió muy pronto la fachada de su existencia en un barrio suburbano, donde la gente se ocultaba bajo una máscara de normalidad. En el capítulo referente al gótico veremos cómo Poppy Z. Brite, la más importante novelista gótica surgida en Estados Unidos en los noventa, reconoce que crecer durante la era Reagan con el convencimiento de que moriría en una guerra nuclear fue crucialmente formativo.

Burton habló extensamente sobre su infancia con David Breskin en la entrevista que éste realizó para la revista *Rolling Stone* en 1992.¹⁰⁵ El director cree que la infancia tiene la clave de todas las personas, la cuestión de qué eres. Para Burton, los niños se comportan de modo similar (todos dibujan lo mismo) y es la sociedad la que los etiqueta y los sitúa en un marco cultural determinado. El cineasta creció en una atmósfera de normalidad donde había un fuerte sentido de conformidad y una tendencia a colocar a las personas en categorías. Burton recuerda que se vio forzado a asistir a la catequesis dominical durante años aunque sus padres no eran religiosos: “Nadie era realmente religioso; era sólo el sistema. No había pasión. No había pasión por nada. Sólo una tranquila, algo semiopresiva paleta en blanco en la que estabas viviendo.”¹⁰⁶ Burton percibió todo esto a muy temprana edad y deseó huir de ese ambiente. Por otra parte, a pesar de que en las

¹⁰⁵ *Rolling Stone*, nº 634-635, 1992. Entrevista disponible en <http://www.timburtoncollective.com/article32.shtml>

¹⁰⁶ *Ibidem*. “No one was really religious; it was just the framework. There was no passion for it. No passion for anything. Just a quiet, kind of floaty, kind of semioppressive, blank palette that you're living in.”

escuelas estadounidenses se enseñaba la importancia del éxito y de los valores familiares tradicionales, el director vivió en una familia nuclear que no funcionaba.

Antes comentábamos que las películas de Burton muestran una combinación única de elementos infantiles y adultos. El director hace unas curiosas declaraciones que enlazan con esta característica: “Esto es extraño, pero creo que siempre me he sentido igual. Nunca me he sentido joven, como si fuera un niño. Nunca me he sentido como si fuera un adolescente. Nunca me sentí como si fuera un adulto. Simplemente siempre he sentido lo mismo.”¹⁰⁷

Su recuerdo de la infancia es “una especie de brillante depresión surrealista. Nunca me interesaba lo que le interesaba a todos los demás. Era muy introvertido. Siempre me sentí bastante triste.”¹⁰⁸ No es de extrañar que el joven Tim encontrara en las películas de terror un medio de escapar de este entorno de “opresiva normalidad”. Creció yendo al cine, viendo dibujos animados e historias del Dr. Seuss en televisión, algo que ciertamente lo influenciaría. Las películas de miedo se convirtieron en sus cuentos de hadas: “Las películas de monstruos son mi forma de mito, de cuento de hadas. Para mí, el propósito de los cuentos populares es una especie de extrema y simbólica visión de la vida, de lo que estás atravesando. En América, en los barrios residenciales, no hay sentido de la cultura, ni sentido de la pasión. Así que aquellos sirvieron un propósito específico para mí. (...) No leía cuentos de hadas, los veía.”¹⁰⁹

Hemos hablado anteriormente del interés que Burton ha desarrollado hacia el tema de la percepción a partir de su propia experiencia, pues como él mismo ha confesado, creció sintiendo pesar sobre él el juicio de los demás. Para él, la sociedad nos juzga y cataloga a todos. Con sus películas, Burton trata de dar la vuelta a todos los films de terror en los que las criaturas son percibidas como monstruos, pero no aquellos que las persiguen.

El retrato de la infancia como una especie de infierno solitario animado solamente por la riqueza de la imaginación y la creatividad de uno mismo es un

¹⁰⁷ *Ibidem*. “This is funny, but I think I've always felt the same. I've never felt young, like I was a kid. I've never felt like I was a teenager. I never felt like I was an adult. I just have always felt the same. (...) I guess childhood was a kind of surreal, bright depression. I was never interested in what everybody else was interested in. I was very interiorized. I always felt kind of sad.”

¹⁰⁸ *Ibidem*. “I guess childhood was a kind of surreal, bright depression. I was never interested in what everybody else was interested in. I was very interiorized. I always felt kind of sad.”

¹⁰⁹ *Ibidem*. “Monster movies are my form of myth, of fairy tale. The purpose of folk tales for me is a kind of extreme, symbolic version of life, of what you're going through. In America, in suburbia, there is no sense of culture, no sense of passion. So those served that very specific purpose for me. (...) I didn't read fairy tales, I watched them.”

tema recurrente en varios films de Burton. Según Hanke¹¹⁰, las películas de Tim Burton están encantadas, poseídas por el espectro de su niñez. Aunque son muchos los artistas que recurren a sus primeros años como fuente de inspiración, en el caso de Burton, el mundo de fantasía propio de la infancia se ha explorado y ha sido llevado mucho más lejos que en cualquier otro creador. Trabajos como *Vincent*, *Hansel y Gretel*, *Frankenweenie* o *Eduardo Manostijeras* explican a las claras los inconvenientes de la vida infantil, desmintiendo los discursos que idealizan la infancia y la retratan como una etapa de sosiego. Por otra parte, estas historias no reflejan la infancia como es, sino como Burton las recuerda. Reconocemos esta infancia rutinaria e incomprensible, nos es familiar porque evoca nuestros propios recuerdos. El escape de los niños burtonianos radica en la fantasía, en hacer de ella un aspecto de la realidad. El cineasta torna realidad nuestras fantasías infantiles: las casas que imaginábamos encantadas *están* realmente encantadas, nos es posible revivir a una muy querida mascota en el ático de casa, podemos disfrutar de la nieve incluso en el clima más cálido. Burton recrea la imaginación propia de un niño sin la condescendencia propia de un adulto. No idealiza la infancia, no nos muestra la visión de un adulto sobre cómo debería ser la niñez, sino que la retrata desde el punto de vista de un niño, una personita que se toma a sí mismo y a todo lo demás muy en serio. Burton lleva a cabo una visión sobre su propio proceso de crecimiento, no sobre cómo le gustaría que crecieran los niños o sus propios vástagos (que no los tiene). Las películas de Burton gustan a los niños porque pueden identificarse con ellas. Nunca les aleccionan o les dicen cómo deberían ser sus vidas.

A menudo se ha señalado que una película de Tim Burton es el mundo visto a través de los ojos de un niño. Vicente Molina Foix dice del cineasta: “el cómic, la morfología del juguete y la máscara, la noción de decorado como personaje fantástico dotado de voz, contribuían a hacer de él el más feliz, infantil y caprichoso de los posmodernos.”¹¹¹ Para Kim Newman, “la visión de Burton es infantil en el más oscuro sentido del término: morboso, inconscientemente alienado y deliciosamente macabro. Sus films son todos cuentos de hadas, algunos (como *Eduardo Manostijeras*, 1990) más obviamente que otros. (...) El melancólico,

¹¹⁰ HANKE, Ken: *Op. cit.*, p. xiii.

¹¹¹ MOLINA FOIX, Vicente: “El cine posmoderno: un nihilismo ilustrado” en *Historia General del cine. El cine en la era del audiovisual*. Vol. XII. Cátedra. Madrid, 1995, p. 163.

expresionista *Batman* lo transformó de artista raro en máquina de hacer dinero de Hollywood, aparentemente sin corromper su fantástica imaginación.”¹¹²

Burton no está de acuerdo con la apreciación de su cine como infantil, algo en lo que ve connotaciones de escaso desarrollo mental, puerilidad e inmadurez: “No pienso en términos de niños o adultos. ¿Qué es un niño? ¿Qué es un adulto? Todo el mundo es todo. Tiene más que ver con un sentimiento. No te deshaces de quién eres o de dónde procedes, pero la cuestión es, todo el mundo está intentando recuperar una cierta clase de pureza. ¿Por qué está la gente buscando evasión en las películas, las drogas, el alcohol o los parques de atracciones? ¿O en cualquier cosa? ¿Por qué lee la gente? Porque es una forma de escape, o una forma de recuperación –no un impulso “infantil”, sino un modo de mirar al mundo como si fuera fresco e interesante. Tiene menos que ver con ser un niño que con mantener una abierta, maravillosa, retorcida visión del mundo.”¹¹³

En la entrevista publicada en *The Guardian*¹¹⁴, el director señala que durante la infancia todo es nuevo e interesante y todavía no somos conscientes de las cosas a un nivel intelectual. Cuando somos niños reaccionamos emocionalmente, algo que Burton valora mucho. A medida que crecemos y ganamos experiencia nos acostumbramos a las cosas, pero Burton ha conseguido mantener y expresar de un modo poético el sentido de lo maravilloso propio de este periodo de la vida. También resulta propio de la infancia la mirada abierta y la ausencia de juicio que aparece en sus películas, donde se presenta algo extraño y la gente lo acepta sin más. Como hemos apuntado anteriormente, Burton ama a los personajes de sus películas y los acepta tal y como son: “Intento ser neutral. No juzgo a la gente, especialmente a la gente que me gusta y que realmente no conozco.”¹¹⁵ Según ha confesado el propio director acerca de *Ed Wood*, “hay un momento en la película que me encanta. (...) Es sólo un momentito, pero para mí es como una fantasía. Creo que lo que me alucina es que es simple aceptación, algo que pocas veces consigues en la vida. La

¹¹² NEWMAN, Kim (ed.): *The BFI Companion to Horror*. Cassell/British Film Institute. Londres, 1996, p. 2. “Burton’s vision is childlike in the darkest sense of the term: morbid, unselfconsciously alienated and deliciously ghoulish. His films are all fairy tales, some (like *Edward Scissorhands*, 1990) more obviously than others (...) The melancholic, Expressionist *Batman* transformed him from weirdo artist into Hollywood money-making machine, apparently without corrupting his whimsical imagination.”

¹¹³ BURTON, Tim en *Rolling Stone*: “I don’t think of kids or adults. What’s child? What’s adult? Everybody is everything. It has more to do with a feeling. You don’t get rid of who you are or where you come from, but the point is, everybody is trying to get back to a certain kind of purity anyway. Why are people looking for escape in movies or drugs or drinking or amusement parks? Or anything? Why does anybody read? Because it’s a form of escape, or a form of recapturing - not a “childish” impulse, but a way of looking at the world as if it were fresh and interesting. It has less to do with being a child than it has to do with keeping an open, wonderful, twisted view of the world.”

¹¹⁴ Entrevista realizada en Enero de 2000 disponible en: www.filmunlimited.co.uk/Guardian_NFT/interview

¹¹⁵ BURTON, Tim en SALISBURY, Mark (ed.): *Op. cit.*, p. 215.

gente casi nunca te acepta como eres, pero cuando eso sucede, aunque sea a un nivel muy simple, es genial.”¹¹⁶ La escena favorita del realizador es el hermoso momento en el que Wood le confiesa a su futura esposa, no sin cierto temor, que le gusta vestirse de mujer y ella responde con un simple “Bueno”.

La conexión y aceptación incondicional de sus personajes se extiende también a las propias películas. Interrogado por los defectos de sus films, el cineasta responde: “Es raro. Hay dos niveles en eso. En un nivel emocional, nunca me siento mal. No tengo hijos, pero para mí es como darle a tu hijo cirugía plástica. Las acepto y en un nivel muy extraño las amo por sus defectos. Bueno, mi parte técnica ve que podría haber cortado esto, o que podría haber sido más corto; esa es la aburrida parte técnica. Pero en la parte emocional, las aceptas. Si tuvieras un niño de cinco años con cualquier cosa, ¿le proporcionarías cirugía plástica? Yo no haría eso, porque parte de la alegría en la vida está en los defectos. Siento una conexión emocional muy fuerte con ellas como una parte de mí mismo. La única película con la que me encuentro más frío es el primer *Batman*.”¹¹⁷

La mirada abierta, amable y libre de prejuicios de Burton no está, sin embargo, destinada a todos los mundos posibles. Su benevolencia se dirige al mundo “extraño”, mientras que al mundo “normal” que rechaza lo diferente, el cineasta aplica una mirada mucho más crítica. El monstruo de *Eduardo Manostijeras* no es el ingenuo y bondadoso chico con tijeras en lugar de manos, sino la sociedad hipócrita y el adolescente ególatra, materialista e insensible. De igual modo, los monstruos de *Batman vuelve* no son Catwoman o el Pingüino, sino el capitalismo deshumanizado que ha engendrado a malvados como Max Shreck. Los habitantes de la ciudad de Halloween de *Pesadilla antes de Navidad* son monstruos, pero ¿quién puede honestamente declarar que son malos? La película de Burton con mayor carga crítica hacia la sociedad norteamericana es *Mars Attacks!*, donde la invasión marciana de es despojada de toda dimensión moral, pues si los invasores son crueles, la sociedad que atacan no puede ser más hipócrita y estúpida. Aunque la crítica burtoniana nunca es feroz, es posible que su mirada distanciada sea la causante de que sus películas sean mejor recibidas y comprendidas en Europa que en Estados Unidos.

¹¹⁶ Ibidem.

¹¹⁷ BURTON, Tim en *Rolling Stone*: <http://www.timburtoncollective.com/article32.shtml> “It's funny - there's two levels to that. On an emotional level, I never feel bad about it. I don't have children, but to me it's like giving your child plastic surgery. I accept them, and on a very weird level I love them for their flaws. Now, there's a technical side of me that sees I could have cut this, or that could have been shorter; that's the boring technical side. But on the emotional side, you accept them. What if you had a five- year-old with a whatever - would you

Los distintos niveles de realidad y la percepción es uno de los grandes temas burtonianos. Desconcertado ante un mundo en el que todo es raro, Burton nos propone una visión asimismo desconcertante, amable, algo ingenua, distanciada, rigurosa y suavemente irónica. Burton considera que “lo oscuro y diferente no tiene por qué ser malo,”¹¹⁸ e interpreta como siniestro el concepto que la sociedad tiene de lo que es normal, una noción donde se ha erradicado todo vestigio de individualidad. Lo normal, para el cineasta, es lo diferente, aquello que otras personas perciben como oscuro o terrorífico y defiende la fantasía frente a otros tipos de manifestación artística: “En cuanto alguien empieza a decirme que algo es demasiado oscuro, no lo entiendo, porque tengo una idea distinta de qué es oscuro. Para mí, algo como *Arma letal* es realmente oscuro, mientras que para ellos no lo es. Si ven a alguien vestido de normal pegando tiros, se sienten más cómodos que si ven a alguien vestido de raro. Me trastorna esa realidad; me parece más oscura esa actitud de ligereza ante la violencia, esa facilidad de identificación con ella, que cuando algo está completamente alejado de la realidad.”¹¹⁹

El director ha vivido a través de su experiencia personal la diferencia entre cómo te percibes a ti mismo y cómo te perciben los demás, algo que se ha extendido a sus películas: “Siempre me confunde mucho cuando me dicen que mis películas son sombrías. Yo, en cambio, las veo llenas de esperanza.”¹²⁰

Sus películas no hacen si no reflejar la visión del director, quien conecta totalmente con la idea temática de que “las cosas no son lo que parecen.”¹²¹

give him plastic surgery? I wouldn't do that, because part of the joy in life is in the flaws. I feel a very strong emotional connection to them as a part of myself. The only movie I feel colder about is the first Batman.”

¹¹⁸ BURTON, Tim: entrevista de Oskar L. Belategui disponible en:

<http://www.diariovasco.com/cine/datos/protagonistas/prota190801burton.html>

¹¹⁹ BURTON, Tim en SALISBURY, Mark (ed.): *Op. cit.*, p. 226.

¹²⁰ BURTON, Tim: entrevista de Oskar L. Belategui, Agosto de 2001 disponible en: <http://www.diariovasco.com/cine/datos/protagonistas/prota190801burton.html>

¹²¹ BURTON, Tim en SALISBURY, Mark (ed.) (2000): *Op. cit.*, p. 145.

II. LA PROBLEMÁTICA DEL GÉNERO

El cine de Tim Burton se desarrolla de modo congruente con el contexto industrial del Hollywood postmoderno que lo acoge. Veremos que algunos de los aspectos que caracterizan la era postmoderna, como son la hibridación de formas y géneros o el eclecticismo artístico y estilístico, han provocado que la noción de género haya entrado en una profunda crisis de identidad. A través de su pasión por las imágenes, Burton realiza en cada una de sus películas una particular reflexión y reescritura de la tradición genérica. Para comprender este personalísimo empleo de la intertextualidad reflexiva resulta necesario revisar la tradición cultural que la ha engendrado.

1. LA NOCIÓN DE GÉNERO

El concepto de género ha ocupado un lugar importante en el estudio del cine durante más de treinta años, siendo normalmente ejemplificado (por sí solo o en varias combinaciones) por el western, el melodrama, el musical, el terror, la comedia, etc. En ocasiones se ha empleado el término “subgénero”, generalmente para referirse a tradiciones específicas o grupos dentro de los géneros (comedia romántica, cine gótico de terror, etc.). “Género”, una palabra que significa “clase” o “tipo”, puede ser lógicamente aplicable a cualquier forma cultural. Sin embargo, tiende a ser asociada casi exclusivamente con Hollywood y con la cultura comercial orientada a las masas. Así, aunque el género no es un fenómeno exclusivo de Hollywood, hemos de advertir que la gran mayoría de las obras que tratan la problemática del género se centran en la producción norteamericana.

Es imposible escribir sobre los géneros sin ser selectivo y muchas de las deficiencias de una gran parte de los escritos que tratan la cuestión del género son el resultado de la definición y selección a partir de catálogos de films preestablecidos y no cuestionados. Para algunos teóricos, el objetivo del análisis genérico es la redefinición de un corpus de películas; otros realizan una categorización muy selectiva; algunos críticos se dedican a decidir qué películas se ajustan a determinados géneros; otros construyen o perpetúan catálogos filmicos, privilegiando algunos y degradando o excluyendo otros. Todos estos propósitos parecen reductores y llegar a un acuerdo general, una tarea imposible.

Muchas veces se discute si una categoría específica constituye un género, un formato, un modo, un estilo, un movimiento, un periodo o un estado de ánimo. Lo que para un crítico constituye un género, para otro no es más que un subgénero.

Lo que un teórico considera una mera técnica o un estilo, para otro es un modo identificable de agrupar una serie de películas. Una de las razones de esta incertidumbre es que los géneros son inherentemente indefinibles. Como señala Frank D. McConnell, la idea de género, en la exégesis filmica y literaria, es muy incierta.¹ De todos modos, no se debe concluir que el estudio del género no es valioso. Resulta cierto que la mayoría de nosotros, si no todos, todavía empleamos las categorías genéricas para referirnos a nuestros gustos y a los gustos de otros.

El género es además un ingrediente fundamental en la imagen narrativa de cualquier película. La indicación de cualidades genéricas relevantes es una de las funciones más importantes que las campañas publicitarias, las críticas, los *trailers* y los carteles llevan a cabo. Las críticas suelen contener términos que señalan el estatus genérico de una película, mientras los carteles y los *trailers* ofrecen con frecuencia descripciones genéricas verbales (y a menudo también hiperbólicas: “la mayor película de guerra jamás rodada”, “la comedia de la década”) como anclaje para la iconografía del género. Estas descripciones verbales e iconográficas no sólo definen y hacen circular imágenes narrativas para películas específicas, comenzando el inmediato proceso de expectativas y anticipación, sino que también ayudan a definir y consolidar lo que podríamos denominar “imágenes genéricas”, proporcionando un conjunto de etiquetas, términos y expectativas que llegarán a caracterizar el género como un todo.

Otro de los problemas que plantea la clasificación genérica es el hecho de que se supone que, para que tenga validez, el género ha de ser una categoría objetiva, meramente descriptiva. Esta concepción, además de discutible, resulta impracticable. Ya hemos señalado que es imposible escribir sobre los géneros sin ser selectivo. Debemos tener en cuenta, como afirma José Javier Marzal, que “la teoría de los géneros, lejos de ser inocentemente descriptiva, siempre posee un componente evaluativo-prescriptivo.”² Así, el investigador del cine debe ser consciente de que toda operación comprensiva conlleva necesariamente una eliminación de información. El sistema de géneros establecido por el historiador es posible mediante la “reducción de la complejidad” y así nacen los modelos abreviados que son los géneros.

Las películas de género son las más populares y, por lo tanto, las más lucrativas dentro de la maquinaria de la industria hollywoodiense. Comprenden el

¹ McCONNELL, Frank D.: “Leopards and History: The Problem of Film Genre” en GRANT, Barry K.: *Film Genre: Theory and Criticism*. The Scarecrow Press. Metuchen y Londres, 1977, p. 9.

² MARZAL, José Javier: *Melodrama y géneros cinematográficos*. Episteme, vol. 122. Valencia, 1996, p. 5.

grueso de la práctica cinematográfica norteamericana y han sido muy significativas a la hora de establecer un sentido popular del cine como institución cultural y económica, particularmente en los Estados Unidos, donde los estudios de Hollywood adoptaron tempranamente un modelo industrial basado en la fabricación en serie. Tradicionalmente, las películas de Hollywood han sido producidas en un sistema de estudios motivado por los beneficios que ha buscado garantizar la aceptación en la taquilla mediante la explotación y variación de fórmulas comercialmente exitosas.

Norman Kagan define el género como “un cuerpo, grupo o categoría de obras similares, definiendo esta similitud como la participación de un número suficiente de motivos, de tal modo que podemos identificar obras que se ajustan adecuadamente a un tipo o estilo particular de film.”³ Kagan sostiene que el género es una herramienta crítica y una categoría de pensamiento.

Joseph W. Reed⁴ afirma que el género cinematográfico es una etiqueta principal y que podemos redefinir esa etiqueta con más etiquetas: subgéneros, sub-subgéneros, ramificaciones de lugar y profesión o convenciones de personaje y argumento. Según Reed, cualquier película está formada por un lenguaje genérico con intercambios, transferencias, transformaciones y excepciones. El género, sostiene, no es un estereotipo, sino un flujo dinámico con partes intercambiables que se combinan en lo que recuerda a un crecimiento orgánico, no a una serie de leyes. Cada película es, además, el producto de su contexto histórico.

Para Andrew Tudor⁵, los términos genéricos parecen mejor empleados en el análisis de la relación entre grupos de films, las culturas en las cuales son fabricados y las culturas en las cuales son mostrados. Es un término que puede ser usado de un modo útil en relación a un cuerpo de conocimiento y teoría sobre el contexto social y psicológico de una película.

En *Genre and Hollywood*, Steve Neale amplía el alcance del término al sostener que “sólo una concepción ampliada de género puede abarcar las prácticas genéricas de la industria y su relevo intertextual por una parte, y las diversas formas cíclicas, tendencias, tradiciones y fórmulas que marcan su producción por otra. Se requiere una investigación históricamente más precisa y detallada, empírica e

³ KAGAN, Norman: *American Skeptic: Robert Altman's Genre Commentary Films*. Pierian Press. Ann Arbor, 1982, p. xix. “a body, group, or category of similar works: this similarity being defined as the sharing of sufficient number of motifs so that we can identify works which properly fall within a particular kind or style of film.”

⁴ REED, Joseph W.: *American Scenarios: The Uses of Film Genre*. Wesleyan University Press. Middletown, 1989, p. 8.

⁵ TUDOR, Andrew: “Genre” en GRANT, Barry K. (1977): *Op. cit.*, p. 22.

industrialmente informada. El concepto de género ha servido durante un tiempo como un medio de relacionar las prácticas de Hollywood y su producción con su audiencia y con los contextos socioculturales en los cuales sus films son producidos y consumidos.”⁶

Lo que se desprende de estas definiciones y concepciones es que el género es un fenómeno multidimensional que abarca sistemas de expectativas, categorías, etiquetas y nombres, discursos, textos y grupos o corpus de textos, y la convención que los gobierna a todos. El género es un fenómeno común a todas los ejemplos de discurso, pues encontramos un aspecto genérico en todos los textos. Derrida va más lejos al afirmar que un texto no puede pertenecer a un género de modo exclusivo, sino que todos los textos “participan de uno o varios géneros.”⁷ Esto nos conduce a otro de los problemas que plantea la clasificación genérica. Como indica José Javier Marzal, la identidad del género necesita la repetición. Sin embargo, “esta repetición produce impurezas, corrupción, contaminación.”⁸ De este modo, la repetición no idéntica acaba por provocar la disolución de un género que algunos críticos pretenden puro. Como veremos, el entrecruzamiento de los géneros, lo que se ha denominado “la crisis del sistema genérico”, pone de manifiesto las contradicciones de la concepción tradicional de los géneros filmicos.

1.1. VISIÓN HISTÓRICA

La discusión sobre los géneros siempre ha sido un tema esencial de la teoría literaria, desde Aristóteles (*Poética*) a Todorov (*Introducción a la literatura fantástica* y *El origen de los géneros*) y de Horacio (*Arte poética*) a Wellek y Warren (*Teoría literaria*). Sin embargo, a pesar de tan larga tradición de crítica de los géneros literarios, no se puede decir que se haya llegado a ninguna conclusión satisfactoria. Ya lo señala Northrop Frye⁹, para quien la teoría crítica de los géneros se ha quedado estancada donde la dejó Aristóteles. Retomaremos este tema en el siguiente epígrafe.

⁶ NEALE, Steve: *Genre and Hollywood*. Routledge. Londres, 2000. p. 5. “only an expanded conception of genre can encompass the generic practices of the industry and its inter-textual relay on the one hand, and the diverse cyclic forms, trends, traditions and formulas that mark its production on the other. More precise and more detailed historically, empirical and industrially informed research is called for. The concept of genre has for some time served as a means to link Hollywood’s practices and Hollywood’s output to Hollywood’s audiences and to the socio-cultural contexts within which its films are produced and consumed.”

⁷ DERRIDA, Jacques: “The Law of Genre” en ATTRIDGE, D. (ed.): *Acts of Literature*. Routledge. Nueva York, 1992, p. 230. “participate in one or several genres.”

⁸ MARZAL, José Javier: *Op. cit.*, p. 10.

⁹ FRYE, Northrop: *Anatomy of Criticism*. Princeton University Press. Princeton, 1957, p. 13.

El reconocimiento de la importancia del género en el cine por parte de la crítica es relativamente reciente. Christine Gledhill¹⁰ señala que los libros y artículos sobre géneros hollywoodienses específicos comenzaron a ser publicados en Estados Unidos y en Europa (especialmente en Francia) en los años cuarenta y cincuenta. Los primeros ensayos de consideración sobre la crítica del cine de género fueron los artículos de Robert Warshow sobre el cine de gánsters y el western (originalmente publicados en *Partisan Review* en 1948 y 1954 respectivamente) y los dos textos de André Bazin sobre el western a principios de los cincuenta.¹¹ Cronológicamente, la crítica sobre los géneros precede por muy poco margen a los primeros trabajos sobre la autoría, pero se desarrolló más lentamente al carecer de la popularización que anunció la llegada de una teoría orientada hacia el director. Al valorar al artista responsable del equívoco arte cinematográfico, la teoría del autor probó ser más útil en ese momento para la discusión seria sobre el cine.

Las obras de estos autores fueron importantes en el desarrollo de una crítica del género cinematográfico más rigurosa, aunque se tratara tan sólo de intentos de articular conceptos que ya habían sido implícitamente entendidos tanto por los cineastas como por los espectadores. Bastante antes de que sus artículos fueran publicados, la idea de género circulaba en el pensamiento del público, si no en el discurso crítico. Las películas eran clasificadas por los productores, la audiencia e incluso por algunos críticos como una “película del oeste”, una “película de guerra” o un “musical”. Estas etiquetas descriptivas llegaron a proporcionar información a los futuros consumidores sobre la historia y la clase de placer que era probable que ofreciera. Sólo después de que este circuito de relaciones económicas y estéticas fuera sólidamente establecido fue posible para los críticos darse cuenta de que si estas cómodas etiquetas descriptivas se referían realmente a verdaderas tradiciones de práctica filmica, entonces valdría la pena que ellos identificaran, analizaran y teorizaran sobre ellas. El género se convirtió, por lo tanto, en un término crítico además de una colección de categorías populares. Sin embargo, no sería hasta finales de los sesenta y principios de los setenta cuando los géneros y el estudio de los géneros comenzaron a establecerse más plenamente en Gran Bretaña y los

¹⁰ GLEDHILL, Christine: “History of Genre Criticism” en COOK, P.: *The Cinema Book*. British Film Institute. Londres, 1985. p. 58.

¹¹ BAZIN, André: “El “western” o el cine americano por excelencia” y “La evolución del “western”” en *¿Qué es el cine?* Rialp. Madrid, 1990; WARSHOW, Robert: “The Gangster as Tragic Hero” y “Movie Chronicle: The Westerner” en *The Immediate Experience: Movies, Comics, Theatre and Other Aspects of Popular Culture*. Atheneum. Nueva York, 1962. Podemos destacar además los textos de Chabrol: “La evolución del thriller” en Hillier, M. (ed.): *Cahiers du cinéma, The 1950s: New-Realism, Hollywood, New Wave*. Harvard University Press. Cambridge, Mass, 1985 y Rieupeyrout: *Le Western, ou le Cinéma Américain par Excellence*. Editions du Cerf. París, 1953.

Estados Unidos, conjuntamente con la creación de los Estudios Cinematográficos como disciplina formal y académica. Gledhill da dos razones para la aparición del género en los trabajos de los teóricos, críticos y profesores de cine de esta época. Una era el deseo de ocuparse del cine popular en general y de Hollywood en particular de un modo serio y positivo. La otra era el deseo de complementar, suavizar o sustituir completamente el enfoque crítico dominante hasta la fecha: la teoría del autor.

La mayoría de los críticos e intelectuales ha tratado con condescendencia o ha sido abiertamente hostil a Hollywood y sus productos, bajo acusaciones de ser producidos comercialmente, dirigirse a un mercado de masas, ser ideológica o estéticamente conservadores o estar imbuidos de los valores del entretenimiento y la fantasía más que de aquellos propios del realismo, el arte o la estética “seria”. Desde finales de los cincuenta, los sesenta y finales de los setenta, una generación de intelectuales que había crecido con la cultura comercial popular en general y con la americana en particular, y que la valoraba por diversos motivos, comenzó a debatir y a replantearse su valor. Para entonces, la revista francesa *Cahiers du Cinéma* había sido pionera en un enfoque del cine que François Truffaut denominó “la politique des auteurs” en su artículo “Una cierta tendencia del cine francés”. Andrew Sarris la llevó a Gran Bretaña y Estados Unidos como teoría del autor o “auteurism”.¹² Esta teoría estaba fundada en tres premisas básicas: a pesar de la ostensible naturaleza colectiva e impersonal de la producción cinematográfica, el cine podía ser un terreno de expresión individual y personal; en cine, la figura equivalente al artista o autor era, o podía ser, el director; según la tercera y más radical proposición, la autoría se encontraba no sólo dentro del campo culturalmente respetable del cine artístico internacional (una idea común de la época) o en del terreno de los ocasionalmente prestigiosos o independientes proyectos de Hollywood (también una idea común), sino además, y quizás especialmente, en su producción rutinaria.

Estas premisas fueron adaptadas y modificadas de diversos modos: por Andrew Sarris, crítico de *The Village Voice* en Estados Unidos, y en Gran Bretaña por la revista *Movie* y más tarde por *The Brighton Film Review*, *Monogram* y *Cinema*. El impacto de la teoría del autor en la crítica cinematográfica en general y en la crítica y apreciación del cine de Hollywood fue enorme.

Sin embargo, aquellos que estaban interesados en identificar las convenciones y en tomar en consideración las instituciones y sus audiencias encontraron la

teoría del autor poco útil, con lo que a finales de los sesenta comenzaron a desplazar su atención a los asuntos del género. Para Barry K. Grant¹³, el interés en los films narrativos que había sido alimentado en los sesenta por el entusiasmo de la teoría del autor por las películas populares americanas fue decayendo en los estudios cinematográficos de los setenta a favor de unas preocupaciones más formales. El interés de la crítica cambió del significado de los films a la práctica de la significación, de lo que un film significa a cómo produce ese significado. En consecuencia, los films no narrativos, tanto los films experimentales como aquellos que rompián con la clásica narración “sin costuras” de Hollywood (lo que Noel Burch denominó “modo de representación institucional”), recibieron un cada vez mayor grado de atención crítica. Al mismo tiempo, una creciente preocupación por el funcionamiento de la ideología en arte, estimulada por la importación al cine de las obras teóricas de John Berger, Althusser, Brecht, Freud y otros, quebraron la asunción de que la comprensión de un director y su obra proveería la clave para la interpretación. El significado era ahora visto como procedente de la conjunción de varios códigos discursivos que funcionaban en el texto filmico, siendo el código del director solamente uno de ellos.

Según Neale¹⁴, aunque muchos textos que trataron el tema el género a finales de los sesenta y principios de los setenta eran taxonómicos, autores como Buscombe¹⁵ y McArthur¹⁶ se preocuparon por demostrar el papel activo que desempeñaban las convenciones genéricas en dar forma y contenido a films hollywoodienses específicos.

En los años sesenta y setenta aparecieron dos corrientes que promovieron un nuevo interés por la cultura popular y sus géneros. El estructuralismo literario, siguiendo a Vladimir Propp y Claude Lévi-Strauss, se ocupó de la narrativa del folklore, cuya única fuente visible era su propio público. De este modo, los críticos de los géneros descubrieron que la narrativa puede ser una forma de autoexpresión de la sociedad que apunta directamente a sus propias contradicciones constitutivas. Por otra parte, y al mismo tiempo, un cada vez mayor número de críticos marxistas siguieron el ejemplo de Louis Althusser, quien había demostrado la carga ideológica que gobiernos e industrias depositan en los sistemas simbólicos y representacionales que ellos mismos producen. Durante los años setenta y

¹² SARRIS, Andrew: *The American Cinema: Directors and Directions 1929-1968*. Dutton. Nueva York, 1968.

¹³ GRANT, Barry K. (ed.): *Film Genre Reader II*. University of Texas Press. Austin, 1995. p. xviii.

¹⁴ NEALE, Steve (2000): *Op. cit.*, p. 12.

¹⁵ BUSCOMBE, Edward: “The Idea of Genre in the American Cinema” en GRANT, Barry K. (1977): *Op. cit.* Publicado originalmente en *Screen* 12/2, 1970, pp. 33-45.

ochenta los teóricos se dividieron en dos grupos contrapuestos que Rick Altman denomina vertientes ritual e ideológica.¹⁷ Siguiendo el ejemplo de la narrativa primitiva o del folklore, la aproximación ritual considera que el público es el creador de los géneros, cuya función es, a su vez, justificar y organizar una sociedad intemporal. Los esquemas narrativos de los textos de género emanan de prácticas sociales preexistentes y se convierten en una superación imaginativa de las contradicciones inherentes a estas prácticas sociales. El público tiene, pues, intereses creados en los géneros, ya que éstos son el medio de que dispone para asegurar su unidad y afrontar su futuro. Críticos como Altman, Braudy, Cawelti, McConnell, Schatz, Wood y Wright son partidarios de esta aproximación ritual que defiende la cultura popular. Por otra parte, la aproximación ideológica concibe los textos narrativos como el vehículo que el gobierno utiliza para dirigirse a los ciudadanos o que la industria emplea para atraer a sus clientes, para adormecerlos ideológicamente. El cine popular era visto en general como poco más que una ilusión burguesa, esencialmente conservador en tema y estilo. Los géneros, por lo tanto, existían principalmente como edificios míticos que debían ser deconstruidos.

Neale¹⁸ señala que parecen existir tres modos principales en los cuales la historia del género ha sido concebida. El primero se centra en un esquema evolutivo de crecimiento, florecimiento y decadencia. Es, por lo tanto, teleológico, mecanicista y trata a los géneros como aislados del régimen genérico. Se pueden aplicar objeciones similares al segundo modelo de desarrollo evolutivo, usado por Thomas Schatz, donde el género progresa hacia un formalismo auto-consciente. El tercer modelo histórico proviene del formalismo ruso y tiene la virtud de fijar la historia de los géneros particulares dentro de la historia no sólo de las formaciones genéricas, sino también formaciones culturales más amplias. Esta teoría tiene en cuenta la historia tanto de los géneros como de los regímenes genéricos específicos, así como la transitoriedad de las jerarquías genéricas y la función de la hibridación en la formación y disolución de los géneros particulares. Según Neale “lo que es particularmente valioso acerca del modelo formalista es que ni prescribe las condiciones de antigüedad genérica ni especifica ningún mecanismo único por el cual formas no canonizadas, estratagemas o géneros podrían encontrar un lugar

¹⁶ McARTHUR, Colin: *Underworld Usa*. Secker & Warburg. Londres, 1972.

¹⁷ ALTMAN, Rick: *Los géneros cinematográficos*. Paidós. Barcelona, 2000, p. 50.

¹⁸ NEALE, Steve: “Questions of Genre” en GRANT, Barry K. (1995): *Op. cit.*, p. 172.

dentro de regímenes genéricos o asumir una posición dominante dentro de ellos. Tiene en cuenta una variedad de factores y razones.”¹⁹

Los géneros resultan valiosos para el estudio porque el análisis genérico puede implicar fácilmente la consideración del contexto histórico y económico (condiciones de producción y consumo), convenciones y funciones míticas (códigos semióticos y modelos estructurales) y el lugar de cineastas concretos dentro de los géneros (el autor individual y la tradición). Por consiguiente, se podría decir que actualmente la crítica genérica aloja los intereses de las más recientes aproximaciones al cine y puede ser vista como el lugar de preocupaciones sobre la autoría, el marxismo, la semiótica, el estructuralismo y el feminismo. De modo similar, los intereses contemporáneos en asuntos de raza y género en cine también encuentran un amplio campo para el análisis en el fértil ámbito del género. Al mismo tiempo, las categorías genéricas tradicionales están siendo cuestionadas por redefiniciones de conceptos sobre el público, como ocurre, por poner un ejemplo, con los estudios sobre la homosexualidad.

1.2. GÉNEROS LITERARIOS, GÉNEROS CINEMATOGRAFICOS

La crítica literaria inició la problemática del género cuando Aristóteles desarrolló en su *Poética* la noción de que hay diferentes tipos de literatura con diferentes técnicas y temas. Durante el Renacimiento, las ideas de Aristóteles se convirtieron en un rígido sistema de normas, codificación que se extendió al periodo neoclásico. El impacto de la revolución romántica contra las normas y tradiciones de todo tipo hizo tambalearse esta severa clasificación y liberó al escritor para que siguiera las indicaciones de su espíritu. A finales de la década de 1930 y principios de los cuarenta, surgió una escuela crítica en Chicago, los Neo-aristotélicos, que resucitaron la teoría de los géneros. La idea de género, tal y como es usada por los críticos filmicos y literarios es, según Frank D. McConnell, una herencia del Renacimiento, del redescubrimiento de la lógica de las categorías durante la Ilustración y quizás de la unión, durante la era romántica, de esa lógica con el mito del poeta como profeta, del arte como una negociación individual entre la mente y el

¹⁹ *Ibidem*, pp. 174-175. “what is particularly valuable about the formalist’s model is that it neither prescribes the conditions of generic outmodedness nor specifies any single mechanism by which noncanonized forms, devices, or genres might find a place within generic regimes or assume a position of dominance within them. It allows for a variety of factors and reasons.”

universo. Es una “noción que conlleva una especie de relación de adversidad entre el creador y el género en el que crea.”²⁰

Hemos visto que, aunque el género es un concepto antiguo en la crítica literaria, el debate sobre los géneros en el campo cinematográfico comenzó tan sólo a finales de los años cincuenta. Hay críticos que cuestionan la aplicación del término “género” al cine. Como señala explícitamente Alan Williams: “quizás el mayor problema con la teoría del género o la crítica genérica en el campo del cine es la palabra *género*. Tomada prestada, como una herramienta crítica, de los estudios literarios... la aplicabilidad de “género” como concepto en los estudios cinematográficos suscita algunas preguntas bastante difíciles.”²¹ Rick Altman²² indica que, en muchos aspectos, el estudio de los géneros cinematográficos no es más que una prolongación del estudio de los géneros literarios. Los críticos de los géneros cinematográficos citan a Aristóteles, Samuel Johnson, John Dryden, Wellek y Warren, Northrop Frye, Vladimir Propp, Roland Barthes o Tzvetan Todorov. Así, encontramos que muchas de las afirmaciones sobre géneros cinematográficos provienen de la crítica de los géneros literarios, aunque no por ello dejan de existir notables diferencias. Las primeras publicaciones sobre géneros cinematográficos, que empezaron a proliferar a finales de los años sesenta, se remitían a las obras de teóricos literarios, lingüistas y antropólogos. Sin embargo, en los últimos veinte años, los teóricos sobre el género se remiten ya a las obras de teóricos cinematográficos, desarrollando sus propios postulados, sus propios *modus operandi* y sus propios objetos de estudio.

En el ensayo *Melodrama y géneros cinematográficos*²³ José Javier Marzal trata el concepto de género y los problemas de definición que plantea la distinción genérica en literatura y cine. Marzal apunta que una buena parte de la crítica cinematográfica ha empleado la palabra género sin cuestionarse en ningún momento su validez o su estatus epistemológico: “El concepto de género se convierte así en un instrumento que permite una cómoda clasificación de las películas, y su configuración no es puesta en entredicho sino que es aceptada como

²⁰ McCONNELL, Frank D.: “Leopards and History: The Problem of Film Genre” en GRANT, Barry K. (1977): *Op. cit.*, p. 9. “notion involving a kind of adversary relationship between the creator and the genre in which he creates.”

²¹ WILLIAMS, Alan: “Is a Radical Genre Criticism Possible?” en *Quarterly Review of Film Studies* 9, nº. 2, Spring 1984, pp. 121-125. Citado en NEALE, Steve: “Questions of Genre” en GRANT, Barry K. (1995): *Op. cit.*, p. 176. “perhaps the biggest problem with genre theory or genre criticism in the field of cinema is the word genre. Borrowed, as a critical tool, from literary studies... the applicability of “genre” as a concept in film studies raises some fairly tough questions.”

²² ALTMAN, Rick (2000): *Op. cit.*, pp. 33-34.

²³ MARZAL, José Javier: *Op. cit.*

algo casi “natural” y, por tanto, con un claro status ontológico.”²⁴ Marzal apunta que otro elemento ampliamente compartido por este sector de la crítica es la consideración del texto filmico como una estructura de forma y contenido. Así, esta concepción atiende exclusivamente al significado como único criterio para establecer diferencias entre las películas y para agruparlas en diversos géneros.

Altman²⁵ señala una serie de suposiciones tácitas compartidas por los teóricos de los géneros a lo largo de estos dos milenios:

1. Se suele dar por sentado que los géneros tienen una existencia real, que están separados por fronteras claramente delimitadas y que pueden ser identificados sin vacilar.

2. Dado que se considera que los géneros existen “ahí fuera”, independientemente del observador, los teóricos se han dedicado a menudo a describir y definir lo que para ellos eran géneros ya existentes, en lugar de crear sus propias categorías interpretativas.

3. La mayoría de las teorías sobre los géneros se han centrado bien en el proceso de creación de los textos genéricos como imitación de un original previamente definido y sancionado, o bien en las estructuras internas atribuidas a tales textos, algo que se considera susceptible de ser observado en su integridad y descrito objetivamente.

4. La actitud típica de los teóricos de los géneros ha consistido en asumir que unos textos de características similares generan sistemáticamente lecturas, significados y usos similares.

5. Se suele asumir que los productores, los lectores y los críticos comparten unos mismos intereses respecto a los géneros y que éstos sirven a esos intereses en una misma medida. Es por esto que se ha prestado tan escasa atención a las expectativas del lector y a la reacción del público.

6. La historia de los géneros ostenta un lugar cambiante e incierto respecto a la teoría de los géneros.

7. La mayoría de los teóricos se presentan a sí mismos como separados de su objeto de estudio, justificando así el empleo de adjetivos como “objetivo”, “científico” o “teórico” a la hora de describir su actividad.

8. Habitualmente, los teóricos y estudiosos de los géneros son reacios a reconocer e incorporar a sus teorías el carácter institucional de su propia práctica genérica. Sólo en contadas ocasiones analizan las implicaciones culturales derivadas

²⁴ *Ibidem*, p. 2.

²⁵ ALTMAN, Rick (2000): *Op. cit.*, pp. 30-31.

de identificar ciertas aproximaciones como “incorrectas”. Los géneros no son nunca categorías totalmente neutrales, sino que participan y colaboran en las actividades de distintas instituciones.

Sin embargo, como señala Altman²⁶, no se puede dar por sentado que los géneros cinematográficos y los géneros literarios sean similares. Tampoco se debe suponer, a pesar de la insistencia de los teóricos literarios, que la teoría de los géneros cinematográficos y la de los géneros literarios sean limítrofes.

1.3. LA CLASIFICACIÓN GENÉRICA Y EL CINE DE GÉNERO

La crítica del género trabaja a menudo bajo lo que Tudor denomina “imperialismo del género”, en el cual el deseo de vincular películas se convierte en deseo de identificar un punto donde las contradicciones son resueltas, donde elementos incompatibles son al fin relacionados u organizados alrededor de una contradicción fundamental. La crítica del género no sólo suele conllevar un intento de identificación de relaciones entre películas, sino que también trata de aseverar que estas relaciones son los rasgos más significativos de esos films.

Stuart Kaminsky²⁷ apunta que uno de los problemas de ocuparse de los géneros es que para hacer generalizaciones esenciales que tengan algún significado, el teórico debe haber visto suficientes films para validar esta especulación. El otro problema es que la teoría de los géneros debe ser sistemática, una herramienta crítica meramente descriptiva. Así, para Kaminsky, el enfoque genérico no juzga cualitativamente. Los géneros en cine, para que tengan algún sentido, deben tener una definición limitada. Los films deben tener constantes claramente definidas. Por ello, considera que etiquetas como “film policiaco” son demasiado amplias para que se puedan considerar un género viable. Para mantener una definición del género más restringida, Kaminsky retoma la idea de Cawelti²⁸ y sugiere el empleo del término *fórmula*. Sin embargo, reconoce que la palabra *género* ha sido tan aceptada en los estudios cinematográficos que esta proposición parece vana.

Kaminsky, que considera erróneamente que los géneros puedan ser herramientas meramente descriptivas y conceptos cerrados, hace sin embargo una observación interesante. Los gustos cambian: autores y obras muy populares en una generación pueden decaer en la siguiente, y viceversa. De acuerdo con este autor, demasiado a menudo los críticos y los profesores intentan imponer sus

²⁶ *Ibidem*, p. 32.

²⁷ KAMINSKY, Stuart M.: *American Film Genres. Approaches to a Critical Theory of Popular Film*. Pflaum. Dayton, Ohio, 1974, p. 3.

²⁸ CAWELTI, John G.: *The Six-Gun Mystique*. Bowling Green University Popular Press. Bowling Green, 1970.

propios puntos de vista sobre el gusto contemporáneo a los lectores y estudiantes, “decirles lo que deben responder al “arte” de Shakespeare o William Faulkner”. Pero la gente “responde a aquello que tiene significado para ellos”.²⁹ Kaminsky expone que, inherente a la discusión sobre qué es el arte, subyace la creencia general de que existe un arte “alto” (*high art*) y un arte “bajo” (*low art*). Las obras populares genéricas son tratadas generalmente por críticos y profesores como ejemplos de *low art*, es decir, productos inferiores y de mero entretenimiento. “Los críticos que dicen que les gustan films como *Érase una vez en el oeste* o *Tootsie* pero que deben considerar semejantes films como obras inferiores están –demasiado a menudo– diciendo que están avergonzados de haber respondido a una obra que ellos ya han clasificado (por lo general antes de verla) como *low art*. Su asunción es que cualquier film que ellos consideran como *low art* no se merece un análisis y es, por lo tanto, inferior. Ignoran el hecho de que, si ellos han reaccionado a la obra genérica –como millones de otros espectadores– entonces la forma y la obra son de gran valor, y debería hacerse un esfuerzo por entender ambas.”³⁰

La “alta cultura” tiende a considerar de mayor calidad la obra de un artista que está libre de todas las constricciones y limitaciones, incluidas las del género. Sin embargo, encontramos que ningún artista, en cualquier esfera de producción estética, en cualquier periodo histórico, en cualquier forma de sociedad, ha sido libre de convenciones estéticas y reglas o de restricciones institucionales (tanto si ha reaccionado en contra de ellas como si no). En segundo lugar, toda la producción cultural y artística en la sociedad occidental está ahora, y ha estado por algún tiempo, sujeta a las condiciones capitalistas de producción, distribución e intercambio. En tercer lugar, la producción en serie y los géneros populares deben ser entendidos dentro de un contexto económico, condicionado por imperativos económicos específicos y por contradicciones económicas determinadas. Es importante subrayar las ventajas financieras de la industria cinematográfica de un régimen estético basado en la diferencia regulada, la variedad contenida, las expectativas prevendidas y la reutilización de las fuentes laborales y materiales. Es también importante enfatizar la naturaleza de las películas como productos estéticos que piden al menos un grado de diferencia y novedad entre uno y otro.

²⁹ KAMINSKY, Stuart M.: *Op. cit.*, p. 227. “to tell them that they should be responding to the “art” of Shakespeare or William Faulkner.” “respond to that which has meaning for them”

³⁰ *Ibidem*, p. 228. “Critics who say that they like a film such as *Once upon a Time in the West* or *Tootsie* but that they must consider such films to be inferior works are –all too often– saying that they are embarrassed at having responded to a work that they had already classified (usually before seeing it) as low art. Their assumption is that any film they consider to be low art does not merit analysis and is therefore inferior. They ignore the fact that, if

De esto podemos deducir que las razones por las que cierto sector de la crítica menosprecia a Burton (basadas en una aceptación popular traducida en grandes éxitos de taquilla, en que sus películas sean producidas en una industria guiada por la rentabilidad económica y en el hecho de que se muevan en el terreno de lo fantástico) carecen por completo de fundamento.

En el prefacio de *Hollywood Genres*, Thomas Schatz indica que “el enfoque genérico trata la producción cinematográfica como un proceso dinámico de intercambios entre la industria filmica y su audiencia. Este proceso, personificado por el sistema de estudios de Hollywood, ha sido sustentado principalmente mediante los géneros, esas fórmulas narrativas populares (...) que han dominado las artes escénicas a lo largo de este siglo.”³¹ Según Schatz, un enfoque genérico asume que la cinematografía es un arte comercial, de ahí que sus creadores confíen en fórmulas probadas para economizar y sistematizar su producción. Reconoce además un contacto estrecho entre el cine y su audiencia, cuyas respuestas a determinados films ha afectado el desarrollo gradual de fórmulas narrativas y las prácticas de producción estándar. En tercer lugar, el enfoque genérico trata el cine principalmente como un medio narrativo, cuyas historias son familiares, conllevan conflictos dramáticos y están basadas ellas mismas en conflictos culturales actuales. Finalmente, el enfoque genérico crea un contexto en el cual el nivel artístico es evaluado en términos de la capacidad del cineasta de reinventar convenciones formales y narrativas establecidas.

Una preocupación constante de la crítica del género tanto literaria como filmica ha sido el intento de definir y enumerar las características específicas que distinguen un género de otro. Altman³² critica esta visión como ahistórica, tanto si procede de puristas del género como de semióticos y estructuralistas. Empleando el western como modelo, Altman propone un análisis basado en el lenguaje, de modo que distinga la parte semántica del género (forajidos, caballos, desiertos) de la parte sintáctica (ganaderos v. granjeros, naturaleza v. tecnología, este v. oeste). Según Altman, esta distinción clarifica cuestiones sobre géneros determinados y posibilita

they have felt a response to the generic work –as have millions of other viewers- then the form and the work are of great value, and an effort should be made to understand both.”

³¹ SCHATZ, Thomas: *Hollywood Genres: Formulas, Filmmaking and the Studio System*. Random House. Nueva York, 1981, p. vii. “The genre approach treats movie production as a dynamic process of exchange between the film industry and its audience. This process, embodied in the Hollywood studio system, has been sustained primarily through genres, those popular narrative formulas (...) which have dominated the screen arts throughout this century.”

³² ALTMAN, Rick: “A Semantic/Syntactic Approach to Film Genre” en GRANT, Barry K. (1995): *Op. cit.*, p. 26. Este artículo se puede encontrar también en ALTMAN, Rick: *Los géneros cinematográficos*. Paidós. Barcelona, 2000, p. 291.

una explicación sobre cómo los géneros cambian y se interrelacionan históricamente. El autor también enfatiza la función del espectador como mediador de los elementos sintácticos y semánticos.

Leo Braudy y Marshall Cohen³³ señalan dos problemas principales que presenta la clasificación de los films narrativos de ficción en géneros: en primer lugar, las categorías empleadas se superponen. Así, por poner un ejemplo, un film puede combinar comedia disparatada (*screwball comedy*), el western y el musical. El segundo problema surge cuando nos preguntamos si tales categorías tienen algún impacto en la producción de los films o en nuestra respuesta a ellos ¿Son convenciones críticas y comerciales, diseñadas meramente para promocionar una película o para describir un film a aquellos que no lo han visto? ¿Hasta qué punto son conscientes los cineastas de su empleo de las convenciones genéricas? ¿Hasta qué punto es la audiencia consciente de estas convenciones? ¿Cómo reconocemos que una película representa realmente un género determinado? ¿Cómo evolucionan las convenciones de un género a lo largo de la historia del cine? A pesar de estas cuestiones, los autores concluyen que “no queda duda de que tratar un film como representativo de un género familiar y perspicazmente formulado es a menudo esencial para comprenderlo adecuadamente.”³⁴

Para Leo Braudy³⁵, el concepto de género debe ser primero rescatado de la presunción de que sólo puede describir un tipo de arte degradado y desvalorizado. Braudy, significativamente, comienza su artículo con una cita de la *Historia del Arte* de Gombrich: “En realidad no creo que haya ninguna razón equivocada por la que nos guste una estatua o un cuadro... Existen razones equivocadas para que nos disguste una obra de arte.”³⁶ Tras rastrear los orígenes de este prejuicio crítico en las teorías estéticas y literarias de la era romántica, Braudy presenta las dos clases de conexión que las películas de género llevan a cabo: en primer lugar, las películas de género forjan una conexión deliberada entre cada nuevo ejemplo del género y su tradición y manifestaciones pasadas. En segundo lugar, los films de género, debido a su popularidad y familiaridad, tienen un efecto más poderoso sobre la audiencia, convirtiéndola en una fuerza cultural unificada. “Las películas de género nos

³³ BRAUDY, Leo y COHEN, Marshall (ed.): *Film Theory and Criticism: Introductory Readings*. Oxford University Press. Oxford, 1999. p. 607-608.

³⁴ *Ibidem*, p. 608. “there can be no doubt that treating a film as a representative of a familiar and perceptively formulated genre is often essential to a proper understanding of it.”

³⁵ BRAUDY, Leo: “Genre: The Conventions of Connection” en BRAUDY, Leo y COHEN, Marshall (ed.): *Op. cit.*, p. 613.

³⁶ GOMBRICH, E. H.: *The Story of Art*. Phaidon. Londres, 1979. Traducción al castellano: *Historia del Arte*. 15ª ed. Alianza Forma. Madrid, 1992. “Actually I do not think that there are any wrong reason for liking a statue or a picture... There are wrong reasons for disliking a work of art.”

golpean por debajo de nuestra apreciación intelectual del *high art* y nos hacen formar parte de una gran audiencia masiva, a menudo a pesar de nuestras consideraciones más articuladas y elitistas.”³⁷

Robert Warshow³⁸ está de acuerdo con Braudy en cuanto a que los films de género establecen conexiones con su pasado filmico y con el temperamento de sus espectadores contemporáneos, pero no parece tan dispuesto a conceder al cine de género la misma la importancia artística de Braudy: “Una característica principal de arte “alto” o “clásico” con el cual el género es frecuentemente comparado negativamente es su creación por un gran artista. El arte genérico, en este sentido, no puede nunca alcanzar las alturas de la grandeza porque sus creadores están demasiado atados a los precedentes artísticos y no son, por lo tanto, “originales”. El argumento contrario asevera que la creatividad genérica está definida exactamente por esa manipulación de motivos pasados para crear una nueva obra.”³⁹

Al tratar el tema de la postmodernidad veremos que, acompañada de una revalorización del llamado *low art*, la cuestión de la innovación y la originalidad pierde protagonismo en favor del eclecticismo, la tradición y las técnicas de la cita y el pastiche. Artistas como Tim Burton no sólo establecen conexiones con su pasado cultural similares a los nexos que forjan las películas de género con su tradición filmica y manifestaciones pasadas, sino que también valoran precisamente lo que la mayor parte de los críticos menosprecian.

En el artículo de 1979 “The Art Cinema as a Mode of Film Practice”⁴⁰, David Bordwell reflexiona sobre si el cine artístico (*art film*) europeo puede considerarse en términos genéricos. Dado que los directores de tales películas (Bergman, Fellini, Kurosawa, Resnais, Antonioni, Pasolini,...) han sido generalmente tratados como artistas cinematográficos consumados y sus films como productos únicos de su genio, la terminología genérica de convención y tradición parece totalmente inapropiada. Sin embargo, Bordwell demuestra que hay suficientes similitudes históricas y de producción, además de cualidades formales, que suponen un modo provechoso de entender estos films. “Podemos considerar de un modo útil el “cine

³⁷ Ibidem, p. 617. “Genre films strike beneath our intellectual appreciation of high art and make us one with a large mass audience, often despite our more articulate and elitist views.”

³⁸ WARSHOW, Robert: “Movie Chronicle: The Western” en BRAUDY, Leo y COHEN, Marshall (ed.): *Op. cit.*, p. 654.

³⁹ Ibidem, pp. 609-610. “A prime characteristic of the “high” or “classic” art which genre is so often negatively compared is its creation by a great artist. Genre art, in this account, can never reach the heights of greatness because its creators are too tied to artistic precedents and are therefore not “original”. The countervailing argument asserts that genre creativity is defined by exactly that manipulation of past motifs to create a new work.”

artístico” como un modo diferente de la práctica cinematográfica que posee una clara existencia histórica, un conjunto de convenciones formales y unos procedimientos de enfoque implícitos.”⁴¹ Según este autor, aunque los recursos estilísticos y motivos temáticos puedan variar de un director a otro, las funciones generales de estos temas permanecen constantes en el cine artístico como un todo. Bordwell convierte la “authorial expressivity”, la presencia del cineasta en su película, en una característica genérica.

Richard Jameson⁴² habla del director como género. Según este autor, algunos directores trabajan en géneros y otros traen consigo un sentido absoluto de su propia visión, estilo y preocupaciones, sin importar el tipo de film que están haciendo. Los ejemplos citados incluyen Ingmar Bergman, Alfred Hitchcock, Howard Hawks, Stanley Kubrick, Woody Allen, John Huston, Francis Ford Coppola y Robert Altman.

En este mismo libro se habla de la estrella como género y se discute por qué las estrellas actuales no tienen el mismo brillo que en el Hollywood clásico. Jay Carr lo expone de un modo bastante nostálgico, ya que, para él “las estrellas de hoy en día no tienen –ni probablemente tendrán- la misma influencia sobre el público que las de ayer. (...) Las estrellas de ayer creían que cambiar poco de un film a otro era una virtud, al tiempo que reforzaban los personajes cuidadosamente preparados para la pantalla que definían el estrellato de Hollywood. Simplemente no hay muchos actores en los que podamos confiar para que nos den las mismas únicas y enormes cualidades que animaban el viejo cine de Hollywood.”⁴³ Según Carr, no existen equivalentes contemporáneos a Katherine Hepburn, Spencer Tracy, Greta Garbo, Joan Crawford o Cary Grant. Sin embargo, no se puede afirmar que las estrellas de hoy en día no tengan ningún brillo o influencia. A lo largo de la historia del cine hemos sido testigos de cómo las estrellas pueden desempeñar un papel más importante que el género a la hora de ganar audiencia para una película. Por ejemplo, el éxito de un film como *Erin Brockovich* (Steven Soderbergh, 1999) descansaba casi completamente en el poder estelar de Julia Roberts. Las estrellas

⁴⁰ BORDWELL, David: “The Art Cinema as a Mode of Film Practice” en BRAUDY, Leo y COHEN, Marshall (ed.): *Op. cit.*, p. 716.

⁴¹ *Ibidem*. “We can usefully consider the “art cinema” as a distinct mode of film practice, possessing a definite historical existence, a set of formal conventions, and implicit viewing procedures.”

⁴² JAMESON, Richard T. (ed.): *They Went Thataway: Redefining Film Genres. A National Society of Film Critics Video Guide*. Mercury House. San Francisco, 1994, p. 130.

⁴³ CARR, Jay: “On Why the Stars Don’t Shine as They Used To” en JAMESON, Richard T. (ed.): *Op. cit.*, p. 190. “Today’s stars don’t –and probably won’t- have the same hold upon the public as yesterday’s. (...) Yesterday’s stars thought it a virtue to change little from film to film while reinforcing the carefully groomed

pueden volverse asociadas a un género particular y esto puede ayudar a desarrollar su personaje como estrella, pero esta identificación de la estrella con un género determinado puede ser restrictivo. Es asimismo interesante notar que las estrellas más famosas no son necesariamente las que generan mayores ingresos a través de sus películas. En los años cuarenta, Abbott y Costello proporcionaban mayores ingresos a los estudios que Humphrey Bogart, y hoy en día las estrellas cómicas como Jim Carrey o Eddie Murphy tienen mayor importancia comercial que Brad Pitt o Gwyneth Paltrow.

Robin Wood⁴⁴ señala que cada teoría filmica ha insistido en su particular polarización: la teoría del montaje, la teoría realista de Bazin, la teoría del autor, etc. Según Wood, cada teoría tiene su propia validez, que depende de y queda restringida a su postura subyacente. Cada una ofrece ideas sobre diferentes áreas del cine y diferentes aspectos de una película en concreto. Wood sugiere que lo deseable para los críticos (cuyo objetivo debería ser siempre ver la obra tan completamente como sea posible), sería que fueran capaces de recurrir a los descubrimientos y percepciones particulares de cada teoría, de cada posición, sin comprometerse exclusivamente con ninguna. Wood es consciente de que este ideal no es fácil de alcanzar y que, entre los problemas que suscita, el principal es la validez de los criterios evaluativos que no son apoyados por un sistema particular (dado que ningún crítico puede estar libre de un sistema de valores).

De acuerdo con Wood, el desarrollo de los géneros tiene su origen en las contradicciones ideológicas que residen en los valores y asunciones que encarna y refuerza el cine clásico de Hollywood: el capitalismo; la excelencia moral del trabajo; el matrimonio (monogamia heterosexual legalizada) y la familia como una extensión del principio de propiedad a las relaciones personales (“mi casa, mi mujer, mis hijos”) en una sociedad dominada por el hombre; la naturaleza como agrarismo; la naturaleza como lo salvaje (la civilización se construye sobre la subyugación de los indios); el progreso, la tecnología y la ciudad; el éxito y la riqueza; el síndrome Rosebud (el dinero no lo es todo, el dinero corrompe, los pobres son más felices); América como la tierra donde todo el mundo es o puede ser feliz, donde todos los problemas se resuelven dentro del sistema existente (que puede necesitar alguna reformilla de vez en cuando, pero no un cambio radical). Los sistemas subversivos son asimilados siempre que es posible para servir los intereses de la ideología

screen personas that define Hollywood stardom. There just aren't many actors we can trust to deliver the same outsize, unique qualities that animated film after Old Hollywood film.”

⁴⁴ WOOD, Robin: “Ideology, Genre, Auteur” en GRANT, Barry K. (1995): *Op. cit.*, p. 59.

dominante. Esta asunción nos proporciona el más persistente de todos los fenómenos del Hollywood clásico: el final feliz.

Wood señala dos figuras ideales que emergen de esta lista: el hombre ideal (el aventurero viril, el potente hombre de acción) y la mujer ideal (esposa y madre, perfecta compañera, el eternamente fiable sostén de la casa y el hogar). Y dos sombras: el marido/padre digno de confianza pero aburrido y la mujer erótica, fascinante pero peligrosa.

Según este autor, todos los géneros pueden ser provechosamente examinados en términos de oposiciones ideológicas, formando un complejo modelo entrelazado. Así, un género ideológicamente “puro” sólo existe en su forma más simple, más arquetípica, más estéticamente despojada e intelectualmente despreciable.

Wood indica que uno de los más grandes obstáculos para una fructífera teoría genérica ha sido la tendencia a tratar los géneros como distintos. Un enfoque ideológico podría sugerir por qué esto no puede ser así. En el cine clásico hollywoodiense, los motivos cruzan repetidamente de un género a otro. De este modo, por poner un ejemplo, la comparación explícita de las mujeres con los gatos conecta la *screwball comedy* (*La fiera de mi niña*, *Bringing Up Baby*, Howard Hawks, 1938), el film de terror (*La mujer pantera*), el melodrama (*Safari en Malasia*, *Rampage*, Phil Karlson, 1963) y la película de suspense psicológico (*Marnie la ladrona*, *Marnie*, Alfred Hitchcock, 1964).

La noción de que los géneros están asociados inherentemente con las necesidades psíquicas o con intereses sociales definidos se ha vuelto cada vez más importante en las obras sobre géneros y también en el modo en los que los géneros son clasificados y valorados. Géneros como el musical y el melodrama romántico, por ejemplo, han sido desestimados por algunos críticos para los cuales sus asociación con los gustos femeninos era suficiente prueba de su ausencia de valor estético. Más recientemente, teóricos como Barbara Creed⁴⁵ han criticado géneros tales como el terror por su supuesto sexismo. Para Creed, todas las películas de terror están basadas en el miedo masculino a lo maternal, aquello de lo que deben distanciarse y reprimir para lograr la masculinidad.

A veces, estas obras resultan muy problemáticas. El género de terror, por ejemplo, ha sido frecuentemente más ridiculizado a través de su asociación con los gustos femeninos que con los masculinos. De ahí que la sexualización de los géneros sea a menudo un tema más complejo de lo que se piensa. No tratamos de sugerir que los gustos en función del sexo sean naturales o inevitables, pero sí es

cierto que el gusto por un género específico depende en gran medida del género de la audiencia. Christine Geraghty⁴⁶ examina las “películas de mujeres”, films producidos por Hollywood con la intención explícita de abordar a la audiencia femenina y que han sido frecuentemente discutidos como si fueran un género. De hecho, Geraghty los compara con los culebrones televisivos y las narraciones románticas con el fin de analizar los modos en que estos géneros han sido descartados como menos dignos que otros géneros y los modos en que son atractivos para las mujeres.

De acuerdo con Christine Gledhill⁴⁷, el género fue introducido en los estudios filmicos como una alternativa a la teoría del autor, una alternativa más apropiada para la industria del entretenimiento de masas. El proceso de repetición que conlleva la producción genérica proporcionó material para los historiadores culturales preocupados por lo que ficción popular revelaba sobre la sociedad, lo que dio como resultado análisis del cine de género en cuanto a mito y ritual, o como reflejos de la conciencia de la masa (Warshow⁴⁸, Wright⁴⁹ y Schatz⁵⁰). Más recientemente, un nuevo historicismo ha investigado el género desde la perspectiva de la propia industria cinematográfica, causando una división entre las categorías comerciales y las de los críticos (Neale⁵¹, Klinger⁵², Maltby⁵³ y Altman⁵⁴).

Dice Gledhill: “En el momento contemporáneo de reinención –del cine tanto como medio como disciplina- las fronteras genéricas, una vez aparentemente bien en su sitio si alguna vez disputado, son repetidamente cruzadas por el cineasta, el crítico, el historiador y el analista sociocultural. Aquí, quiero sugerir, yace la productividad del género cuando las fronteras son delimitadas, erosionadas,

⁴⁵ CREED, Barbara: *The Monstrous Feminine: Film, Feminism and Psychoanalysis*. Routledge. Londres, 1993.

⁴⁶ GERAGHTY, Christine: “Utopian Possibilities” en *Women and Soap Opera*. Polity Press. Cambridge, 1991, pp. 107-30.

⁴⁷ GLEDHILL, Christine: “Rethinking Genre” en GLEDHILL, Christine y WILLIAMS, Linda (ed.): *Reinventing Film Studies*. Arnold. Londres, 2000, p. 222.

⁴⁸ WARSHOW, Robert.: “The Gangster as Tragic Hero” y “Movie Chronicle: The Westerner” en *The Immediate Experience: Movies, Comics, Theatre and Other Aspects of Popular Culture*. Atheneum. Nueva York, 1962.

⁴⁹ WRIGHT, Will: *Sixguns and Society: A Structural Study of the Western*. University of California Press. Berkeley, 1975.

⁵⁰ SCHATZ, Thomas: *Hollywood Genres: Formulas, Filmmaking and the Studio System*. Random House. Nueva York, 1981.

⁵¹ NEALE, Steve: “Questions of Genre” en GRANT, Barry K. (1995): *Op. cit.*

⁵² KINGLER, Barbara: *Melodrama and Meaning: History, Culture, and the Films of Douglas Sirk*. Indiana University Press. Bloomington, 1994.

⁵³ MALTBY, Richard: “Genre” en MALTBY, R.: *Hollywood Cinema: An Introduction*. Basil Blackwell. Oxford, 1995, pp. 107-143.

⁵⁴ ALTMAN, Rick (2000): *Op. cit.*, p.79.

defendidas y redibujadas. El análisis genérico no nos habla sólo acerca de tipos de films, sino sobre el trabajo cultural de producirlos y conocerlos.”⁵⁵

Como veremos, no sólo no existe un consenso sobre lo que se considera una película de género, sino que, en ocasiones, las perspectivas de los distintos autores son claramente opuestas. Como apunta Neale⁵⁶, el término género se ha empleado de diferentes modos en diferentes campos y muchos de sus usos han sido gobernados más por la historia del término dentro de esos campos (y por sus factores culturales) que por la lógica o la coherencia conceptual.

Rick Altman⁵⁷ expone que las preguntas acerca de qué es un género, qué películas son películas de género y cómo sabemos a qué género pertenecen son cuestiones esenciales que casi nunca son contestadas en el campo de los estudios cinematográficos. En el aparentemente poco complicado mundo del Hollywood clásico, los críticos del género han sentido escasa necesidad de reflejar abiertamente las asunciones subyacentes de su trabajo. Todo parece claro y el pragmatismo americano se pregunta por qué molestarse en teorizar cuando no hay problemas que resolver.

Barry K. Grant afirma en su introducción a *Film Genre Reader II* que se consideran films de género aquellos productos comerciales que, a través de la repetición y la variación, cuentan historias familiares con personajes familiares en situaciones familiares, aunque señala que esto no quiere decir que lo hagan de formas que sean completamente familiares.⁵⁸

Stanley J. Solomon define un film de género como aquel en el que el modelo narrativo, o aspectos cruciales de ese modelo, es visualmente reconocible por haber sido usado de modo similar en otros films.⁵⁹ También señala que una buena parte del sentido popular de un film de género depende más de sus elementos recurrentes, incluyendo patrones de diálogo, que de su estructura subyacente. Estos motivos e imágenes características son a veces denominados como la “iconografía del género”.

⁵⁵ GLEDHILL, Christine: “Rethinking Genre” en GLEDHILL, Christine y WILLIAMS, Linda (ed.): *Reinventing Film Studies*. Arnold. Londres, 2000, p. 222. “In the contemporary moment of reinvention –of film both as medium and as discipline- genre boundaries, once seemingly securely in place if sometimes disputed, are repeatedly crossed by film-maker, critic, historian, and socio-cultural analyst. Herein, I want to suggest, lies the productivity of genre as boundaries are defined, eroded, defended, and redrawn. Genre analysis tell us not just about kinds of films, but about the cultural work of producing and knowing them.”

⁵⁶ NEALE, Steve (2000): *Op. cit.*, p. 28.

⁵⁷ ALTMAN, Rick: “A Semantic/Syntactic Approach to Film Genre” en GRANT, Barry K. (1995): *Op. cit.*, p. 26.

⁵⁸ GRANT, Barry K. (1995): *Op. cit.*, p. xviii.

⁵⁹ SOLOMON, Stanley J.: *Beyond Formula: American Film Genres*. Harcourt Brace Jovanovich. Nueva York, 1976, p. 3.

Rick Altman⁶⁰ realiza una serie de apuntes generales sobre las características de las películas de género. Según este autor, la tendencia crítica tradicional localiza el género en un tema y una estructura compartidos, lo que lleva a las películas de género a compartir ciertos atributos básicos. Las películas de género oponen constantemente valores culturales y valores contraculturales, con lo que acostumbran a partir de un protagonismo dual y de una estructura dualista (sheriff y forajido, gángster y agente del FBI, gángster y jefe de una banda rival, héroe humano y monstruo, héroe humano y ser del espacio exterior, comandante de un ejército y su homólogo extranjero, hombre y mujer). Las películas de género emplean una y otra vez los mismos materiales. Tienen una naturaleza repetitiva y, aunque cada película varía los detalles, deja intacto el esquema básico. Más importante que el desenlace es el efecto acumulativo de situaciones, temas e iconos. La naturaleza repetitiva y acumulativa de las películas de género las hace predecibles en gran medida. La fórmula consistente en introducir grandes estrellas lleva a que las películas de género sean predecibles con sólo contemplar el título y los créditos. Nombres como Boris Karloff, Errol Flynn, John Wayne, Gene Kelly, Silvestre Stallone, Goldie Hawn o Arnold Schwarzenegger no son simples intérpretes, sino que hacen referencia y garantizan un cierto estilo, una atmósfera y un conjunto de actitudes por todos conocidos. El placer del espectador proviene, por lo tanto, más de la reafirmación y de la familiaridad que de la novedad. Las películas de género utilizan, además, continuas referencias intertextuales: los western evocan y respetan la historia del western, mientras los musicales remiten constantemente a musicales anteriores. Cada nueva muestra de un género se alimenta implícitamente de obras anteriores, aunque esto no impide que las películas de género estén estrechamente ligadas a la cultura que las produce. Más adelante retomaremos el tema de la intertextualidad. Por otra parte, las películas de género, más que buscar vínculos con el mundo real, suelen partir de un uso simbólico de imágenes, sonidos y situaciones clave.

De acuerdo con Thomas Schatz, un film de género “conlleva personajes familiares, esencialmente unidimensionales, que llevan a cabo historias con una estructura predecible en entornos familiares.”⁶¹ Schatz afirma que, en el cine de género, los personajes, localizaciones, argumentos, técnicas, etc. son elementos de una fórmula genérica.⁶² Esta fórmula se establece mediante la repetición. Así como

⁶⁰ ALTMAN, Rick (2000): *Op. cit.*, pp. 47-50.

⁶¹ SCHATZ, Thomas: *Op. cit.*, p. 6. “involves familiar, essentially one-dimensional characters acting out a predictable story pattern within a familiar setting.”

⁶² *Ibidem*, p. 10.

se repiten los elementos genéricos, también se repiten los contextos formales, narrativos y temáticos en los que ocurren. Esto ayuda a que la audiencia se familiarice y abre la posibilidad de las variaciones. Neale⁶³, sin embargo, cuestiona esta idea generalmente asumida sobre el cine de género y está en desacuerdo con que los personajes sean siempre unidimensionales, que las historias sean siempre predecibles y los decorados siempre familiares. Respecto a la unidimensionalidad de los personajes, John Cawelti⁶⁴ emplea el término “stereotype vitalization”, que tiende a tomar dos formas básicas: el personaje estereotipado también encarna cualidades que parecen contrarias a los rasgos característicos del estereotipo (así, por ejemplo, Gary Cooper encarna al típico hombre violento, sumamente diestro con las armas y con los puños que es, al mismo tiempo, un personaje de gran timidez y gentileza); la segunda forma consistiría en añadir toques significativos de complejidad humana o debilidad a los personajes estereotipados.

Kitses⁶⁵ sugiere que no deberíamos ver el género como una fórmula fija en la que todos las películas de un género son iguales, sino que necesitamos centrarnos en la estructura de oposiciones que apuntalan el género y que constituyen su significado. Kitses identifica una serie de oposiciones que estructuran el western como género, concluyendo que éste se centra en el conflicto entre lo salvaje y la civilización.

Andrew Tudor⁶⁶, sin embargo, encuentra fallos a esta estructura de oposiciones propuesta por Kitses. Como veremos en el apartado sobre el dilema empirista, la búsqueda del factor X resulta muy problemática. En *Monsters and Mad Scientists*⁶⁷ Tudor estudia los diferentes tipos de películas de miedo y los modos en que el género ha cambiado a través del tiempo. Más que simplemente ocuparse de la persecución esencialista de algún factor X, Tudor identifica las tendencias, modelos y distinciones dentro del género. De acuerdo con este autor, la cuestión más interesante no se encuentra en las formas en las cuales todos las películas son iguales, sino en cómo y por qué difieren.

⁶³ NEALE, Steve (2000): *Op. cit.*, p. 208.

⁶⁴ CAWELTI, John G.: *Adventure, Mystery and Romance: Formula Stories as Art and Popular Culture*. Chicago University Press. Chicago, 1976, p. 11-12.

⁶⁵ KITSES, Jim: “Authorship and Genre: Notes on the Western” en HOLLOWES, Joanne, HUTCHINGS, Peter y JANCOVICH, Mark (ed.): *The Film Studies Reader*. Arnold. Londres, 2000, pp. 91-92.

⁶⁶ TUDOR, Andrew: “Critical Method... Genre” en HOLLOWES, Joanne, HUTCHINGS, Peter y JANCOVICH, Mark (ed.): *Op. cit.* p. 95.

⁶⁷ TUDOR, Andrew: *Monsters and Mad Scientists: A Cultural History of the Horror Movie*. Basil Blackwell. Oxford, 1989.

No obstante, la búsqueda del factor X ha continuado siendo una de las principales formas de la crítica del género. Steve Neale⁶⁸ concibe el género como un modo de organizar la relación entre repetición y diferencia. El autor subraya que la diferencia es esencial para el género y niega que todos los films pertenecientes a un mismo género sean iguales, porque si todo texto dentro de un género fuera literalmente el mismo, no habría suficiente diferencia para generar significado o placer. De este modo, las diferencias entre films se convierten en poco más que en el “pseudoindividualismo” de la teoría de la cultura de masas. Para Neale, los films de un género específico pueden parecer diferentes, pero a un nivel fundamental, las películas de un género todavía repiten ciertas funciones ideológicas. Por ejemplo, defiende que las películas de miedo funcionan para reproducir y apoyar la masculinidad. Todas las películas de miedo, sugiere, funcionan fundamentalmente en torno a los miedos masculinos acerca de la sexualidad femenina.⁶⁹

En una obra posterior, Neale⁷⁰ propone la distinción entre “generically marked film” y “generically modelled film”. El primero indicaría films que dependen de la identificación genérica por parte de la audiencia para tener sentido (esto incluiría la parodia y el pastiche). El segundo término haría referencia a aquellas películas que recurren y se ajustan a tradiciones genéricas existentes, convenciones y fórmulas. Aunque el primero se refiere más al momento de recepción y el segundo al momento de producción, en la práctica, se solapan a menudo. “Ambos permanecen diferentes del género como categoría y del género como un grupo o corpus de films.”⁷¹

Los críticos han cavilado mucho tiempo sobre el éxito del cine de género y han intentado descubrir las razones de la apreciación por parte del público de los productos menos distinguidos. Según Judith H. Wright⁷², los críticos en general han examinado estos films como fenómenos aislados, en lugar de considerar el cine de género en relación con la sociedad que los ha creado. Según Wright, estas películas tomaron forma y fueron un éxito financiero porque aliviaban temporalmente los miedos despertados por un reconocimiento de los conflictos sociales y políticos. Ayudaron a disuadir cualquier acción que pudiera derivarse de la presión generada por vivir con esos conflictos. Los films de género producen satisfacción, pena y miedo más que acción o rebelión. Sirven los intereses de las clases gobernantes al ayudar al mantenimiento del statu quo. Para Wright, los

⁶⁸ NEALE, Steve: *Genre*. British Film Institute. Londres, 1980, pp. 49-55.

⁶⁹ *Ibiden*, p. 61.

⁷⁰ NEALE, Steve (2000): *Op. cit.*, p. 28.

⁷¹ *Ibiden*. “Both remain distinct from genre as a category, and genre as a group or corpus of films.”

⁷² WRIGHT H., Judith: “Genre Films and the Status Quo” en GRANT, Barry K. (1995): *Op. cit.*, p. 42.

grupos oprimidos, porque están desorganizados y por lo tanto tienen miedo a actuar, aceptan con entusiasmo las absurdas soluciones de los films de género a los conflictos sociales y económicos. De este modo, el cine de género provoca un consuelo fácil del que se deriva su popularidad. Los films de género abordan estos problemas y los resuelven de un modo simplista y reaccionario. Wright señala tres características significativas que hacen que estas soluciones parezcan posibles e incluso lógicas: estos films nunca plantean directamente problemas sociales o políticos actuales, ninguno se sitúa en el momento presente y, por último, la sociedad en la que la acción tiene lugar es muy simple y no funciona como una fuerza dramática (existe como un telón de fondo contra el cual los personajes solucionan el problema principal que presenta el film). Según Wright, los espectadores son animados a dejar de examinarse a ellos mismos o al mundo que los rodea y a refugiarse en la fantasía. Esta noción, como veremos, aunque no exenta de elementos a tener en cuenta, resulta demasiado parcial.

Jean-Loup Bourget⁷³ hace una observación interesante: cuando una forma artística es tan convencional, como es el caso del cine de género, la oportunidad para la ironía sutil o el distanciamiento es mucho mayor. El punto de vista del director no tiene por qué coincidir con el del héroe. Los directores europeos que trabajaron en Hollywood desarrollaron una técnica para contar historias con significados irónicos implícitos. Bourget cita el caso de los films americanos de Douglas Sirk y de Lubitsch, quien en *Un ladrón en la alcoba* (*Trouble in Paradise*, 1932) presenta una coherente visión de la sociedad contemporánea (los ladrones son capitalistas, los capitalistas son ladrones) bajo el brillo de una comedia sofisticada. Sin embargo, esta sutil ironía fue completamente malinterpretada por la audiencia de la época en films como *Ser o no ser* (*To Be or Not to Be*, 1942).

Bourget señala además que el conflicto entre el pre-texto de la película (el guión, la fuente de la adaptación) y su texto (todo aquello sobre la pantalla y en la banda sonora) nos proporciona una herramienta analítica porque permite la reconciliación de dos enfoques aparentemente antagónicos: la teoría del autor, que sostiene que un film es el resultado de la creatividad de un único individuo, y el enfoque iconográfico, que asume que un film es una secuencia de imágenes cuyo significado real puede ser inconsciente por parte de sus creadores. Bourget demuestra que la versión original de *La usurpadora* (*Back Street*, John M. Stahl, 1932), mientras describe aparentemente el noble y triste sacrificio de una mujer, en

⁷³ BOUGET, Jean-Loup: "Social Implications in the Hollywood Genres" en GRANT, Barry K. (1995): *Op. cit.*, p. 50.

realidad es un melodrama con profundas implicaciones feministas y sociales. En el contexto de la descripción de una sociedad, Bourget distingue entre melodramas como *La usurpadora*, que expresan un cierto estado de sociedad, representando su relativa estabilidad y las ocasiones de conflictos potenciales, y melodramas como *Las dos huérfanas* (*Orphans of the Storm*, D.W. Griffith, 1921), que comentan momentos de agitación reales. Así pues, encontramos dos enfoques alternativos: la descripción de cómo funciona un sistema social y la descripción de la ruptura de una estructura dada.

En el primer enfoque podemos encontrar películas que pertenecen a géneros frecuentemente descartados como escapistas y alienantes. Aunque esto puede ser verdad en la mayoría de los casos, no deja de ser cierto que el escapismo puede ser usado también como una estratagema para criticar la realidad y el estado presente de la sociedad. Dice Bourget: “Un mundo utópico que se llama a sí mismo utopía no es escapista en el sentido peyorativo del término; más bien, llama la atención del espectador sobre el hecho de que su propia sociedad no tiene nada que ver con semejante condición ideal.”⁷⁴ Bourget destaca las películas que contradicen la leyenda según la cual en todo western tradicional “el único indio bueno es un indio muerto”, como *The Squawman*, tema que DeMille trató en tres ocasiones diferentes (en 1913, 1918 y 1931) y cuyo punto de vista es claramente favorable hacia los indios. Bourget se pregunta, en el caso de las películas donde las tensiones culturales permanecen implícitas y sin resolver, si esta incapacidad para resolver las tensiones se debe a debilidad en el acto creativo o más bien al modo capitalista de producción cinematográfica. De acuerdo con este autor, en Hollywood, la obra del director, por consciente que sea de la alineación social, está sujeta a la misma alineación.

Bourget señala que se pueden observar irónicas implicaciones de una ruptura social en los films más convencionales y menos realistas. Este es el caso de *Heidi* (Allan Dwan, 1937), con Shirley Temple, donde el *kitsch*, como es usual, raya en la parodia. La película *kitsch* se localiza frecuentemente en Europa central, donde encontramos una sociedad jerárquica donde cada persona aparece definida por su función social. Este sistema social es tan exagerado (ya sea conscientemente o no por parte del cineasta) que, una vez analizado, produce un efecto satírico. Otros ejemplos serían los films de Cukor protagonizados por Judy Holliday y los de

⁷⁴ Ibidem, p. 51. “A utopian world that calls itself a utopia is not escapist in the derogatory sense of the word; rather, it calls the viewer’s attention to the fact that his or her own society is far removed from such an ideal condition.”

Minnelli protagonizados por Judy Garland, donde escondido bajo una forma juguetona encontramos una sátira sobre la solidez de la sociedad real e la indicación de una posible fluidez social. Hay otra categoría de films que no se conforman con describir un sistema, sino que retratan su hundimiento. Bourget nombra la *screwball comedy* y los musicales de Busby Berkeley, conectados con la depresión y películas como *Historia de dos ciudades* (*A Tale of Two Cities*, Jack Conway, 1935). En el caso de las películas de piratas, un subgénero de los films de aventuras, la revolución triunfa porque se encuentra demasiado alejada en el tiempo y en el espacio para amenazar la estabilidad de la sociedad presente. En los films de Michael Curtiz *El Capitán Blood* (*Captain Blood*, 1935) y *El gavilán de los mares* (*The Sea Hawk*, 1940) un hombre apolítico es acusado de sedición y, en consecuencia, se convierte en un rebelde. Ambos films describen el modo en el que el sistema colonial descansa en la opresión política, la esclavitud y la tortura, y propugnan la revolución violenta como el único modo de destruir semejante sistema.

Bourget⁷⁵ concluye que la libertad de los directores de Hollywood no se mide por lo que pueden hacer abiertamente dentro del sistema de Hollywood, sino por lo que pueden implicar sobre la sociedad americana en general y el sistema hollywoodiense en particular. Pueden describir detalladamente cómo funciona una estructura social dada, pero no lo pueden hacer abiertamente a no ser que la sociedad en cuestión se encuentre alejada en el tiempo y en el espacio. Si describen la ruptura de un sistema social, deben de alguna forma terminar con una nota de esperanza y mostrar que tanto el orden como la felicidad son finalmente restaurados. Sin embargo, la interacción de significados implícitos permite al director de Hollywood hacer comentarios válidos sobre la sociedad americana contemporánea de un modo indirecto, oscureciendo el significado explícito. Las convenciones genéricas pueden usarse como una coartada (el significado explícito debe ser encontrado en otra parte del film) o se les puede dar la vuelta (la ironía subyacente a la convencionalidad de las convenciones). El subtexto implícito de los films de género posibilita al director el formular la inevitable (pero incontestable) pregunta: ¿debe ser la sociedad americana así?, ¿debe el sistema de Hollywood funcionar así?

⁷⁵ *Ibidem*, p. 57.

2. EL CINE DE AUTOR

Como hemos apuntado, la teoría del autor fue formalizada originalmente por un grupo de críticos, entre los que se encontraban François Truffaut, Eric Rohmer y Jean-Luc Godard. A lo largo de los años cincuenta, la revista francesa *Cahiers du Cinéma*, editada por André Bazin, formó la “politique des auteurs”, siendo la primera publicación que hizo de la autoría un tema crítico importante en la cultura cinematográfica. Significativamente, esta teoría no fue desarrollada para tratar a los cineastas extranjeros que tenían bastante control sobre sus producciones, sino que fue diseñada para reconsiderar a aquellos directores de Hollywood que, a pesar de las limitaciones del sistema de estudios, les era posible infundir un estilo personal a su trabajo.

Las ideas defendidas por los críticos de *Cahiers du Cinéma* se estaban desarrollando paralelamente en otros lugares. Así, el director británico Thorold Dickinson anticipaba en “The Filmwright and the Audience” (1950)⁷⁶ el artículo de Truffaut de 1954 “Una cierta tendencia del cine francés”.⁷⁷ Tanto Dickinson como Truffaut se centran en el tema de la adaptación y en lo que distingue un film “literario” de un film “cinematográfico”. Están de acuerdo en que para el desarrollo de una estética cinematográfica (como opuesta a la literaria) es necesario elevar la posición del director por encima del guionista. Por su parte, Howard Koch⁷⁸, guionista de éxito en Hollywood, escribió un artículo en respuesta a Dickinson. Koch se quejaba de que el guionista no estaba suficientemente valorado y veía al director como una parte de la estructura administrativa que ya ostentaba suficiente poder.

Desde principios de los cincuenta hasta finales de los sesenta, los críticos franceses, británicos y americanos abogaron por la importancia de mirar al cine (especialmente al cine de Hollywood) en términos de autoría. El principal punto de estas obras es que el autor del film es, o debería ser, el director. De todos los candidatos potenciales para este papel (incluyendo el guionista, el productor y el director de fotografía), el director es presentado como la figura que más obviamente controla los aspectos visuales de la película. Por otra parte, este autor-director se concibe como alguien que se expresa a través del medio cinematográfico de un modo que lo hace equiparable a los artistas que trabajan en formas artísticas más

⁷⁶ Originalmente aparecido en *Sight and Sound*, vol. 19, nº 1, pp. 20-25 en 1950.

⁷⁷ Todos los artículos citados pueden ser encontrados en HOLLOWES, Joanne, HUTCHINGS, Peter y JANCOVICH, Mark (ed.): *Op. cit.*

⁷⁸ KOCH, Howard: “A Playwright Looks at the “Filmwright”” en *Sight and Sound*, vol. 19, nº 5, 1950, pp. 210-214.

tradicionales. El film de autor es producto de una única sensibilidad artística, es la expresión de la visión personal del autor. Para apreciar plenamente al autor es necesario ver tantos de sus films como sea posible y buscar las conexiones entre ellos. La mayoría de los estudios sobre autoría son el resultado de una necesidad de rescatar el cine de Hollywood del olvido de la crítica.

Las objeciones a estos estudios no tardaron en dejarse oír. La producción cinematográfica en general, y la producción hollywoodiense en particular, es un proceso de colaboración que concierne a un gran número de personas que trabajan en roles claramente definidos. En el sistema clásico de estudios de Hollywood esta especialización aseguraba que, con la excepción de unos pocos individuos privilegiados, las oportunidades de ejercer un control autorial total sobre una película eran extremadamente limitadas.

Los estudios sobre la autoría fueron también criticados por su concepción del artista dentro de Hollywood. Para aquellos que percibían Hollywood como una simple máquina capitalista que producía productos de entretenimiento en serie, la idea de que esta institución pudiera tener una dimensión cultural o artística era escandalosa.

Para los teóricos de la cultura de masas y muchos otros, los géneros eran vistos como fórmulas, donde todas las películas de un género particular repetían modelos fijos y familiares. Para los críticos que defendían la idea de autor, los géneros eran frecuentemente vistos como el material que un director particular debe trascender o subvertir para distinguirse de la masa y ser definido como autor. Colin McArthur⁷⁹ denunciaba en 1969 la asunción general por parte de la crítica de los géneros como colecciones de convenciones neutrales que el director anima o no, dependiendo de sus cualidades de autor. McArthur pone el siguiente ejemplo: si se trata de Nicholas Ray, trasciende el género, mientras si es Edward Dmytryk, hace sólo otro western.

Quizá deberíamos revisar qué se entiende por una “concepción tradicional de autoría”. ¿Qué es un autor? El empleo ordinario de “autor” hoy en día es extremadamente diverso. Se dice que la gente es autora de cosas tan dispares como cartas, proyectos, travesuras, desastres, poemas, tratados filosóficos, libros de cocina, manuales de instrucciones, etc. Esta diversidad se extiende todavía más si recurrimos al diccionario. Según la RAE, *autor-a* es:

1. El que es causa de alguna cosa.
2. El que la inventa.

3. Persona que ha hecho alguna obra científica, literaria o artística.

4. En lo criminal, persona que comete el delito, o fuerza o induce directamente a otras a ejecutarlo, o coopera a la ejecución por un acto sin el cual no se habría ejecutado.

Para que el término “autor” sea una herramienta útil es preciso llegar a un consenso que limite su aplicación. Sin embargo, este consenso no existe y resulta todavía más problemático aplicado al caso del cine.

La noción según la cual ciertos films tienen un autor es una de las ideas sobre cine más poderosas y extendidas de hoy en día. Cuando decimos que vamos a ver una película de Scorsese, de Woody Allen, de Bergman o de Rohmer, estamos rindiendo homenaje a la concepción del director como autor.

La noción de autoría cinematográfica es profundamente escurridiza. Se ha sostenido que autor filmico es el director, el guionista, la estrella o el estudio; que el autor del film es un individuo (como John Ford o Jean Renoir), o un constructo generado por los críticos con el fin de comprender y evaluar mejor sus films; que no existe un autor filmico, sino varios; la reivindicación de la autoría cinematográfica ha sido considerada principalmente como evaluativa, como interpretativa o simplemente como la noción de que existen autores filmicos como existen autores literarios. Cada una de estas afirmaciones ha sido cuestionada, y cada desafío ha producido una nueva defensa o reformulación de la tesis.

Para la visión dominante sobre la autoría, muchas películas tienen un único autor, asumiendo normalmente que se trata del director. Sin embargo, es bien sabido que la mayoría de los films son el resultado de un esfuerzo de colaboración. Esta colaboración, además, afecta a la propiedad artística: actores, guionistas, productores, directores de fotografía,... todos dejan su impronta en el film. Cuando hay tantos artistas implicados en la producción de un film, difícilmente se puede hablar de un único autor. Según John Caughie⁸⁰, la teoría del autor asume que un film, aunque producido colectivamente, “es más probable que sea valorado cuando es esencialmente el producto de su director; que en la presencia de un director que es un artista genuino (un *auteur*) es más que probable que una película sea la expresión de su personalidad individual; y que esta personalidad puede ser encontrada con una coherencia temática y/o estilística en todos (o en casi todos) los films del director.” Caughie señala además: “Irónicamente, la intervención del *auteurism*, su revolución crítica, fue simplemente la instalación en el cine de la

⁷⁹ McARTHUR, Colin: *Genre and Iconography*. British Film Institute. Londres, 1969, p. 1.

⁸⁰ CAUGHIE, John (ed.): *Theories of Authorship*. Routledge & Kegan Paul. Londres, 1981, p. 9.

figura que ha dominado las otras artes durante más de un siglo: el artista romántico, individual y que se expresa a sí mismo.”⁸¹

En los setenta, la introducción de la semiótica y el psicoanálisis en los estudios cinematográficos cambió el punto de interés intelectual hacia la consideración de los modos en que el cine como institución construía formas particulares de público y subjetividad. Sin embargo, la autoría como modo de pensar el cine continúa viva. La figura del autor de cine sobrevivió a los semióticos y post-estructuralistas de los setenta y, según Berys Gaut, ha vuelto a salir a la superficie no como una persona, sino como una entidad construida.⁸² De este modo, Ramón Carmona asume la posición que “describe como autor a una convención, es decir, al resultado de una construcción. El conjunto de rasgos comunes a un grupo de films asume el nombre de una firma, sea ésta la de un director o una actriz o un director de fotografía.”⁸³ Como indican David Bordwell y Kristin Thompson, la noción del director como autor permanece probablemente como la asunción más ampliamente compartida en los estudios cinematográficos actuales.⁸⁴ También señalan que la autoría cinematográfica es frecuentemente definida en términos de control y de tomas de decisión.⁸⁵ No obstante, “control” puede significar muchas cosas diferentes en este contexto, desde la habilidad de llevar diestramente a cabo determinadas tareas hasta la posesión y ejercicio de cierta clase de autoridad social.

Como vemos, la autoría ha sido siempre un tema controvertido en los estudios cinematográficos. Una cuestión central es si la concepción “tradicional” de autoría podría aplicarse al caso del cine, o al menos a algún corpus de films. Actualmente, la opinión de los estudiosos del cine tiende a favorecer la idea de que una concepción tradicional de autoría no es aplicable al cine, bien porque esta concepción es simplemente falsa o bien porque la autoría en cine es distinta de la autoría literaria y de otras formas de autoría. Los estudios sobre el autor continúan escribiéndose y publicándose, aunque es generalmente aceptado que la obra de un

⁸¹ *Ibidem*, p. 10. “is most likely to be valuable when it is essentially the product of its director; that in the presence of a director who is genuinely an artist (un auteur) a film is more than likely to be the expression of his individual personality; and that this personality can be traced in a thematic and/or stylistic consistency over all (or almost all) the director’s films.” “Ironically, the intervention of auteurism, its critical revolution, was simply the installation in the cinema of the figure who ha dominated the other arts for over a century: the romantic artist, individual and self-expressive”.

⁸² GAUT, Berys: “Film Authorship and Collaboration” en ALLEN, Richard y SMITH, Murray (ed.): *Film Theory and Philosophy*. Oxford University Press. Oxford, 1997.p. 149.

⁸³ CARMONA, Ramón: *Cómo se comenta un texto filmico*. Cátedra. Madrid, 1991, p. 71.

⁸⁴ BORDWELL, David y THOMPSON, Kristin: *Film Art: An Introduction*. 5ª ed. McGraw-Hill. Nueva York, 1997, p. 38.

⁸⁵ *Ibidem*, p. 30.

cineasta individual es entendida mejor como dentro de un sistema o estructura más amplios. Joanne Hollows, Peter Hutchings y Mark Jancovich señalan que cualquier reclamación del director como “autor” debería descansar tanto en las circunstancias materiales de la producción filmica como en la recepción crítica.⁸⁶ Algunos teóricos admiten ejemplos de autoría en la producción independiente, pero no en las obras producidas por estudios. Esta tesis también es polémica y el debate sobre el tema de la autoría continúa.

Gran parte de la crítica comenzó a considerar a Tim Burton como autor a partir de la realización de *Eduardo Manostijeras*. Significativamente, Alan Jones subtitula su artículo retrospectivo sobre el film “The 1990 fantasy masterpiece that marked him as an auteur with vision.”⁸⁷ Sin embargo, ya hemos visto que no todo el sector está de acuerdo con la concesión de este estatus, pues algunos críticos consideran que su aceptación popular, las condiciones de producción de sus films asociadas a los grandes estudios y su adscripción al modo fantástico no lo hacen merecedor de pertenecer a la elite artística.

Ya apuntábamos en el primer capítulo que Tim Burton recurre al cine, al igual que la poesía, la fotografía o la ilustración, como un medio de explorar su propio mundo interior. Se inspira en su propias experiencias vitales y en los sentimientos y emociones asociados con ellas, expresando a través de sus películas su percepción del mundo y de su propia vida. Poseedor de una poética visual claramente reconocible, es un autor no en el sentido manejado por los críticos de *Cahiers du Cinéma*, sino en el sentido de que es un realizador capaz de dotar de singularidad a una película incluso permaneciendo dentro de los estrechos márgenes de la industria. Ha provisto su carrera de coherencia al escoger sus proyectos guiado por una cuestión de identificación con la historia y con los personajes. Esta conexión resulta igualmente fundamental a la hora de determinar los miembros de su equipo, pues no debemos perder de vista que un film es el resultado de un esfuerzo de colaboración. En este caso, las películas de Burton son el resultado de una acertada colaboración con miembros del equipo técnico y artístico que comparten su visión y ponen sus talentos al servicio de su realización.

⁸⁶ HOLLOWES, Joanne, HUTCHINGS, Peter y JANCOVICH, Mark (ed.): *Op. cit.*, p. 51.

⁸⁷ JONES, Alan: “Tim Burton’s Edward Scissorhands. Burton on the 1990 fantasy masterpiece that marked him as an auteur with vision”, en *Cinefantastique*, vol. 25, nº 5, Octubre 1994, pp. 12-19.

3. UNA SOLUCIÓN AL DILEMA EMPIRISTA

De acuerdo con José Javier Marzal⁸⁸, las dos perspectivas que siguen los estudios sobre los géneros en literatura y cine son la vía inductiva y la vía deductiva:

1. La *propuesta metodológica inductiva* parte de los textos concretos para establecer un modelo teórico. Esta perspectiva es partidaria de la irreductibilidad de la obra de arte a un género determinado, puesto que toda verdadera obra de arte viola un género establecido y lo obliga a ampliar sus fronteras. Esta concepción dinámica del desarrollo de los género es compartida por los formalistas rusos y su noción de “horizonte de expectativas”. Tzvetan Todorov considera que esta clase de objeciones a la teoría de los géneros no invalida su existencia, sino más bien al contrario, puesto que la ley (el género), vive gracias a sus transgresiones. De este modo, el origen y evolución de los géneros está marcado por la constante mutación de su configuración, lo que dificulta todavía más una definición cerrada de los géneros literarios o cinematográficos.

2. La *propuesta metodológica deductiva* construye un modelo teórico para tratar de explicar los textos concretos. Esta vía considera los géneros como un sistema de convenciones que se manifiesta en la gestualidad, temas, personajes, situaciones y motivos. Este sistema de convenciones permite, a través de su repetición, la identificación de los diferentes géneros. La teoría de los géneros es defendida como un modelo crítico que puede acoger toda la riqueza y complejidad de la producción filmica.

Esta doble aproximación inductiva y deductiva al estudio de los géneros, como apunta Marzal⁸⁹, ha desembocado en el llamado “dilema empirista”, esto es, la circularidad de la definición de género. Autores como Wellek y Warren, Buscombe, Todorov y Tudor han hecho referencia a este importante obstáculo con el que se enfrenta la crítica del film de género.

Buscombe cita a Wellek y Warren en *Theory of Literature*, donde exponen claramente el quid de la cuestión: “El dilema de la historia del género es el dilema de toda la historia: esto es, con el fin de descubrir el sistema de referencia (en este caso, el género) debemos estudiar la historia; pero no podemos estudiar la historia sin tener en mente algún sistema de selección.”⁹⁰ Buscombe aplica este dilema al

⁸⁸ MARZAL, José Javier: *Op. cit.*, p. 2.

⁸⁹ *Ibidem*, p. 4.

⁹⁰ WARREN, Austin y WELLEK, René: *Theory of Literature*. Harcourt. Nueva York, 1956. Citado en BUSCOMBE, Edward: “The Idea of Genre in the American Cinema” en GRANT, Barry K. (1977): *Op. cit.*, p. 26. “The dilemma of genre history is the dilemma of all history: i.e., in order to discover the scheme of reference

caso del cine: “Si queremos saber qué es un western debemos mirar cierto tipo de films. Pero, ¿cómo sabemos qué películas mirar hasta que no sepamos qué es un western?”⁹¹

Según Andrew Tudor⁹², la crítica del género se ha basado en una búsqueda del factor X que es fundamentalmente problemática. Este factor sería aquel que define un género particular, pero esta búsqueda no sólo trata de identificar lo que todos los films de un género deben compartir, sino que también implica lo que otras películas pertenecientes a otros géneros no pueden compartir. Como consecuencia, las teorías del género terminan a menudo con definiciones que bien parecen incluir films que nunca habían sido asociados previamente con un género específico o bien excluyen films que sí lo habían sido. Es evidente que otros films que no pertenecen al western contemplan la oposición entre lo salvaje y lo civilizado, como ocurre en muchas películas de ciencia ficción. Para Tudor, la persecución del factor X está condenada al fracaso. No sólo retoma la presunción de que todos los films de un género son en algún sentido esencialmente iguales entre sí y diferentes de otros films pertenecientes a otro género, sino que además está basada en un “dilema empirista”: se define el western según el análisis de un cuerpo de films que no pueden denominarse como westerns hasta después del análisis. Para tomar un género, analizarlo y listar sus principales características debemos primero aislar un cuerpo de films, que sólo puede ser aislado de acuerdo con las características básicas que sólo pueden ser descubiertas a partir de los propios films una vez han sido aislados. Por lo tanto, Tudor rechaza la noción de intentar identificar el factor X y sugiere que simplemente aceptemos que “el género es lo que colectivamente creemos que es”. Tudor propone que, en lugar de intentar aislar un factor compartido por todos las películas de un género (un factor que puede simplemente no existir), es más útil estudiar los films que han sido comúnmente entendidos como pertenecientes a un género y analizar las similitudes y diferencias entre ellos. Sin embargo, esto no deja de plantear problemas, pues, si ya resulta difícil establecer los límites exactos de la clase genérica, ¿cómo podemos determinar qué films han sido “comúnmente” adscritos a un género? No existe tal creencia común de lo que es el género. Aquí, Tudor peca posiblemente de ingenuo al considerar que pueda darse un consenso universal.

(in this case, the genre) we must study the history; but we cannot study the history without having in mind some scheme of selection.”

⁹¹ *Ibidem*. “If we want to know what a Western is we must look at certain kinds of films. But how do we know which films to look at until we know what a Western is?”

Para superar este círculo, Marzal apoya la idea de Paul Hernadi⁹³, quien propone atender a la interrelación de la teoría de los géneros y de la historia: el estudio de los géneros o de las obras individuales no debe entenderse como un fin en sí mismo, sino que ambas constituyen una totalidad donde lo contextual (lo histórico) pasa a ser un elemento clave para la interpretación. Se trata, pues, de buscar la confluencia de teoría e historia de los géneros literarios o cinematográficos.

Estamos de acuerdo, pues, con la salida propuesta por, entre otros, Marzal, Altman, Hernadi y Buscombe, aquella que apunta hacia la necesaria vinculación entre la teoría de los géneros y el marco histórico que permite tanto su constitución como su recepción. De este modo, la concepción inductiva (que ha dado lugar al llamado “cine de autor”) y la vía deductiva (que ha desembocado en el “cine de género”) se convierten en caminos compatibles que enriquecen el debate.

Hasta ahora hemos visto dos perspectivas principales a la hora de clasificar los films, una que se refiere al cine de género y otra posición, esta vez minoritaria, que defiende el cine de autor. Existe, sin embargo, una tercera postura que trata de reconciliar ambos puntos de vista y que sostiene su compatibilidad. Autores como Stuart Kaminsky, Kim Kitses o Andrew Tudor, entre otros, señalan que tanto la teoría del autor como la teoría de los géneros son planteamientos complementarios. Kaminsky afirma: “El concepto de autoría en los estudios cinematográficos no es, creo, una consideración que deba o necesite situarse en oposición al concepto de género. Ambas tienen valor. Una consideración genérica podría producir una mayor comprensión de ciertos films, especialmente de aquellos en cuyos directores, escritores, productores o directores de fotografía no han demostrado suficiente coherencia o producido suficientes obras para considerarlas en términos de autoría. El enfoque del autor podría ser más fructífero al considerar las obras de directores dinámicos y muy productivos cuyos trabajos ofrecen distinciones (Alfred Hitchcock, Ingmar Bergman, Federico Fellini, Samuel Fuller, Charles Chaplin, Steven Spielberg, John Carpenter, Stanley Kubrick, François Truffaut, John Ford y muchos otros). Esto no excluye el valor de mirar una película de John Ford, por ejemplo, en términos de género del oeste.”⁹⁴ Kaminsky señala que las

⁹² TUDOR, Andrew: “Critical Method... Genre” en HOLLOWES, Joanne, HUTCHINGS, Peter y JANCOVICH, Mark (ed.): *Op. Cit.* p. 95.

⁹³ HERNADI, Paul: *Beyond Genre: New Directions in Literary Classification*. Cornell University Press. Ithaca, 1978, p. 158. Citado en MARZAL, José Javier: *Op. cit.*, p. 5.

⁹⁴ KAMINSKY, Stuart M.: *Op. cit.*, p. 5. “The concept of authorship in film study is not, I believe, a consideration that should or need be set in opposition to the concept of genre. Both are of value. A genre consideration might yield more understanding of certain films, especially those whose directors, writers,

consideraciones acerca de cualquier film deberían tener en cuenta dos aspectos: que es la creación de una persona o grupo de personas que refleja la contribución de esa persona o personas (autoría); y que el film no existe en un vacío cultural, por lo que debe tener sus raíces en otras obras que lo rodean o que aparecieron con anterioridad.

Como indica Marzal⁹⁵, para los que defienden la integración de ambas vías, el hablar de cine de autor o de cine de género dependerá de los rasgos reconocibles que en cada momento estemos privilegiando en el análisis del corpus de películas seleccionado. Este corpus puede ser puesto en relación con un determinado género o autor, pero también con un estudio o productora determinada, productor, director de fotografía, etc. No debemos perder de vista, por lo tanto, que el análisis de un corpus de films concreto siempre constituye una compleja serie de visiones y revisiones. El film de género construye una interrelación de aspectos temáticos y de puesta en escena que establecen una continuidad entre análisis filmico, teoría de los géneros e historia de los géneros.

La relación entre los autores, los géneros y los movimientos artísticos, señala Marzal, “constituye un sistema dinámico que debe examinarse en sus dimensiones interna y externa.”⁹⁶ A este respecto, Rick Altman propone un enfoque semántico-sintáctico.⁹⁷ En primer lugar Altman sugiere que, por cada film que participa activamente en la elaboración de la sintaxis de un género hay numerosos otros films que se contentan con hacer uso sin ninguna relación especial de los elementos tradicionalmente asociados con el género. Altman afirma que debemos reconocer que no todos los films de género se relacionan con su género de la misma forma o hasta el mismo punto. Al aceptar simultáneamente las nociones semánticas y sintácticas de género nos aprovechamos de un posible modo de abordar críticamente diferentes niveles de “genericidad”. Además, un enfoque dual permite una mucho más precisa descripción de las numerosas conexiones intergenéricas típicamente suprimidas por enfoques unidireccionales. Según este autor, no es posible describir con precisión el cine de Hollywood sin la habilidad de explicar los numerosos films que innovan mediante la combinación de la sintaxis de

producers, and or cinematographers have no displayed enough consistency or produced enough work to consider them in terms of authorship. Auteur approaches might be most fruitful in considering works of highly productive, dynamic directors whose work offers distinctions (Alfred Hitchcock, Ingmar Bergman, Federico Fellini, Samuel Fuller, Charles Chaplin, Steven Spielberg, John Carpenter, Stanley Kubrick, François Truffaut, John Ford, and many others). This does not exclude the value of looking at a John Ford film, for example, in terms of the western genre.”

⁹⁵ MARZAL, José Javier: *Op. cit.*, p. 8.

⁹⁶ *Ibidem*.

⁹⁷ ALTMAN, Rick: “A Semantic/Syntactic Approach to Film Genre” en Barry K. (1995): *Op. cit.*, p. 26.

un género con la semántica de otro. En segundo lugar, Altman señala que la mayoría de los teóricos de los géneros han seguido el modelo semiótico y han evitado las consideraciones históricas. Denuncia que, hasta ahora, la teoría genérica ha tenido como objetivo casi exclusivo la elaboración de un modelo sincrónico para aproximarse al funcionamiento sintáctico de un género específico. Hoy en día, obviamente, ninguno de los principales géneros permanece sin alterar y para enmascarar el escándalo de aplicar un análisis sincrónico a una forma en desarrollo, los críticos han creado categorías diseñadas para negar la noción de cambio e implicar la perpetua auto-identidad de cada género. Altman⁹⁸ sugiere que los géneros surgen de uno de estos dos modos fundamentales: bien una relativamente estable serie de elementos semánticos se desarrolla a través de la experimentación sintáctica en una sintaxis coherente y duradera, o bien una preexistente sintaxis adopta una nueva serie de elementos semánticos. En el primer caso, la configuración semántica característica del género es identificable mucho antes de que un modelo sintáctico se haya estabilizado. El teórico propone una continuidad entre historia y teoría. Al tomar seriamente las múltiples conexiones entre semántica y sintaxis establecemos una nueva continuidad, relacionando análisis filmico, teoría genérica e historia de los géneros.

No obstante, las fronteras entre la semántica y la sintaxis no está clara, lo que puede ser un problema a la hora de utilizar estos conceptos. Por otra parte, la variedad de géneros que emplea Altman para explicarlas es bastante reducida (básicamente el western y el musical). El propio Altman es consciente de las limitaciones de su propuesta y trata de superarlas con la elaboración de una aproximación semántico-sintáctico-pragmática al género⁹⁹, que tiene en cuenta además la posibilidad de las percepciones divergentes por parte de los espectadores (el hecho de que los géneros son distintos para sus distintos públicos y de que espectadores diferentes pueden percibir elementos semánticos y sintácticos muy distintos en una misma película). “Para comprender qué factores semánticos y sintácticos crean verdaderamente significado”, dice Altman, “es necesario someterlos a un nuevo análisis basado en los usos a los que se aplican.”¹⁰⁰ Esta nueva aproximación también contempla que los géneros pueden tener múltiples públicos en conflicto, que el propio Hollywood alberga numerosos intereses distintos y que estos usuarios múltiples emplean los géneros y la terminología

⁹⁸ *Ibidem*, p. 34.

⁹⁹ ALTMAN, Rick (2000): *Op. cit.*, p. 279.

¹⁰⁰ *Ibidem*, p. 282.

genérica de modos muy diferentes y potencialmente contradictorios. Según Altman, la pragmática presupone la existencia de múltiples usuarios de distintos tipos: diversos grupos de espectadores, productores, distribuidores, exhibidores, agencias culturales, etc., reconociendo que algunos esquemas conocidos, como los géneros, deben su existencia a esa multiplicidad. Otra idea interesante que apunta este autor se refiere a la recepción, pues esta aproximación niega los enfoques tradicionales que dan por sentado que los géneros son preexistentes respecto a los espectadores y guían la recepción del público. En lugar de una configuración unidireccional, del texto-al-lector, la pragmática entiende que existe un proceso constante de fertilización cruzada (aunque a veces extremadamente lento). “Por ello, la producción cinematográfica y la formación de los géneros no puede situarse sistemáticamente y sin más como una mera etapa que precede el acto de ver una película.”¹⁰¹

Lo más valioso de la hipótesis de Altman es posiblemente su énfasis en la importancia de la historia, en el reconocimiento de la heterogeneidad y en la posibilidad de diferenciación, variación y cambio. Esta concepción del género como proceso, como *categoría abierta*, también es compartida por teóricos como Jauss¹⁰² o Neale.¹⁰³ Volveremos a tratar este tema en el punto 4.4.

En el estudio de la obra de Tim Burton hemos tratado de integrar las aportaciones tanto de la teoría del autor como de la teoría de los géneros. Hemos examinado su biografía, tratado los elementos que conforman su poética visual y hablado de un “autor con visión”, pero también veremos, en este capítulo y en los siguientes, que las consideraciones sobre los géneros no sólo enriquecen el análisis, sino que son fundamentales. Las obras de Burton, como las películas de género, utilizan continuas referencias intertextuales sin dejar de estar estrechamente ligadas a la cultura que las produce. El juego con las convenciones del cine de género le permite un distanciamiento y una ironía sutil similar a la de los directores europeos que trabajaron en Hollywood. Por otra parte, la tendencia a revelar el artificio de Burton conecta con el modo de destacar la ironía subyacente al carácter convencional de las convenciones. Iremos retomando todos estos temas en capítulos venideros. También la estructura de cuento popular con sus ritos iniciáticos típica de Burton enlaza con la relación del cine de género y el mito que comentaremos en el siguiente epígrafe. Con su valoración de la cultura popular y el

¹⁰¹ *Ibidem*, p. 284.

¹⁰² JAUSS, Hans Robert: *Towards an Aesthetic of Reception*. Harvester Press. Brighton, 1982.

¹⁰³ NEALE, Steve (2000): *Op. cit.*

kitsch, el cómic, los films de terror, las películas de ciencia ficción de serie B y obras inclasificables como las de Ed Wood, el cineasta reconstruye un criterio estético alejado del elitismo cultural. Burton recoge toda la tradición del fantástico y de otros géneros y formas estéticas populares (y por lo tanto, menospreciados por la denominada “alta cultura”) y los reinterpreta desde un punto de vista absolutamente personal.

4. DIVERSAS TEORÍAS

4.1. GÉNERO Y MITO

La crítica del género, usualmente invocando la obra de antropólogos como Lévi-Strauss y Bronislaw Malinowski, ha visto el cine de género como una versión contemporánea de los mitos sociales. Este es el caso de Will Wright¹⁰⁴, Thomas Sobchack, John G. Cawelti y Thomas Schatz.¹⁰⁵ También Northrop Frye¹⁰⁶ identifica los géneros como personificaciones de mitos.

El mito, según Malinowski, satisface “una función indispensable; expresa, aumenta y codifica las creencias; salvaguarda e impone la moralidad; responde por la eficiencia y contiene reglas prácticas para la orientación del hombre.”¹⁰⁷

La naturaleza convencional de los films de género ha sido citada muy a menudo para apoyar el argumento de que los géneros se han convertido en el equivalente contemporáneo al ritual y mito tribales para la sociedad mediatizada. Distintos teóricos han percibido el carácter ritual y las funciones sociales del cine de género (su potencial catártico, su carácter de ritual social y cultural). Cawelti define el ritual como “un medio de asegurar ciertos valores culturales básicos, de resolver la tensión y establecer un sentido de continuidad entre el presente y el pasado.”¹⁰⁸ La visión del film de género como un cuento folklórico contemporáneo nos lleva a la relación del cine de género y el mito.

Stuart Kaminsky afirma que “cada género tiene sus raíces en el mito. (...) Ciertos géneros son claramente universales, dependiendo de modelos arquetípicos

¹⁰⁴ WRIGHT, Will: *Sixguns and Society: A Structural Study of the Western*. University of California Press. Berkeley, 1975.

¹⁰⁵ SCHATZ, Thomas: *Hollywood Genres: Formulas, Filmmaking and the Studio System*. *Op. cit.* y “The Structural Influence: New Directions in Film Genre Study” en GRANT, Barry K.: *Op. cit.* p. 91.

¹⁰⁶ FRYE, Northrop: *Anatomy of Criticism*. Princeton University Press. Princeton, 1957.

¹⁰⁷ MALINOWSKI, Bronislaw: *Myth in Primitive Psychology*. W.W. Norton. Nueva York, 1926, p. 13. “an indispensable function; it expresses, enhances, and codifies belief; it safeguards and enforces morality; it vouches for the efficiency and contains practical rules for the guidance of man.”

¹⁰⁸ CAWELTI, John G.: *The Six-Gun Mystique*. Bowling Green University Popular Press. Bowling Green, 1970, p. 74. “a means of affirming certain basic cultural values, resolving tension and establishing a sense of continuity between present and past.”

comunes a todas las civilizaciones.”¹⁰⁹ En otro lugar observa: “En un nivel uno puede argüir que los films de género, la televisión y la literatura han reemplazado en gran medida versiones más formales de respuesta mítica a la existencia tales como la religión y el cuento folklórico.”¹¹⁰ Asimismo, John Fell sugiere que “la conjunción de los términos “cultura popular” y “mito” plantea una cuestión central en los estudios genéricos.”¹¹¹ Fell toma prestada la noción de Northrop Frye al concluir que el cine de género incorpora una “forma corrupta” de mito.

El pensamiento mítico es una forma de conciencia unitaria y la función del mito es promover un sentimiento de armonía y unidad entre los miembros de una sociedad y con el conjunto de la naturaleza. En este sentido, el mito se relacionaría con el concepto de “inconsciente colectivo” de Jung.

Thomas Schatz¹¹² afirma que, como el lenguaje y el mito, el cine de género como sistema textual representa una serie de reglas de construcción que son utilizadas para conseguir una función comunicativa específica. De acuerdo con Schatz, el concepto de género como un sistema filmico debe ser caracterizado, como el mito, por su función. Su valor es determinado no de acuerdo con lo que es, sino de acuerdo con lo que hace. “En su capacidad ritualista, una película de género transforma ciertas contradicciones y conflictos fundamentales en una única estructura conceptual que es familiar y accesible a la audiencia masiva.”¹¹³

Una estructura mítica debe ser incorporada dentro de un contexto culturalmente específico, pues de otro modo sería irreconocible o no tendría sentido para los miembros de la cultura que lo experimenta.

Cuando asumimos la visión de que el cine de género funciona como una forma de ritual mítico contemporáneo, establecemos la fase para examinar los géneros no sólo como formas individuales y aisladas, sino como sistemas relacionados que muestran características fundamentalmente similares.

Schatz sugiere tratar el cine de género de Hollywood como una forma de expresión mítica dentro de una forma artística popular. Este autor señala que considerar el cine de género como un cuento folklórico popular le atribuye una

¹⁰⁹ KAMINSKY, Stuart M.: *Op. cit.*, p. 226. “Each genre has its roots in myth. (...) Certain genres are clearly universal, depending upon archetypal patterns common to all civilizations”.

¹¹⁰ *Ibidem*, p. 3. “in one level one can argue that the genre films, television, and literature have to a great extent replaced more formal versions of mythic response to existence such as religion and folk tale.”

¹¹¹ FELL, John C.: *Film: An Introduction. Praeger*. Nueva York, 1975, p. 116. “the conjunction of the terms “popular culture” and “myth” poses a central issue of genre study.”

¹¹² SCHATZ, Thomas: “The Structural Influence: New Directions in Film Genre Study” en GRANT, Barry K.: *Op. cit.*, p. 96.

¹¹³ *Ibidem*. “In its ritualistic capacity, a film genre transforms certain fundamental contradictions and conflicts into a unique conceptual structure that is familiar and accessible to the mass audience.”

función mítica que genera su estructura única. La función de esta estructura es la ritualización de los ideales colectivos, la celebración de problemas sociales y culturales temporalmente resueltos y la ocultación de conflictos culturales perturbadores bajo el disfraz del entretenimiento, detrás de lo que Michael Wood denomina “la semitransparente máscara de una contradicción.”¹¹⁴

Barry K. Grant¹¹⁵ indica que las películas de género están directamente relacionadas con experiencias vividas y sus tradiciones claramente conectadas con los valores comunales. Según este autor, una de las formas básicas de entender los géneros cinematográficos y de explicar su evolución y cambios de fortuna en cuanto a popularidad y producción es verlos como expresiones colectivas de la vida contemporánea que afectan especialmente a la audiencia. De este modo, es generalmente asumido por la crítica que los musicales de los años treinta son, a un cierto nivel, fantasías escapistas a la depresión; que el cine negro de los cuarenta expresaba primero los trastornos sociales y sexuales provocados por la Segunda Guerra Mundial y luego la desilusión cuando acabó; que los innumerables films de ciencia ficción de los cincuenta manifestaban las tensiones de la guerra fría y las nuevas preocupaciones sobre los peligros nucleares. De acuerdo con Grant, es su dependencia de convenciones compartidas por toda una comunidad lo que “aproxima al género tan a menudo a nuestras continuas negociaciones entre el mundo y nosotros mismos.”¹¹⁶

Existe además un número importante de libros que tratan sobre la estructura mítica: *The Hero with a Thousand Faces* (Joseph Campbell: Princeton University Press, Princeton, 1973); *The Power of Myth* (Joseph Campbell y Bill Moyers: Doubleday. Nueva York, 1988); *Star Wars: The Magic of Myth* (Mary Henderson: Bantam. Nueva York, 1997); *The Heroine's Journey* (Maureen Murdock: Shambhala. Boston, 1990); *Awakening the Heroes Within* (Carol S. Pearson: HarperCollins. Nueva York, 1991) o *The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers* (Christopher Vogler: Michael Wiese Productions. Studio City, 1998). En *Myth and the Movies*¹¹⁷, Stuart Voytilla sugiere que la producción de películas puede ser considerada como la forma contemporánea de producir mitos que refleja nuestra respuesta a los misterios y maravillas de la existencia. Según Voytilla, los géneros son importantes

¹¹⁴ WOOD, Michael: *America in the Movies*. Basic Books. Nueva York, 1975, p. 80. Citado en SCHATZ, p. 97. “the semitransparent mask of a contradiction.”

¹¹⁵ GRANT, Barry K.: “Experience and Meaning in Genre Films” en GRANT, Barry K. (1995): *Op. cit.*, p. 115.

¹¹⁶ *Ibidem*, p. 117. “brings genre films so close so often to our continual negotiations between the world and the self.”

¹¹⁷ VOYTILLA, Stuart: *Myth and the Movies: Discovering the Mythic Structure of 50 Unforgettable Films*. Michael Wiese Productions. Studio City, 1999. p. 1.

porque satisfacen nuestro instinto básico de clasificar y definir, al tiempo que nos permiten explicar mejor el tipo de historia que la audiencia está pagando. Los géneros son fascinantes porque a menudo describen un acontecimiento que refleja y está en armonía con el tenor y experiencia de una era. Voytilla estudia las etapas y los arquetipos del viaje del héroe en una serie de géneros (aventura de acción, western, terror, suspense, guerra, drama, romance, comedia romántica, comedia, ciencia ficción y fantasía) y apunta que muchas de las películas más memorables siguen la configuración clásica del viaje del héroe, mientras otras pueden ser interpretadas como una ruptura de las reglas o como presentación de nuevos modos de mirar estas etapas y arquetipos. Voytilla también señala que la mayoría de las películas son escritas sin tener la intención de seguir las etapas del viaje del héroe, pero aún así, cada film es rico en símbolos míticos e interpretaciones.

Según Voytilla¹¹⁸, todas las historias consisten en elementos estructurales comunes o etapas que se encuentran universalmente en mitos, cuentos de hadas, sueños y películas. El autor describe las doce etapas que componen el viaje del héroe (el mundo ordinario, la llamada de la aventura, el rechazo de la llamada, el encuentro con el mentor, la aceptación del viaje, las pruebas, los aliados y los enemigos, etc.) y las funciones de los distintos arquetipos (el héroe, el mentor, el guardián del umbral, el heraldo, etc). Sin embargo, el viaje del héroe proporciona un modelo muy flexible y adaptable con el potencial para una infinita variedad de formas.

4.2. EXPECTATIVAS Y VEROSIMILITUD

Según apunta Steve Neale¹¹⁹, los géneros no constan solamente de películas, sino también de sistemas de expectativas e hipótesis específicos que los espectadores llevan consigo a la sala de cine y que interactúan con las propias películas en el curso del proceso de visionado. Estos sistemas proporcionan a los espectadores un medio de reconocimiento y comprensión; ayudan a interpretar determinadas películas y sus elementos (inteligible y, por lo tanto, explicable); ofrecen un modo de descifrar el significado de lo que está pasando en la pantalla, un modo de averiguar por qué está teniendo lugar una acción específica, por qué los personajes están vestidos de un modo determinado, por qué tienen cierta apariencia, por qué hablan y se comportan así, etc.

¹¹⁸ *Ibidem.* p. 5.

¹¹⁹ NEALE, Steve: "Questions of Genre" en GRANT, Barry K. (1995): *Op. cit.*, p. 160.

Así pues, los géneros, como sistemas de expectativas e hipótesis, “conlleven un conocimiento de –en realidad, lo encarnan en parte- varios regímenes de verosimilitud, varios sistemas de plausibilidad, motivación, justificación y creencia.”¹²⁰ Aquí entendemos “verosímil” como “probable” y “apropiado”. La verosimilitud varía de un género a otro y, por lo tanto, implica normas: arrancarse a cantar es apropiado (probable, inteligible, creíble) en un musical, pero no así en un film de guerra. Neale, siguiendo a Todorov¹²¹, distingue dos tipos de verosimilitud: verosimilitud genérica y verosimilitud social o cultural, ninguna de las cuales es equiparable a “realidad” o “verdad”. Como ejemplifica el musical, la verosimilitud genérica puede ignorar, eludir o transgredir la verosimilitud cultural o social. La cuestión que surge es hasta qué punto esta transgresión de la verosimilitud cultural es característica de los géneros hollywoodienses, lo que implica, además, las nociones convencionales de realismo. Algunos géneros, como los films de gánsters, las películas de guerra o los films de suspense que narran un procedimiento policial, apelan más directa y coherentemente a la verosimilitud cultural al recurrir a discursos, textos y artefactos “auténticos”. Sin embargo, otros géneros como la ciencia ficción, el terror gótico o la astracana (*slapstick comedy*), apelan mucho menos a esta clase de autenticidad, siendo esta una de las razones por las cuales tienden a ser descartados, o malinterpretados, por los críticos de la prensa de “calidad”. Como acertadamente denuncia Neale, para estos críticos, que funcionan bajo una ideología del realismo, al adhesión a la verosimilitud cultural es una condición necesaria para que una obra literaria, cinematográfica o televisiva sea considerada “seria”.

De acuerdo con Neale¹²², la mayoría de los géneros de Hollywood definidos tradicionalmente implican transgresión de la verosimilitud socio-cultural en aras de determinadas clases de placer estético (como las derivadas de la canción o del gag) y en el nombre no del arte, sino del entretenimiento. En cada género hay un equilibrio entre la verosimilitud genérica y la socio-cultural, aunque algunos están más atraídos por un tipo determinado (gangster, guerra, policía frente a terror).

La negociación del equilibrio entre diferentes regímenes de verosimilitud desempeña una función fundamental en las relaciones establecidas entre los espectadores, los géneros y los películas particulares. La predominancia de ideologías de realismo en nuestra cultura tiende a significar que, a no ser que estén

¹²⁰ *Ibidem*. “involve a knowledge of –indeed they partly embody- various regimes of verisimilitude, various systems of plausibility, motivation, justification, and belief.”

¹²¹ TODOROV, Tzvetan: *Introduction to Poetics*. Harvester Press. Brighton, 1981, pp. 118-119.

¹²² NEALE, Steve (2000): *Op. cit.*, p. 34.

calificados como “high art”, muchos de los géneros declaradamente no realistas son vistos como escapismo frívolo, como “meras fantasías” que son únicamente adecuadas para niños o para adultos “estúpidos e irresponsables”. Esto, desde luego, supone rechazar el conocimiento de estatus genérico del propio realismo y el elemento de fantasía inherente a todas las formas de representación artística. Tim Burton, que siempre ha privilegiado la fantasía en sus obras, ha podido comprobar la vigencia de este prejuicio. Esto, sin embargo, no le ha impedido subvertirlo.

4.3. ICONOGRAFÍA

Los términos “iconología” e “iconografía” proceden de la historia del arte y, en particular, de la obra de Erwin Panofsky. El propio Panofsky¹²³ discutió la aplicación de estos términos al cine popular, pero fue Lawrence Alloway¹²⁴ quien trató de aplicarlos de un modo sistemático al análisis de los géneros y los ciclos. En Alloway, “iconografía” tiende a significar los objetos, sucesos y figuras en las películas, además de su identificación y descripción.

De acuerdo con Neale¹²⁵, el concepto de iconografía fue ampliamente utilizado por los críticos y teóricos del género durante la década de los setenta debido a dos razones principales: la amplitud con la que encajaba con un favorable interés por las películas populares y la amplitud con la que podía ser usado para reforzar los aspectos visuales de las películas populares. De ahí el sinónimo de Buscombe para iconografía (“convenciones visuales”) y la insistencia de McArthur¹²⁶ en la relación entre género y audiencia en el capítulo dedicado a la iconografía de los films de gánsters y suspense. Jim Kitses¹²⁷ habla de los “interrelated aspects of the genre”: historia, temas, arquetipos e iconos, que son el equivalente a las convenciones visuales de Buscombe y a la iconografía de McArthur. McArthur clasifica la iconografía de los géneros, subdividiendo los modelos de su imaginería en tres tipos básicos: “aquellos que rodean la presencia física, los atributos y vestimentas de los actores y de los personajes que interpretan; aquellos que emanan de los ambientes donde los personajes actúan; y aquellos conectados con la tecnología a disposición de los personajes.”¹²⁸ Sin embargo, no está claro que esta taxonomía se pueda

¹²³ PANOFSKY, Erwin: “Style and Medium in the Motion Pictures” (1934) en MAST, G. y COHEN, M. (ed.): *Film Theory and Criticism: Introductory Readings*. Oxford University Press. Nueva York, 1974.

¹²⁴ ALLOWAY, Lawrence: “On the Iconography of the Movies” en *Movie* 7, pp. 4-6, 1963.

¹²⁵ NEALE, Steve (2000): *Op. cit.*, p. 15.

¹²⁶ McARTHUR, Colin.: *Underworld Usa*. Secker and Warburg. Londres, 1972, p. 23.

¹²⁷ KITSES, Jim: *Horizons West*. Indiana University Press. Bloomington y Londres, 1970, p. 24 y 25.

¹²⁸ McARTHUR, Colin: *Op. cit.*, p. 24. “those surrounding the physical presence, attributes and dress of the actors and the characters they play; those emanating from the milieux within which the characters operate; and those connected with the technology at the characters’ disposal.”

aplicar a otros géneros o que la iconografía sea uno de los rasgos definitorios de un género. Buscombe¹²⁹, sin embargo, apunta claramente que las principales características de un género son visuales: pistolas, coches y vestuario en el film de gánsters; música, baile y vestuario en el musical; castillos, ataúdes y colmillos en los films de terror,... No es casualidad que los géneros más extensamente discutidos por McArthur y Buscombe sean el western y el film de gánsters, dos de los géneros (junto con el terror gótico y la epopeya bíblica) donde el concepto de iconografía genérica parece ajustarse bastante bien. A este respecto, Neale apunta: “Es realmente muy difícil hacer un listado de las características visuales definitorias de más de un puñado de géneros, por la simple razón de que muchos géneros –entre ellos el film de problemática social, el *biopic*, el drama romántico o el film de terror psicológico- carecen de una iconografía específica.”¹³⁰

De acuerdo con Schatz, la “iconografía implica el proceso de codificación narrativa y visual que resulta de la repetición de una histórica cinematográfica popular. Un sombrero blanco en un western o un sombrero de copa en un musical, por ejemplo, son significativos porque han llegado a servir a una función simbólica específica dentro del sistema narrativo.”¹³¹ Los valores narrativos y sociales que la codificación visual conlleva también se extienden a ciertos aspectos no visuales como el diálogo, la música o incluso el reparto. “La iconografía de un género refleja el sistema de valores que define su comunidad cultural concreta e informa de los objetos, sucesos y tipo de personajes que lo componen. El sistema implícito de valores y creencias de cada género –su *ideología* o visión del mundo- determina el reparto de papeles, sus problemas (conflictos dramáticos) y la solución a esos problemas.”¹³²

¹²⁹ BUSCOMBE, Edward: “The Idea of Genre in the American Cinema” en GRANT, Barry K. (1995): *Op. cit.*, p. 19.

¹³⁰ NEALE, Steve (2000): *Op. cit.*, p. 16. “It is actually very difficult to list the defining visual characteristics of more than a handful of genres, for the simple reason that many genres -among them the social problem film, the biopic, romantic drama and the psychological horror film- lack a specific iconography.”

¹³¹ SCHATZ, Thomas: *Op. cit.*, p. 22. “iconography involves the process of narrative and visual coding that results from the repetition of a popular film story. A white hat in a Western or a top hat in a musical, for instance, is significant because it has come to serve a specific symbolic function within the narrative system.”

¹³² *Ibidem*, p. 24. “A genre’s iconography reflects the value system that defines its particular cultural community and informs the objects, events, and character types composing it. Each genre’s implicit system of values and beliefs –its ideology or world view- determines its cast of characters, its problems (dramatic conflicts) and the solutions to those problems.”

4.4. EL GÉNERO COMO PROCESO

A primera vista parece que la repetición y la similitud son las principales características de los géneros, lo que los convertiría en inherentemente estáticos. Teóricos como Steve Neale¹³³ o Hans R. Jauss¹³⁴ afirman que los géneros son mejor entendidos como *proceso*. Este proceso 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 niveles anteriores. Cada nuevo género filmico se incorpora a un corpus genérico preexistente e implica una selección del repertorio de elementos genéricos disponibles en un momento en el tiempo. Algunos elementos son incluidos y otros no. Además, cada nuevo género tiende a incrementar su repertorio, añadiendo nuevos elementos o transgrediendo algunos de las convenciones antiguas. De este modo, cualquier corpus genérico está en continua expansión.

Los recuerdos de las películas dentro de un corpus constituye una de las bases de las expectativas genéricas, como también lo es la variedad de imágenes genéricas producidas por la publicidad y los carteles. Al mismo tiempo que el corpus y las imágenes se amplían y cambian con la aparición de nuevas películas, nuevas campañas publicitarias y nuevas críticas, también lo que Jauss ha denominado “horizonte de expectativas”¹³⁵ apropiado para cada género se dilata y cambia: “La relación entre el texto individual y la serie de textos que forman un género se presenta a sí misma como un proceso continuo de fundación y alteración de horizontes. El nuevo texto evoca al lector (u oyente) el horizonte de expectativas y las “reglas del juego” que le son familiares por textos anteriores, los cuales, como tales, pueden entonces ser variados, extendidos, corregidos, pero también transformados, cruzados o simplemente reproducidos.”¹³⁶

Esta es una de las razones por las que es tan difícil elaborar una lista exhaustiva de los componentes característicos de cada género particular, o definirlos de otro modo que no sea en los términos más banales y tautológicos del

¹³³ NEALE, Steve: *Genre*, p. 19 y *Genre and Hollywood*.

¹³⁴ JAUSS, Hans Robert: *Op. cit.*, p. 80.

¹³⁵ Según este autor el “horizon of expectations predisposes its audience to a very specific kind of reception by announcements, overt and covert signals, familiar characteristics, or implicit illusions.” JAUSS, Hans Robert: *Op. cit.*, p. 23.

¹³⁶ *Ibidem*, p. 79. “The relationship between the individual text and the series of texts formative of a genre presents itself as a process of the continual founding and altering of horizons. The new text evokes for the reader (or listener) the horizon of expectations and “rules of the game” familiar to him from earlier texts, which as such can then be varied, extended, corrected, but also transformed, crossed out, or simply reproduced.”

tipo “un western es un film situado en la frontera del oeste americano”. Las definiciones más elaboradas siempre presentan excepciones. Altman¹³⁷ cita como ejemplo la definición de western de Mitry¹³⁸, que inmediatamente plantea la excepción del llamado “Pennsylvania western”. Como indica Neale, “las definiciones *exclusivas*, los listados de características *exclusivas*, son particularmente difíciles de producir.”¹³⁹ ¿En qué punto, se pregunta, se convierte un western en musical, como *Oklahoma!* (Fred Zinnemann, 1955) o *Siete novias para siete hermanos* (*Seven Brides for Seven Brothers*, Stanley Donen, 1954)? ¿En qué punto se convierte una comedia con canciones, como *Una noche en la ópera* (*A Night at the Opera*, Sam Wood, 1935), en una comedia musical?

Cada género individual forma parte de un régimen genérico, pero eso no significa que no cambien, se desarrollen y varíen al tomar prestados elementos de otros géneros o solaparse con ellos. Los híbridos no son ninguna rareza en Hollywood. Junto a rótulos como western, película de terror, comedia o musical encontramos otros como drama psicológico o comedia dramática. En realidad, tal y como muestran Bordwell, Staiger y Thompson¹⁴⁰, en la era clásica de Hollywood casi todas las películas eran híbridos, dado que tendían a combinar un tipo de argumento genérico, como la trama romántica, con otros. Neale añade: “Es al menos discutible que muchos de los más aparentemente “puros” y estables de los géneros, tanto dentro como fuera del cine, evolucionaban inicialmente combinando elementos procedentes de géneros anteriormente diferenciados y separados bien dentro o al otro lado de regímenes genéricos específicos.”¹⁴¹

Como han señalado David Bordwell y Kristin Thompson, los rasgos genéricos son heterogéneos, lo que significa que se pueden combinar simultánea o secuencialmente: “no existe un único principio por el cual los géneros puedan ser definidos.”¹⁴²

Retomaremos el tema de la hibridación genérica más adelante.

¹³⁷ ALTMAN, Rick: “A Semantic/Syntactic Approach to Film Genre” en GRANT, Barry K. (1995): *Op. cit.*, p. 30.

¹³⁸ MITRY, Jean: *Dictionnaire du Cinéma*. Larousse. París, 1963, p. 276.

¹³⁹ NEALE, Steve: “Questions of Genre” en GRANT, Barry K. (1995): *Op. cit.*, p. 171. “exclusive definitions, list of exclusive characteristics, are particularly hard to produce.”

¹⁴⁰ BORDWELL, David, STAIGER, Janet y THOMPSON, Kristin: *The Classical Hollywood Cinema: Film, Style and Mode of Production to 1960*. Columbia University Press. Nueva York, 1985, pp. 16-17.

¹⁴¹ NEALE, Steve: “Questions of Genre” en GRANT, Barry K. (1995): *Op. cit.*, p. 171. “it is at least arguable that many of the most apparently “pure” and stable genres, both inside and outside the cinema, initially evolved by combining elements from previously discrete and separate genres either within or across specific generic regimes.”

4.5. GÉNERO Y AUDIENCIA

Aunque las audiencias no piensan necesariamente en términos de género, sí es cierto que algunos géneros atraen a audiencias específicas y que los elementos genéricos pueden ser una fuente de placer para los espectadores. Entre estos placeres del visionado podemos citar:

Placeres emocionales: los placeres ofrecidos a la audiencia por los films de género son particularmente significativos cuando generan una respuesta fuerte. El terror, la comedia o el melodrama, son genéricamente diseñados para hacer que la audiencia experimente sensaciones en un modo particular.

Placeres viscerales: son definidos por cómo la construcción estilística del film provoca un efecto físico sobre la audiencia.

El enigma intelectual: ciertos films de género, como el suspense o el “quién lo hizo” ofrecen placer en intentar desenmarañar un misterio o acertijo. La mayor parte del placer de ver estas películas se encuentra en examinar a los sospechosos, analizar los motivos y seguir las pistas. El placer se deriva de descifrar la trama y prever el final o de ser sorprendido por lo inesperado.

La atracción contracultural: según Altman¹⁴³, uno de los principales placeres ofrecidos a la audiencia por las películas de género es la liberación de las normas y reglas culturales. Los espectadores pueden abandonarse al placer de acciones que rompen estas reglas morales o legales establecidas.

La contralectura de los films de género: el placer genérico puede obtenerse de una lectura contracultural del “repertorio de elementos”. Altman señala que muchos grupos de fans crean sus propios géneros a partir de sus intereses comunes. Por ejemplo, los entusiastas de los trenes han definido su propio género de “películas de ferrocarriles”, aunque estas películas proceden de otros géneros, como el western o la comedia.

Comunidades genéricas: los críticos del género sugieren que las películas de género están diseñadas para ser reconocidas por una audiencia masiva. En realidad, cada género tiene su propia audiencia. La audiencia de las películas de guerra no es necesariamente la misma audiencia de las películas de terror. Algunos grupos de audiencia crean, según Altman, “comunidades culturales” (o “comunidades consteladas”¹⁴⁴) de fans, frecuentemente basadas en un reconocimiento de los placeres contraculturales ofrecidos por un género.

¹⁴² BORDWELL, David y THOMPSON, Kristin: *Film Art: An Introduction*. 5ª ed. McGraw-Hill. Nueva York, 1997, p. 97. “there is no single principle by which genres can be defined.”

¹⁴³ ALTMAN, Rick (2000): *Op. cit.*, p. 214.

¹⁴⁴ *Ibidem*, p. 218.

“Entendidas de esta manera, las películas no son simplemente un contenido y una forma que los productores transmiten a los consumidores; son también el medio de una forma de comunicación que los grupos de consumidores emplean entre sí.”¹⁴⁵

Altman sugiere que la asunción común de que los films de género comparten un repertorio de elementos es sólo una parte de la ecuación. Un género sólo existe cuando ha servido a una comunidad de audiencias que reconoce el mismo repertorio de elementos.

En cuanto a la industria y la audiencia, resulta interesante resaltar que, dado que los films de género funcionan bajo la presunción de que las audiencias están familiarizadas con el repertorio de elementos de un género particular, la industria a menudo intenta ocultar la conexión genérica con el propósito de lograr una mayor audiencia. Esto puede funcionar a favor o en contra del éxito de una película. Por ejemplo, *Gattaca* (Andrew Niccol, 1997) decepcionó en taquilla en parte por su mala promoción. Aunque es claramente un film de ciencia ficción, Columbia la vendió como una película de suspense, presumiblemente porque la audiencia de la ciencia ficción era percibida como escasa. En consecuencia, la película fracasó al no satisfacer las expectativas que genera una película de suspense.

En general, se puede decir que cada nueva película tiene un número potencial de espectadores: aquellos que van a ver cada “gran” película como un “acontecimiento”; aquellos atraídos por la estrella; los que están interesados por una historia específica; aquellos que simplemente quieren salir una noche; los cinéfilos que van por el director o por una buena crítica y los fans del género.

La respuesta de la audiencia es un elemento ciertamente a tener en cuenta. Algunos géneros son identificables a través de sus decorados específicos y localizaciones, frecuentemente asociados con imaginaria y estilo, mientras otros géneros son quizá principalmente identificados a través de narraciones o temas. Sin embargo, hay un modo mucho más inmediato en el que la audiencia agrupa las películas. A veces vamos al cine en busca de una sensación, de una respuesta emocional inmediata. En los casos más extremos de películas pornográficas y de miedo, algunos críticos han sostenido que queremos ver nuestros más profundos miedos y deseos representados en los cuerpos de los actores.¹⁴⁶

Respecto a la audiencia objetivo, cada film tiene un “modo de discurso”, la forma en la que “habla” a una determinada audiencia a la que se dirige. Está

¹⁴⁵ Ibidem, p. 219.

¹⁴⁶ CLOVER, Carol: “Her Body, Himself: Gender in the Slasher Film” en GRANT, Barry K. (ed.): *The Dread of Difference*. University of Texas Press. Austin, 1996, p. 66.

asumido por la industria cinematográfica que algunos elementos genéricos atraerán a hombres más que a mujeres, o bien a audiencias jóvenes más que viejas, etc. Estas asunciones están apoyadas por la investigación de mercado de la propia industria, aunque hay algunas evidencias de que están cambiando. Por ejemplo, la asunción general de que los géneros de acción son “masculinos” entra en contradicción con el interés de las mujeres aficionadas a las heroínas de acción, como ocurre en *Tigre y Dragón* (*Crouching Tiger, Hidden Dragon*, Ang Lee, 2000).

No obstante, para al menos dos géneros, la audiencia objetivo es crucial: las películas para jóvenes o adolescentes están claramente destinadas a una audiencia entre aproximadamente 12-25 años y, a través de elementos como la música, el vestuario, el lenguaje, etc., margina a los adultos con el fin de llegar a la juventud. De modo similar, en los años cuarenta Hollywood produjo films, las llamadas “películas de mujeres”, específicamente para la numerosa audiencia femenina que iba al cine sin compañía masculina.

5. REVISIÓN DE LA TRADICIÓN CLÁSICA

A modo de compilación, contemplaremos a continuación brevemente los principales preceptos que sostiene la tradición clásica de los estudios sobre los géneros cinematográficos. Según Altman¹⁴⁷, la tradición clásica resulta sorprendente (y sospechosamente) coherente. Una mirada más atenta a la interacción entre la teoría de los géneros cinematográficos y la historia de los géneros pone de manifiesto varias contradicciones, de las que hemos hablado en los epígrafes anteriores. De acuerdo con Altman, las diez visiones parciales que encontramos en esta tradición clásica suelen afirmar lo siguiente:

1. El género es una categoría útil porque pone en contacto múltiples intereses. Más que un mero término descriptivo, el género es un concepto polivalente: *esquema básico* o fórmula que precede, programa y configura la producción de la industria; *estructura* o entramado formal sobre el que se construyen las películas; *etiqueta* o nombre de una categoría fundamental para las decisiones y comunicados de distribuidores y exhibidores; y *contrato* espectacular que toda película de género exige a su público.

2. La industria cinematográfica define los géneros y la masa de espectadores los reconoce. Esta dudosa conclusión se basa en la suposición de que los géneros que la industria cinematográfica configura se comunican de manera completa y

¹⁴⁷ ALTMAN, Rick (2000): *Op. cit.*, p. 34 y siguientes.

uniforme a un conjunto de espectadores muy dispersos en términos de tiempo, espacio y experiencia. Para Altman, los teóricos de los géneros cinematográficos han aceptado de manera sistemática una relación casi mágica entre los productos de la industria y la respuesta del público. Para nosotros, los géneros no sólo no son anteriores al público, sino que la audiencia influye notablemente en su formación.

3. Los géneros tienen identidades y fronteras precisas y estables. De nuevo encontramos una disparidad entre teoría e historia de los géneros cinematográficos: mientras la teoría presupone la coincidencia entre las percepciones de la industria y del público, la historia presenta textos complejos e inestables que no pueden, por lo tanto, ser reconocidos de modo inmediato y transparente. Según Altman, la mayoría de los críticos han utilizado como material películas con un claro vínculo con el género en cuestión, evitando todo tipo de híbridos, mutaciones y alteraciones. Otro método de asegurar que los géneros sean entidades diáfanas, manejables y estables es subdividirlos en unidades de menor tamaño.

4. Cada película pertenece íntegra y permanentemente a un solo género. Si los espectadores deben reconocer inmediatamente un género dado, no pueden existir dudas acerca de su identidad genérica. En muchos teóricos persiste la idea de que, una vez la industria ha identificado el género de las películas, ya no hay posibilidad de cambio.

5. Los géneros son transhistóricos, entidades más allá de la historia. Esta tendencia actual ha llevado a establecer paralelismos entre género y mito. Siguiendo a Aristóteles, se concibe que los géneros tienen cualidades esenciales que posibilitan su asimilación con arquetipos y mitos, así como su tratamiento como expresión de las mayores y más perdurables preocupaciones de la humanidad.

6. Los géneros siguen una evolución predecible. Al definir los géneros con criterio transhistórico se pone de manifiesto que éstos repiten unas mismas estrategias. Para lograr el éxito, las películas de género se deben parecer y ser al mismo tiempo distintas. La explicación de las variaciones restringidas que se producen en el cine de género sigue dos paradigmas: uno de ellos trata el género como un ser vivo y las películas que lo componen reflejan edades, periodos específicos de su existencia, por lo que siguen un ciclo vital predecible; el segundo modelo, el de la evolución biológica, se centra en el cambio y no en la continuidad. Encontramos así seguidores de modelos como el de Christian Metz (clásico-parodia-réplica-crítica) o el de Henri Focillon (etapa experimental, clásica, de refinamiento y barroca). Como señala Altman, ambos esquemas acaban ofreciendo al género muy escasa libertad de acción.

7. Los géneros se localizan en un tema, una estructura y un corpus concreto. Esto implica que, para que las películas puedan reconocerse como constitutivas de un género, deben tener un tema en común y una estructura común. El género suele, además, concebirse como un corpus de películas existente y ampliamente consensuado.

8. En consecuencia, las películas de género comparten ciertas características fundamentales: al oponer constantemente valores culturales y valores contraculturales, las películas de género acostumbra a partir de un protagonismo dual y de una estructura dualista. Las películas de género tienen además una naturaleza repetitiva y acumulativa que las suele hacer predecibles en gran medida.

9. La función de los géneros es ritual o ideológica. Para los críticos partidarios de una aproximación ritual, las situaciones narrativas y las relaciones estructurales ofrecen soluciones imaginativas a los problemas reales de la sociedad, mientras los críticos de la vertiente ideológica consideran esas mismas situaciones y estructuras como señuelos para inducir al público a aceptar “soluciones” ilusorias que se prestan a los designios del gobierno o de la industria: a través de las convenciones genéricas el espectador es inducido a creer en falsos presupuestos de unidad social y felicidad futura. La sugerencia de Altman resulta más que razonable: “los géneros de Hollywood deben su existencia a su capacidad de ejercer ambas funciones simultáneamente.”¹⁴⁸

10. Los críticos de los géneros están distanciados de la práctica de los géneros. Estos críticos contemplan generalmente los textos como entidades emitidas por un gobierno o industrias poderosos y distantes, siendo el papel del crítico permanecer al margen y observar el efecto de estos textos producidos institucionalmente sobre los confiados espectadores. Se considera así que los críticos tienen un punto de vista privilegiado, así como el poder de alzarse por encima de los espectadores.

6. GÉNERO Y HOLLYWOOD

La naturaleza industrial y comercial de Hollywood se ha visto como responsable no sólo de la naturaleza formulista, sino también de la misma existencia de los géneros como tales. Hasta muy recientemente se ha venido asumiendo que el sistema de estudios de Hollywood desarrolló los géneros que conocemos hoy en día y que los estudios organizaron sus líneas de producción en torno a los géneros. El estatus de Hollywood como industria y de sus películas como productos comerciales, en lo que respecta al género, ha enfatizado la

¹⁴⁸ *Ibidem*, p. 51.

importancia de la variedad y la diferencia además de la importancia de la repetición. Los géneros desempeñan una serie de funciones económicas: posibilitan que la industria satisfaga las obligaciones de variedad y diferenciación inherentes a sus productos y que la manufactura de sus productos tenga un coste eficaz, al tiempo que regula la demanda y la naturaleza de su producción de modo que se minimizan los riesgos y se maximizan las posibilidades de beneficio.

Los productores hollywoodienses recurren al género para ayudarse a identificar la “receta del éxito”. Desde este punto de vista, tienden a definir los géneros “antes del evento” y desarrollar nuevos géneros, subgéneros e híbridos.

Altman intenta una detallada revisión de las ideas críticas acerca del género y la relación entre la percepción de los cineastas y los críticos del proceso de categorización de las películas. Podemos así hablar de la visión del “antes” y el “después” en esta clasificación de los films. Altman menciona “el juego del crítico” y “el juego del productor”:

El crítico o teórico del género lee documentos industriales o escritos críticos, anotando referencias a un género específico; analiza las características de los films asociados con el género y establece una descripción del género; recorre filmografías, compila listas de films que comparten suficientes rasgos para ser identificados como pertenecientes a un género; a partir de aquí, comienza a analizar el género. El crítico busca similitudes en una variedad de films que ya han sido producidos. De este modo, las nociones críticas de género están basadas en el análisis “después del acontecimiento”, las categorías genéricas son definidas “retrospectivamente”.

Mientras, el productor cinematográfico, al menos en Hollywood, identifica una película con éxito a partir de la información de taquilla; analiza el film para ver qué lo ha hecho exitoso; realiza otra película usando la misma asumida fórmula para el éxito; comprueba la información de la taquilla del nuevo film y vuelve a evaluar la fórmula; continúa este proceso *ad infinitum*.

Los productores cinematográficos están interesados en lo que hace triunfar un film. Al identificar las fórmulas y perfeccionarlas (es decir, descubrir qué repetir y qué cambiar) están ayudando a construir y desarrollar las categorías genéricas, aunque no están usando los mismos términos que los críticos. Los productores definen “antes del acontecimiento”.

La era de los estudios, comprendida aproximadamente entre 1930 y 1960 y también conocida por sistema de estudios o *studio system*, produjo lo que se suele denominar “películas clásicas”. Las rutinas y fórmulas del género complementaban las rutinas y fórmulas de la producción industrial. Permitían a los estudios planear,

producir y comercializar sus películas de modo predecible y sincronizar su producción con las habilidades de sus empleados (especialmente guionistas, productores, directores y estrellas) y con la maquinaria, vestuario, accesorios y otros servicios en los que habían invertido. Esto permitió a cada estudio especializarse y contribuir con sus conocimientos genéricos a la producción filmica general.

Tres compañías, las llamadas *minor*, Universal Pictures, Columbia Pictures y United Artist (que financiaba y distribuía proyectos independientes), producían y distribuían películas. Las otras cinco, las *major*, Metro-Goldwyn-Mayer, Paramount, Fox (20th Century-Fox después de 1935), Warner Bros. y RKO (después de 1928), estaban integradas verticalmente, con lo que, además de producir y distribuir films, también controlaban la exhibición al ser propietarias de cadenas de salas de cine. La integración vertical fue declarada ilegal en 1948, de modo que las cinco productoras principales se vieron obligadas a vender sus salas. La rápida expansión de la televisión en los cincuenta y sesenta y la consiguiente disminución de la asistencia a las salas de cine conllevó que la producción de films fuera más arriesgada que nunca. Privado de una exhibición garantizada y con un mercado nacional e internacional cada vez menor, el funcionamiento de los estudios dejó de ser rentable. Fueron despedidos un gran número de empleados, la RKO se hundió y para los años sesenta el sistema de estudios había llegado a su fin.

Los historiadores cinematográficos sugieren que durante los años treinta, los estudios se identificaron con tipos de películas específicos, los cuales producían con escasas variaciones: la Warner y las películas de gánsters, la Universal y las películas de terror, la Paramount y sus sofisticadas comedias románticas, etc. Sin embargo, esto es simplificar lo que estaba ocurriendo en los estudios. Los estudios probablemente pensaban sobre las películas más en términos de cómo combinar varios elementos genéricos para atraer a la audiencia. El término “musical” por sí mismo era raramente usado por la industria. Se empleaba más bien como adjetivo: “comedia musical”, “drama musical”, “película épica musical”.

Una gran parte de los films producidos por los grandes estudios eran de serie B, con presupuestos bajos, estrellas de segunda o tercera fila y argumentos que respondían frecuentemente a una fórmula establecida. Estos films eran menos promocionados y se les prestaba menor atención crítica. En los años cincuenta, cuando el sistema de estudios se iba extinguiendo lentamente, las películas de serie B, ahora generadas principalmente por productores independientes, se volvieron más radicales y sensacionales, cargadas de sexo y violencia. Estas películas se

describen ahora como “exploitation films”, ya que explotaban el deseo de sensaciones de la audiencia.

Los estudios de Hollywood se dedican hoy en día más a la distribución que a la producción. Los productores reconocen que los elementos genéricos son importantes a la hora de atraer a la audiencia (especialmente la más joven), pero no realizan necesariamente películas de género. Se centran sobre todo en films similares a las producciones A de los años treinta, aunque en menor número. En el año 2000, los nueve estudios principales (Warner Bros., Disney, Sony, Universal, Paramount, DreamWorks, Fox, New Line Cinema y Miramax) estrenaron 152 películas a gran escala. Estas son películas muy promocionadas y examinadas por los medios de comunicación, pero sólo representan el 25% de los films producidos en Estados Unidos cada año. Existen otros 400-500 films que nunca llegan a los cines para el gran público. Estos incluyen películas “artísticas” o “alternativas” distribuidas independientemente y pensadas para salas de arte selectas; películas dirigidas a su estreno directo en televisión; “exploitation” films que salen directamente en vídeo o se exhiben en salas especializadas, y películas norteamericanas vendidas directamente a distribuidores en África, Oriente Medio y otros territorios que requieren productos baratos.

En cuanto a los géneros fuera de la industria hollywoodiense, desde luego que otras tradiciones filmicas usan los géneros, pero no necesariamente del mismo modo que Hollywood ni con las mismas características. Algunos críticos hablan de géneros “universales”, en el sentido de que la mayoría de las culturas los reconocen, como es el caso del melodrama. Sin embargo, Hollywood ha sido la fuerza dominante en el cine mundial desde los años veinte, influyendo en gran medida la producción cinematográfica de otros países, por lo que el uso de géneros en otras cinematografías puede estar influenciado por Hollywood.

Según David Bordwell y Kristin Thompson¹⁴⁹, el “antiguo Hollywood” regresó al cine basado en los estudios en los años setenta y ochenta, cuando directores jóvenes y con talento adaptaron las convenciones clásicas a los gustos contemporáneos. Dado que las películas habían sido una parte muy importante en la vida de los jóvenes directores, muchos films del llamado Nuevo Hollywood estaban basados en el viejo Hollywood. Así, por poner un ejemplo, las películas de De Palma retoman muchos elementos de Hitchcock, mientras el film de Peter Bogdanovich *¿Qué me pasa, doctor?* (*What's Up, Doc?*, 1972) es una actualización

¹⁴⁹ BORDWELL, David y THOMPSON, Kristin (1997): *Op. cit.*, p. 471.

de la *screwball comedy*, con referencias específicas al film de Howard Hawks *La fiera de mi niña*.

Durante la década de los ochenta, muchos de los más grandes éxitos cinematográficos continuaron llegando de la mano de George Lucas y Steven Spielberg, aunque también destacaron otros directores de éxito algo más jóvenes: James Cameron, Tim Burton y Robert Zemeckis. El reconocimiento de estos jóvenes talentos creó, de acuerdo con David Bordwell y Kristin Thompson, un “New New Hollywood”.¹⁵⁰

Teóricos como Jim Collins¹⁵¹, John Hill¹⁵² o Patrick Phillips¹⁵³ han argumentado que la producción del Nuevo Hollywood puede distinguirse del antiguo por la hibridación de sus géneros y films. También señalan que esta hibridación está regida por la sinergia multimedia característica del Nuevo Hollywood, por la mezcla y el reciclaje de productos comunicativos nuevos y viejos, de alta y baja cultura, así como por la propensión a las alusiones, a las referencias genéricas y a los pastiches (que se dice caracteriza la producción artística contemporánea). Es lo que Thompson y Bordwell han denominado “movie consciousness”.¹⁵⁴ Esta cuestión reaparecerá en el epígrafe 8.2.

A pesar de las evidentes diferencias entre el sistema de estudios y el posterior Nuevo Hollywood, Neale¹⁵⁵ considera que, en cuanto a los géneros se refiere, no se ha producido ninguna ruptura. La producción de secuelas, series y *remakes* que algunos críticos han apuntado como característica del Nuevo Hollywood no es, sin embargo, mayor que la que se dio en los años cuarenta. Así lo apunta Thomas Simonet: “Había aproximadamente seis veces más películas con guiones reciclados en los cuarenta que en los setenta. Las películas con guiones reciclados suponían aproximadamente un cuarto de la producción de largometrajes de ficción estadounidense en los cuarenta y aproximadamente una décima parte en los setenta. Las series de películas suponen la mayor diferencia entre las dos décadas. Las secuelas fueron ligeramente más numerosas en los setenta.”¹⁵⁶

¹⁵⁰ *Ibidem*, p. 469.

¹⁵¹ COLLINS, Jim: *Architectures of Excess: Cultural Life in the Information Age*. Routledge. Nueva York, 1995. pp. 125-156.

¹⁵² HILL, John: “Film and Postmodernism” en HILL, J. y Church, P.C. (ed.): *The Oxford Guide to Film Studies*. Oxford University Press. Oxford, 1998. p. 101.

¹⁵³ PHILLIPS, P.: “Genre, Star and Auteur: An Approach to Hollywood Cinema” en NELMES, Jill (ed.): *An Introduction to Film Studies*. Routledge. Londres, 1996, pp. 134-137.

¹⁵⁴ THOMPSON, Kristin y BORDWELL, David: *Film History: An Introduction*. McGraw-Hill. Nueva York, 1994, p. 714.

¹⁵⁵ NEALE, Steve (2000): *Op. cit.*, p. 242.

¹⁵⁶ SIMONET, Thomas: “Conglomerates and Content: Remakes, Sequels, and Series in the New Hollywood” en AUSTIN, B.A. (ed.): *Current Research in Film: Audiences, Economics, and Law*, vol. 3. Ablex. Norwood, 1987.

Del mismo modo, Neale¹⁵⁷ reconoce que la alusión, el pastiche y la hibridación son características de un número de films del Nuevo Hollywood, pero niega que sean extensivas o exclusivas del Nuevo Hollywood como a veces queda implícito. También señala que en los años treinta había igualmente un ambiente multimedia formado por el vodevil, el teatro popular, la radio, los cómics, las revistas *pulp*, los periódicos y los musicales de Broadway. Neale afirma además que tampoco la hibridación está confinada al Nuevo Hollywood y proporciona numerosas pruebas que indican que en el sistema de estudios los híbridos eran tan comunes como lo son hoy en día.

Los críticos de los géneros, dice Altman, “han aprendido que para mantener cerradas las fronteras genéricas deben centrarse en un periodo clásico (...) y luchar con todas sus fuerzas contra los elementos clandestinos.”¹⁵⁸ A lo largo de la historia y, sobre todo a partir de la postmodernidad, las propuestas intergenéricas han puesto en crisis la noción clásica de género. La intergenericidad es una estrategia creativa que puede situar la obra por encima de cualquier molde previsible, haciéndola inaccesible a todo afán clasificatorio y otorgándole singularidad y valor artístico. Pero también puede ser una estrategia de mercado destinada a atraer a un mayor número de público del que convocaría un producto adscrito claramente a un único patrón genérico. La intertextualidad resulta ciertamente atractiva: disfrutamos de un film porque reconocemos sus referencias a otros films.

Sin embargo, vemos que el entrecruzamiento de los géneros no es algo nuevo. Como indica Altman, “hoy en día, en favor del gusto postmoderno, algunos críticos han descubierto los placeres de la intertextualidad y de los géneros múltiples, pero no debemos confundir un cambio en el paradigma crítico con una diferencia textual. La mezcla de géneros ha sido, durante muchos años, una norma para Hollywood.”¹⁵⁹

Citado en NEALE, Steve (2000): *Op. cit.*, p. 247. “There were approximately six times as many recycled-script films in the 1940s as in the 1970s. Recycled-script films accounted for approximately one-quarter of U.S. feature, fictional film production in the 1940s and approximately one-tenth in the 1970s. Series films accounted for the bulk of the difference between the two decades. Sequels were slightly more numerous in the 1970s.”

¹⁵⁷ NEALE, Steve (2000): *Op. cit.*, p. 248-249.

¹⁵⁸ ALTMAN, Rick (2000): *Op. cit.*, p. 275.

¹⁵⁹ *Ibidem*, p. 193.

7. APUNTES FINALES SOBRE EL GÉNERO

Antes de continuar profundizando en el tema de la postmodernidad y la intertextualidad, nos gustaría recalcar una serie de conceptos sobre la problemática del género que han podido quedar algo diseminados en los epígrafes anteriores.

En primer lugar, entendemos el género como un concepto dinámico y flexible que cambia con el tiempo y que usa tanto la repetición como la diferencia. Algunas películas tienen similitudes identificables, pero también contienen elementos nuevos o elementos similares usados de otro modo.

El género puede ser útil a la hora de entender algunos, pero no necesariamente todos, los textos filmicos. El género tiene un carácter operativo y no ontológico, pudiendo ser una herramienta crítica útil para leer textos filmicos. Recurrir a la teoría del género no significa dar la espalda a las consideraciones de la teoría del cine de autor, pues ambos planteamientos pueden coexistir de modo complementario y contribuir a la profundidad y riqueza del análisis filmico.

Por otra parte, no habría géneros sin audiencia y hasta cierto punto la audiencia ayuda a crear los géneros a través de sus respuestas hacia films determinados.

El concepto de “género” es importante en los estudios cinematográficos y sobre medios de comunicación y es familiar en el uso diario: comentaristas en la prensa, actores y directores discutiendo su propio trabajo se refieren con frecuencia a un género filmico. Aunque el género es usado de diferente forma por la industria, los espectadores y los críticos, el potencial de este concepto hace del género una herramienta crítica útil. Su accesibilidad como concepto significa que puede ser aplicada a una gran variedad de films. Empleado por los teóricos cinematográficos para analizar textos filmicos, el género se convierte en un modo de explorar cómo los asuntos sociales, políticos, culturales y otros son abordados por diferentes films. Al relacionar una película con películas similares, los críticos y teóricos pueden investigar un film desde una variedad de posibles significados.

El género es asociado a la producción filmica comercial, lo que significa que la mayoría de los films discutidos en términos de género son parte de un cine comercial para el gran público. Las películas que no responden a esta clasificación, y que son a veces denominadas “películas artísticas” o “art films”, son vistas por lo general como distintas del cine comercial, en parte porque intentan ser únicas y evitar la etiqueta de “cine de género”. Algunos críticos han argüido que el propio “art film” es como un género (la audiencia tiene expectativas sobre los placeres que un “art film” ofrece, igual que tiene expectativas sobre una comedia romántica o un

film de terror). Algunas “películas artísticas” juegan abiertamente con ideas extraídas de un género particular sin ser por ello películas de género. La película de los hermanos Coen *El hombre que nunca estuvo allí* (*The Man Who Wasn't There*, Joel Coen, 2001) está diseñada para tener la apariencia de una película de cine negro y posiblemente para interrogar el género, pero no es cine negro en sí misma.

En lo concerniente a la clasificación genérica podemos llegar a una serie de conclusiones:

Como hemos apuntado, los géneros no son categorías fijas, sino un concepto abierto cuyo sentido cambia en función de los textos y periodos históricos considerados. La mayoría de las películas modernas de gran presupuesto en Hollywood no responden a una única categoría. Los estudios cinematográficos han tomado prestado el término de la biología “híbrido” para describir cualquier nuevo género que tiene elementos de sus dos “padres” en una nueva estructura. Ha habido híbridos desde casi los inicios del cine, como las comedias basadas en la acción de Chaplin y Keaton de la década de 1910.

La definición de cualquier género determinado es fluida, cambia a lo largo del tiempo y a través de las culturas. En los últimos diez años, los teóricos del género han comenzado a referirse un “repertorio de elementos” desde los cuales las descripciones genéricas podrían ser construidas.¹⁶⁰ Dos películas que recurren al mismo repertorio pueden tener elementos en común pero ser vistas de distinto modo por la audiencia, dado que ningún film emplea todos los elementos.

Al usar los géneros como un modo para clasificar los films, los críticos han identificado un repertorio de elementos para cada género. Los géneros son dinámicos y fluidos, por lo que resulta mejor considerarlos como un “repertorio de elementos” libre que está en movimiento constantemente. La definición cambia con el estreno de cada película. Este repertorio de elementos incluye iconografía, estilo, decorado, narración, personajes, temas y respuesta de la audiencia.

En lo que respecta a la iconografía, algunas películas de género comparten imágenes y sonidos inmediatamente reconocibles. En la película clásica de gánsters hollywoodiense, la imagen icónica central era la ametralladora blandida por hombres con trajes ostentosos. Algunos géneros, como el western, las películas épicas de gladiadores o las historias de terror gótico usan vestuario y modales como imágenes icónicas del tiempo y lugar en los que la película está situada. Otros

¹⁶⁰ BRANSTON, Gill y STAFFORD, Roy: *The Media Student's Book*. Routledge. Londres, 1999 y NEALE, Steve (2000): *Op. cit.*

géneros, como las comedias o las películas románticas y de terror tienden a usar estilos de música claramente identificables.

A veces puede resultar difícil distinguir entre “estilo” e “iconografía” como elementos separados. Mientras la iconografía se refiere a objetos o sonidos, el estilo se refiere a cómo son presentados. Los ángulos de la cámara y la composición, el montaje, el uso del color y los efectos especiales, todos contribuyen al estilo de un film.

Respecto al decorado, algunos géneros tienen una localización inconfundible, como el western y la película de gánsters, además de marcar periodos temporales determinados. Sin embargo, los decorados de un género pueden cambiar, como ocurre en *Bonnie y Clyde* (*Bonnie and Clyde*, Arthur Penn, 1967), una película de gánsters donde la acción se traslada de las calles de la ciudad al área rural.

La narración se refiere tanto a la estructura de la historia que los films emplean como a las estrategias narrativas específicas o elementos que son usados en la construcción (tales como persecuciones, peleas, secuencias de baile, etc.). La narración se interesa en los conflictos acerca de ideas y valores. Las historias comienzan cuando el equilibrio entre fuerzas o valores es trastocado. El conflicto continúa y es finalmente resuelto, de modo que se logra un nuevo equilibrio. La mayoría de los géneros ofrecen una narración “tranquilizadora” (los asesinos, por ejemplo, suelen ser capturados y castigados).

Los géneros pueden ser parcialmente definidos por cómo se presenta la perturbación del desarrollo de la narración. Por ejemplo, el melodrama se centra frecuentemente en conflictos familiares. Sin embargo, narraciones similares pueden ser empleadas en más de un género. Un asesino suelto puede aparecer en varios géneros y subgéneros: terror, suspense, detectives y policías, etc.

Los “momentos narrativos” suelen ser los elementos más fácilmente reconocibles y que con mayor entusiasmo se anticipan de una película. Esperamos y deseamos las persecuciones en los géneros de acción y la boda final en la comedia romántica.

La narración es normalmente desarrollada a través de personajes. El villano causa el problema narrativo que debe ser resuelto por el héroe. Los géneros tienen a menudo héroes y villanos asociados a ellos, como el gánster jefe y el agente federal en las películas de gánsters.

Algunos personajes están tan asociados con un género que obtienen el estatus de tipos genéricos. En los varios ciclos de films policíacos, como la serie iniciada por *Arma letal* (*Lethal Weapon*, Richard Donner, 1987), llegamos a esperar un dúo de

personajes muy distintos: viejo/joven, hombre/mujer, blanco/negro, etc. y reconocemos este tipo genérico en una clase de película ligeramente diferente como *Seven* (*Se7en*, David Fincher, 1995).

En cuanto a los temas, una de las atracciones de las películas de género es que están a menudo apuntaladas por temas “universales”, es decir, temas que interesan a una amplia variedad de personas. El concepto de “discurso” (una discusión o debate sobre un tema) es otro modo en el que los teóricos consideran los temas. Así, los melodramas incluyen un “discurso de género”, es decir, gran parte de la película observará los diferentes modos en los que hombres y mujeres se comportan en relación a un problema, mientras es probable que la ciencia ficción aborde el “discurso de la tecnología”.

8. TIM BURTON Y LA REFLEXIÓN GENÉRICA

El cine de Tim Burton se desarrolla de modo congruente con el contexto industrial, el del Hollywood postmoderno, que lo acoge. Ya hemos visto cómo el cine del Nuevo Hollywood viene marcado por lo que se ha denominado autorreferencialidad, postmodernidad, intertextualidad, reflexión metagenérica, intergenericidad, hibridación genérica y discurso metacinematográfico. Sin embargo, como hemos comprobado, si bien la alusión, el pastiche y la hibridación son características de un número de films del Nuevo Hollywood, esto no quiere decir que sean extensivas o exclusivas de la producción del Nuevo Hollywood. Los híbridos y los cruces genéricos han existido siempre, aunque los críticos han tendido a ignorar este hecho en favor de una concepción cerrada, pura y estable del género.

Veamos con un poco más de detenimiento lo que nos ofrece la discusión acerca de la intertextualidad postmoderna.

8.1. POSTMODERNIDAD E INTERTEXTUALIDAD

Para Jean-François Lyotard¹⁶¹, quien puso en circulación el término con *La condition postmoderne*, publicado en 1979, la postmodernidad es una “condición”, un estado caracterizado por el fin o la inoperancia de las ideologías modernas. Tanto para Lyotard como para Daniel Bell¹⁶² hemos entrado en la era del capitalismo postindustrial, una nueva era donde el capitalismo se basa más en el consumo que en la producción y donde la comunicación es entendida también

¹⁶¹ LYOTARD, Jean-François: *La condición postmoderna: informe sobre el saber*. 4ª ed. Cátedra. Madrid, 1989.

¹⁶² BELL, Daniel: *Las contradicciones culturales del capitalismo*. 4ª ed. Alianza. Madrid, 1989.

como consumo. Es así como el individuo pierde protagonismo en favor de las masas. Según Frederic Jameson, surge una nueva formación social que “ya no obedece a las leyes del capitalismo clásico, esto es, la primacía de la producción industrial y la omnipresencia de la lucha de clases.”¹⁶³ También Alfredo Saldaña¹⁶⁴ remarca que no se puede considerar la postmodernidad como un acontecimiento exclusivamente cultural, ya que está relacionada con un nuevo tipo de sociedad (la denominada postindustrial, de consumo, de los *media*, de la información, electrónica, de las altas tecnologías, etc.). Para David Lyon es una mezcla cultural, intensificada por los nuevos medios de comunicación, lo que da a la postmodernidad sus referentes sociales, donde destacan lo efímero, el consumismo y el consumo como motivos centrales.¹⁶⁵ Lyon, como Anthony Giddens,¹⁶⁶ distingue entre postmodernismo, que acentúa el aspecto cultural, y postmodernidad, que pone el énfasis en lo social.

Los teóricos de la postmodernidad, como observa Alfonso de Vicente¹⁶⁷, oponen el fenómeno objeto de análisis a la cultura y a la sociedad modernas. Todos los autores coinciden en la crisis de la modernidad. Hablan de la crisis (o la muerte) de las ideologías político-filosóficas, del capitalismo o de los credos vanguardistas del arte moderno. Como señala David Lyon, “la postmodernidad se refiere sobre todo al agotamiento de la modernidad.”¹⁶⁸ Josep Picó señala que “en los ochenta se asistió a un debate teórico en torno a la condición post-moderna o, lo que es lo mismo, a la crítica de la modernidad.”¹⁶⁹ Se produce una conciencia generalizada del agotamiento de la razón. En el arte se llega a la imposibilidad de establecer normas estéticas válidas y se difunde el eclecticismo.

Como veremos, parecemos encontrar en un momento en que se ha dinamitado la razón, han muerto las ideologías y el concepto de progreso ha perdido credibilidad.

Dado que la cantidad de conocimientos en nuestra época no puede ser aprehendida por el hombre, no son posibles ni un control de la totalidad ni las explicaciones totalizadoras características de la modernidad. Como observa Lyotard, lo Universal se quiebra, la razón ilustrada que unificaba ciencia, ética y estética se

¹⁶³ JAMESON, Frederic: *El postmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado*. Paidós. Barcelona, 1991, p. 14.

¹⁶⁴ SALDAÑA, Alfredo: *Modernidad y postmodernidad. Filosofía de la cultura y teoría estética*. Episteme. Colección Eutopías/Maior. Valencia, 1997, p. 99.

¹⁶⁵ LYON, David: *Postmodernidad*. Alianza. Madrid, 1997, pp. 13-14.

¹⁶⁶ GIDDENS, Anthony: *The Consequences of Modernity*. Polity Press. Cambridge, 1990, pp. 45-46.

¹⁶⁷ VICENTE, Alfonso de: *El arte en la postmodernidad. Todo vale*. Ediciones del Drac. Barcelona, 1989, p. 28.

¹⁶⁸ LYON, David: *Op. cit.*, p. 21.

¹⁶⁹ PICÓ, Josep (comp.): *Modernidad y postmodernidad*. 3ª ed. Alianza. Madrid, 1998, p. 13.

desintegra. Lyon¹⁷⁰ indica que dentro de los fenómenos culturales e intelectuales cabe destacar el abandono del “fundacionalismo”, esto es, la idea de que la ciencia se apoya sobre la firme base de hechos observables. El postmodernismo cuestiona todos los principios esenciales de la Ilustración. Se quiebran las jerarquías del conocimiento, del gusto y la opinión, al tiempo que se da un interés por lo local más que por lo universal. Se impone una visión “débil” de la ciencia y la autoridad pierde su lugar privilegiado. Se sustituye el libro impreso por la pantalla de televisión, se pasa de la palabra a la imagen, del logocentrismo al iconocentrismo. La visión integradora propia de la Ilustración, indica Alfonso de Vicente¹⁷¹, viene sustituida por lo fragmentario, por la dispersión, por la sensibilidad hacia la diferencia y la pluralidad, por una exaltación de la subjetividad, del individualismo. Se rechaza la razón, se niega la posibilidad de un conocimiento total y objetivo, con lo que la única verdad posible es la subjetividad. De acuerdo con Lyon, la postmodernidad puede ser vista como una discusión sobre la realidad, pues “uno de los temas básicos del debate postmoderno gira en torno a la realidad, o irrealidad, o multiplicidad de realidades.”¹⁷²

Alfredo Saldaña afirma que la experiencia postmoderna “ha demostrado que la razón moderna se ha revelado inútil a la hora de ofrecer soluciones de convivencia en un mundo tremendamente tecnologizado e irracional en muchos aspectos, en el que las relaciones económicas y los medios de comunicación de masas se han hecho con el lugar de privilegio que ocupaba la razón y desempeñan papeles decisivos.”¹⁷³ Esa misma razón moderna, señala más adelante Saldaña, se ha mostrado igualmente inoperante a la hora de “proponer normas estéticas válidas que den cuenta del eclecticismo artístico contemporáneo.”¹⁷⁴

El autor habla de una *sensibilidad postmoderna*, heredera de la crisis de la modernidad, caracterizada por la imposibilidad de ofrecer un discurso sistemático y unificado, “por la disolución del canon poético clásico (eclecticismo, elaboración de productos híbridos), la quiebra y descomposición de la unidad y totalidad de la forma orgánica de la obra (fragmentarismo) y la muerte del sujeto (como autor y como centro de representación de obras artísticas).”¹⁷⁵ Esta sensibilidad, sin embargo, no presupone la adopción de una pauta estética dominante, pues la sensibilidad postmoderna viene definida por una desconfianza hacia los discursos

¹⁷⁰ LYON, David: *Op. cit.*, p. 22.

¹⁷¹ VICENTE, Alfonso de: *Op. cit.*, p. 29.

¹⁷² LYON, David: *Op. cit.*, p. 23.

¹⁷³ SALDAÑA, Alfredo: *Op. cit.*, p. 99.

¹⁷⁴ *Ibidem*, p. 100.

ideológicos y estéticos sistemáticos y por la defensa de la libertad del artista al margen de prejuicios estéticos.¹⁷⁶ Según Alfonso de Vicente, “sería contradictorio hablar de un estilo postmoderno en cuanto que la postmodernidad niega la posibilidad de articular un lenguaje de validez universal, como el que pretende todo estilo”. Es por esto que el autor afirma que, más que más que un estilo propiamente dicho, hablamos de un marco, de una nueva sensibilidad, de una “condición”.¹⁷⁷ Desde luego, aunque podamos encontrar elementos comunes entre los artistas postmodernos, no todos responden a los mismos patrones estilísticos.

Saldaña¹⁷⁸ no está de acuerdo con dos propuestas desarrolladas en el debate postmoderno, maniqueas y falsamente dicotómicas, una de las cuales alega que la postmodernidad es una mera continuidad de la modernidad (negando así la confrontación), mientras la otra sostiene que la postmodernidad supone una ruptura radical con la modernidad. El autor observa que diversos especialistas de diferentes áreas de conocimiento (como Teresa Oñate¹⁷⁹ o Marchán Fiz¹⁸⁰) coinciden en señalar que, aunque lo postmoderno aparece como una contestación a lo moderno, esto no implica un rechazo abierto a todo el legado heredado de la modernidad. Efectivamente, la postmodernidad no se muestra excesivamente beligerante con su pasado inmediato y su actitud no es despectiva respecto a la tradición cultural. Por el contrario, la postmodernidad ha establecido unos mecanismos selectivos que favorecen “una lectura crítica de los modelos canónicos, hegemónicos y dominantes en la modernidad.”¹⁸¹ El postmodernismo artístico mantiene algunos vínculos con la tradición estética al tiempo que rompe con el elitismo burgués y la presuntuosidad del modernismo. Al igual que el modernismo y la vanguardia, el postmodernismo rechaza el realismo, la mimesis y las formas narrativas lineales. Pero al contrario de los modernistas, que defendían la autonomía del arte y despreciaban la cultura de masas, los postmodernistas desdeñan el elitismo y combinan formas culturales “altas” y “bajas” en una estética plural y popular. Abrazan, contra la innovación y la originalidad, el eclecticismo, la tradición y las técnicas de la cita y el pastiche. Con un espíritu más irónico y juguetón que sus predecesores, insisten en la naturaleza intertextual y en la construcción social de todo significado. Como veremos más adelante, mientras el

¹⁷⁵ *Ibidem*, pp. 100-101.

¹⁷⁶ *Ibidem*, p. 105.

¹⁷⁷ VICENTE, Alfonso de: *Op. cit.*, p. 41.

¹⁷⁸ SALDAÑA, Alfredo: *Op. cit.*, p. 122.

¹⁷⁹ OÑATE, Teresa: “Al final de la modernidad” en *Los Cuadernos del Norte*, nº 43, 1987.

¹⁸⁰ MARCHÁN FIZ, Simón: “*Le bateau ivre*, para una genealogía de la sensibilidad postmoderna” en *Revista de Occidente*, nº 42, 1984.

modernismo denigraba lo *kitsch* y la cultura de masas, el postmodernismo valora los objetos de la vida cotidiana, así como la cultura *pop*.

El siglo XX se ha definido por el protagonismo de las masas y por la revolución tecnológica. La cuestión de si los medios de comunicación de masas puede producir obras de arte fue tratada por Walter Benjamin en *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. Benjamin¹⁸² señalaba que la reproducción técnica sometería la función de la obra de arte a profundas modificaciones, al tiempo que conquistaba un puesto particular entre los procedimientos artísticos. Con la cultura de masas, que está mediada tecnológicamente, la obra de arte pierde su carácter de obra única para convertirse en algo reproducible. El arte es susceptible de alcanzar a los públicos más amplios, pues las obras pueden salir al encuentro de sus espectadores incluso en sus propios hogares. De este modo, desaparece parte del poder de la obra de arte tradicional y su autoridad se tambalea. Las nuevas obras, reproducidas tecnológicamente, dejan de poseer esa “aura” que rodeaba a las antiguas obras. La obra de arte pierde su unicidad, su “aura”, al tiempo que se democratiza. Como señala Alfonso de Vicente, “sólo los intereses comerciales de los marchantes y de la “burguesía” coleccionista sostienen el aura tradicional de la obra mediante formatos tradicionales, como el verdadero arte, elitista y tremendamente distante de las masas. Los medios de masas son, pues, los únicos que permiten, hoy por hoy, la socialización de la cultura visual.”¹⁸³

Sin embargo, no todos comparten el optimismo de Benjamin, ya que las posibilidades de los medios para multiplicar la cultura visual también pueden servir para difundir una cultura adulterada conforme a los intereses de los propietarios de esos medios. Estas dos posturas fueron retratadas por Umberto Eco en *Apocalípticos e integrados*, publicado en 1964. La Escuela de Frankfurt, especialmente con Theodor W. Adorno y Max Horkheimer, tomó la postura del rechazo apocalíptico. Esta crítica a la cultura de masas insiste en la trivialización y superficialidad de sus productos y en la conversión del individuo en un hombre-masa conformista y manipulable. Eco¹⁸⁴ sintetiza las críticas de los apocalípticos en quince puntos que hablan de la trivialización, la superficialidad y la neutralización de los contenidos transmitidos, del fomento de la pasividad y el conformismo en el público y de la consiguiente amenaza de dominio y manipulación. Los integrados, por su parte, defienden estos productos por ser la manifestación cultural de un

¹⁸¹ SALDAÑA, Alfredo: *Op. cit.*, p. 122.

¹⁸² BENJAMIN, Walter: *Discursos interrumpidos I*. Taurus. Madrid, 1990, p. 24.

¹⁸³ VICENTE, Alfonso de: *Op. cit.*, p. 46.

¹⁸⁴ ECO, Umberto: *Apocalípticos e integrados*. Lumen. Barcelona, 1990, pp. 56-59.

sistema democrático donde las masas populares han accedido, en cierta medida, al poder. También han contribuido a la difusión masiva de actitudes ideológicas críticas, han dado lugar a la creación de obras de arte originales para los nuevos medios y han influido en la configuración de imágenes de las artes tradicionales y en los hábitos perceptivos del público y de los creadores. Para los integrados, la trivialización de obras superiores es un problema de decodificación y no de medio. También se produce el fenómeno inverso, en el que obras de consumo son decodificadas a un nivel superior (como pueda ser la lectura de un cómic realizada por un catedrático de arte).

Alfonso de Vicente¹⁸⁵ señala que la polémica parece haberse zanjado actualmente, pues los medios son algo a tener en cuenta y resulta imposible rechazarlos apocalípticamente: “hay que partir de ellos para criticar y modificar su comportamiento.” Por otra parte, ya casi nadie niega el valor cultural y artístico de los productos de los medios de masas, al tiempo que se trata de evitar que se conviertan en un elemento de dominio. El autor añade que la época postmoderna, con su pasión por lo efímero y su desentendimiento de las jerarquías entre artes mayores y menores, parece haber asumido perfectamente el hecho de que es inevitable contar con los medios.

La discusión se plantea ahora en términos de calidad: ¿es la imagen de los medios de masas un sucedáneo, efímero y comercial, del auténtico arte? Para definir estos productos surge la categoría de lo *kitsch*. Como señala Eco,¹⁸⁶ esta voz alemana intraducible define el fenómeno del mal gusto. El *kitsch* se nos presenta como una mentira artística, una imitación secundaria provocadora de efectos que convence al pequeño burgués de que posee un objeto artístico: “El Kitsch es la obra que, para poder justificar su función estimuladora de efectos, se recubre con los despojos de otras experiencias, y se vende como arte sin reservas.”¹⁸⁷ El *kitsch* se ha identificado con la cultura de masas. Alfonso de Vicente¹⁸⁸ remarca la necesidad, que plantean tanto Eco como Juan Antonio Ramírez, Román Gubern y otros, de estudiar el *kitsch* desde la perspectiva de la historia del arte, esto es, de redimir las manifestaciones artísticas de la cultura de masas insertándolas en las categorías del arte. Numerosos artistas postmodernos, como el propio Tim Burton, han reivindicado la cultura popular y la estética *kitsch* en sus obras.

¹⁸⁵ VICENTE, Alfonso de: *Op. cit.*, pp. 46-47.

¹⁸⁶ ECO, Umberto (1990): *Op. cit.*, pp. 84-89.

¹⁸⁷ *Ibidem*, p. 124.

¹⁸⁸ VICENTE, Alfonso de: *Op. cit.*, p. 51.

El postmodernismo se apropia de imágenes culturales preexistentes para revelar la artificialidad, la carencia de originalidad y el carácter convencional de las imágenes dominantes, para criticar las formas de representación y las ideologías sociales hegemónicas.¹⁸⁹ Se trata de subvertir las nociones realistas según las cuales las representaciones son retratos objetivos y transparentes de la realidad. Los artistas postmodernos tratan de mostrar que todos los significados están social e históricamente contruidos. Al mismo tiempo, al robar imágenes descaradamente, desmitifican la noción modernista referente al genio artístico, a la originalidad y a la autonomía del lenguaje, arguyendo que ningún lenguaje escapa de una red intertextual históricamente construida. El arte postmodernista es ambivalente y contradictorio. Nos hace conscientes del poder de la imagen y de los modos en que las representaciones constituyen nuestra subjetividad y modos de ver el mundo. El trabajo en la imagen del artista postmoderno es extremadamente sofisticado y teórico, pues recurre al marxismo, al feminismo, a la semiótica, al psicoanálisis y a la deconstrucción.

Alfonso de Vicente¹⁹⁰ apunta que lo fragmentario, una categoría que gusta especialmente a los postmodernos, se traduce artísticamente de varias formas: desde la más vulgar copia de elementos formales aislados y mezclados con otros de distinto origen a modo de *collage*, hasta la falta de conexión estructural entre las distintas partes de la obra; desde el gusto por lo inacabado, hasta la disociación entre las formas y el significado que tienen. Lo fragmentario de la obra de arte implica una descontextualización surgida de esa indiscriminada toma de elementos y la negación de la unidad estructural entre fondo y forma (lo que pretenden las teorías totalizadoras para las manifestaciones artísticas de otras épocas). Al emplear unos elementos formales desprovistos de su simbolismo y soporte histórico, el arte postmoderno ha sido acusado de formalista. El autor¹⁹¹ señala que esta acusación de formalismo es consecuencia de la separación entre ética y estética, por lo que el nuevo arte aparece vacío de contenido moral. Lo que sus defensores consideran libertad, sus detractores lo consideran ausencia de contenido moral que rechaza para el arte cualquier dimensión de trascendencia. El arte ya no asume connotaciones culturales universales ni valores sociales, lo que ha originado otra acusación para el arte de la postmodernidad, la de ser reaccionario.

¹⁸⁹ Como veremos, también esta tendencia a revelar el artificio está muy presente en las obras de Burton.

¹⁹⁰ VICENTE, Alfonso de: *Op. cit.*, pp. 109-110.

¹⁹¹ *Ibidem*, p. 115.

No cabe duda del auge que los medios han adquirido en la cultura postmoderna y su incidencia en el mundo del arte. Entre las características de la cultura de masas Alfonso de Vicente¹⁹² señala una conciencia del artista y un cambio de su posición social, ya que los grandes fotógrafos, diseñadores, dibujantes de cómic o directores de vídeos se encuentran ahora en las salas de los museos, en las galerías o en las páginas de las revistas culturales. Un ejemplo llamativo lo encontramos en los graffiti, que han pasado del mundo subterráneo del metro a las salas de exposiciones. Otro aspecto común es la mezcla de medios, no a la manera un tanto caótica del *collage*, sino más bien como obra de arte total, ignorando los límites entre unos y otros medios: la arquitectura se confunde con la escultura o el diseño, la fotografía se confunde con la pintura, etc. Se trata de un carácter híbrido.

Como señala este autor,¹⁹³ al hablarse de neoexpresionismo, neorracionalismo, neodadaísmo, transvanguardia, postmodernidad, etc., parece no haber nada nuevo, sino una simple recuperación del pasado. Algunos autores consideran que estamos ante un periodo artístico ecléctico y hablan de pastiche, mientras otros autores, como Juan Antonio Ramírez,¹⁹⁴ niegan que la postmodernidad sea ecléctica. Para Ramírez, el eclecticismo no tiene por qué ser sinónimo de una actitud tolerante y abierta hacia distintas formas de expresión mientras no haya una mezcla de ellas en un mismo discurso. Simón Marchán¹⁹⁵ distingue un “eclecticismo falso e ilegítimo”, híbrido inmaduro cuando no oportunista, y un “eclecticismo verdadero o legítimo”, síntesis de imágenes fragmentarias producidas por la carencia de un lenguaje universal. No obstante, como apunta Alfonso de Vicente, el problema se refiere a una actitud más que a la simple mezcla de elementos de origen diverso. Se trata de crear obras complejas y contradictorias, que no incoherentes y arbitrarias, basadas en la riqueza y en la complejidad de la vida moderna y de la práctica artística. Se trata de la reivindicación del individualismo, de lo plural, lo híbrido, lo ambiguo y lo complejo frente a lo único, lo puro, lo claro y lo sencillo. “Lo que interesa ahora no es constatar esa recuperación de los estilos históricos, sino la manera como el

¹⁹² *Ibidem*, pp. 51-52.

¹⁹³ *Ibidem*, p. 102.

¹⁹⁴ RAMÍREZ, Juan Antonio: *Medios de masas e historia del arte*. Cátedra. Madrid, 1976. Citado en VICENTE, Alfonso de: *Op. cit.*, p. 103.

¹⁹⁵ MARCHÁN FIZ, Simón: *Del arte objetual al arte de concepto*. 3ª ed. Akal. Madrid, 1988. Citado en VICENTE, Alfonso de: *Op. cit.*, p. 103.

momento actual echa mano de toda la tradición, la más remota y la más reciente, la culta y la popular, y la incorpora a su proyecto.”¹⁹⁶

Como vemos, la postmodernidad viene caracterizada por un eclecticismo artístico y estilístico, esto es, por la hibridación de formas y géneros, por la mezcla de estilos de diferentes culturas o periodos temporales, por la descontextualización y recontextualización de estilos en arquitectura, artes visuales y literatura. También supone una erosión de las viejas distinciones entre alta cultura y la llamada cultura popular o de masas. En un mundo donde la innovación estilística no parece posible, abundan las imitaciones, de muy diferente signo, de los estilos pasados. Aparecen la nostalgia y los estilos retro, que reciclan antiguos géneros y estilos en nuevos contextos (géneros cinematográficos y televisivos, colores, tipografías, imágenes publicitarias, ropas y estilo de peinado). Parece haber desaparecido el sentido histórico en favor de un presente perpetuo y un cambio continuo: la cultura, el tiempo y la historia han sido reemplazados por la velocidad y una obsolescencia acelerada.

Saldaña¹⁹⁷ observa que las semejanzas y afinidades que ponen en relación los distintos discursos, los distintos textos, comienzan a ser ahora tan relevantes como las diferencias que en otro tiempo los caracterizaban: “Esta situación ha provocado que la noción de *género artístico* haya entrado en una profunda crisis de identidad y que la intertextualidad sea una práctica frecuente en cualquier parcela de la cultura.” Mezcla, reescritura y eclecticismo son notas que comparten muchos textos postmodernos.

Sánchez-Navarro expone claramente el caso de Tim Burton, pues todas sus películas “proponen encrucijadas genéricas en las que se mixturán episodios y temas: en *Pee-Wee’s Big Adventure* se cruzan la comedia burlesca y los enigmas propios del género policial, la *road movie* y el metacine; *Beetlejuice* aúna el *slapstick* y todas las formas posibles de historias con fantasmas; en *Batman* se arremolinan el folletín decimonónico y el cine negro; y así sucesivamente. *Nightmare Before Christmas* es un film musical perverso, o dicho con mayor propiedad, la mutación perversa de un musical Disney. (...) Es un texto de género que ha degenerado.”¹⁹⁸

La intertextualidad se asocia comúnmente a la postmodernidad y no cabe duda de que en la cultura de masas actual encontramos una actitud intertextual dominante. Sin embargo, este concepto, actualmente tan de moda, se ha observado

¹⁹⁶ VICENTE, Alfonso de: *Op. cit.*, p. 105.

¹⁹⁷ SALDAÑA, Alfredo: *Op. cit.*, pp. 106-107.

¹⁹⁸ SÁNCHEZ-NAVARRO, Jordi: *Tim Burton: Cuentos en sombras*. Glénat. Barcelona, 2000, pp. 346-347.

en la literatura desde tiempos remotos (basta con recordar ilustres precedentes como *El Quijote* o, más recientemente, los textos de Borges). Tampoco es por casualidad que la problemática de la intertextualidad siga tomando como referencia el texto de Mijaíl Bajtin a propósito del Rabelais y el mundo del carnaval en la Edad Media y el Renacimiento.¹⁹⁹ Como indica Sánchez-Biosca, “nuestro panorama cultural se caracteriza más bien por la inexistencia de fronteras o, cuanto menos, la debilidad de su asentamiento y la indiferencia ante su transgresión. Podría afirmarse que la transgresión de barreras ocurrió ya en el pasado y se cuenta con su intrascendencia.”²⁰⁰

En la industria cinematográfica no sólo encontramos infinidad de series y *remakes*, sino también estructuras narrativas que responden a fórmulas repetitivas. Parece imposible encontrar nuevas formas de expresión y quizá esto ha contribuido a que la intertextualidad haya cobrado un nuevo interés entre los teóricos.

La semiótica de los sesenta presentó la idea de intertextualidad como algo distinto de la crítica de fuentes tradicional. Al hablar de intertextualidad, paratextualidad, transtextualidad e hipertextualidad se ampliaba el ámbito de las referencias, herencias y préstamos más allá de lo explícito. Comúnmente se acepta que fue Julia Kristeva la que tomó el concepto de intertextualidad de la teoría de Bajtin a finales de los sesenta. El concepto difundido por Kristeva²⁰¹ fue utilizado por numerosos autores²⁰², quienes intentaron proponer múltiples definiciones y usos de la noción. Según Kristeva, la primera que usa el concepto para referirse a la existencia de discursos previos como pre-condición para el acto de significar, todo texto se construye como un mosaico de citas, pues es el resultado de la absorción y transformación de otros textos.²⁰³ Kristeva divide el texto en dos ejes: un eje horizontal que conecta linealmente al autor y el lector a través del texto y un eje vertical que conecta el texto con otros textos. Los códigos compartidos unen estos dos ejes, pues cada texto y cada lectura depende de códigos previos.

¹⁹⁹ BAJTIN, Mijaíl Mijaílovich: *La cultura popular en la Edad Media y en el Renacimiento: el contexto de François Rabelais*. Alianza Editorial. Madrid, 1998. Traducido del ruso por Julio Forcat y César Conroy. Existe una edición anterior: Darcál. Barcelona, 1974. Publicado en Francia en 1970.

²⁰⁰ SÁNCHEZ-BIOSCA, Vicente: *Una cultura de la fragmentación. Pastiche, relato y cuerpo en el cine y la televisión*. Filmoteca de la Generalitat Valenciana. Valencia, 1995, p. 18.

²⁰¹ Esta idea puede encontrarse principalmente en *Séméiotikè. Recherches pour une sémanalyse*. Seuil. París, 1969; *Le texte du roman. Approche sémiologique d'une structure discursive transformationnelle*. Mouton. La Haya, 1970 y *La révolution du langage poétique. L'avant-garde à la fin du XIXe siècle: Lautréamont et Mallarmé*. Seuil. París, 1974.

²⁰² Entre otros, ANGENOT, M.: *Un état du discours social*. Le Préambule. Québec, 1989; GENETTE, G.: *Palimpsestes. La littérature au second degré*. Seuil. París, 1982 y RIFFATERRE, M.: *Sémiotique de la poésie*, Seuil, París, 1983.

Umberto Eco²⁰⁴ habla de *selecciones contextuales* y *selecciones circunstanciales* (o cotextuales y contextuales según otra terminología), por las que, a partir de una expresión, un hablante medio tiene la posibilidad de inferir su posible contexto lingüístico y sus posibles circunstancias de enunciación. El contexto es la posibilidad, prevista por el código, de que determinado término aparezca en conexión con otros términos pertenecientes al mismo sistema semiótico, mientras las selecciones circunstanciales representan la posibilidad, también registrada por el código, de que un término aparezca en conexión con ciertas circunstancias de enunciación. Eco²⁰⁵ señala que con las selecciones contextuales nos introducimos en el sistema de la competencia intertextual de la que habla Kristeva, pues “ningún texto se lee independientemente de la experiencia que el lector tiene de otros textos.”²⁰⁶ Del mismo modo, se puede añadir, ningún texto se crea independientemente de la experiencia que tiene el creador de otros textos. Según Eco,²⁰⁷ para aventurar hipótesis, el lector *sale del texto* para volver a él cargado con un botón intertextual. No existen, pues, lectores-espectadores ni autores inocentes.

La teoría de la intertextualidad parte de la base de que todo texto se encuentra en un conjunto sincrónico y diacrónico de textos; sincrónico porque todo texto puede guardar relación con otros de la misma época, y diacrónico porque todo texto puede relacionarse con otros textos precedentes. Como señala Santos Zunzunegui, “todo texto se relaciona, de una u otra forma, con el conjunto de textos que le han precedido o le rodean.”²⁰⁸ Tarde o temprano, cualquier texto, discurso o palabra pronunciada encuentra a su paso, consciente o inconscientemente, otros textos, discursos o palabras. La intertextualidad también alude al tratamiento específico que un texto hace de otros anteriores, a la relación entre textos concretos y la forma en que se manifiesta.

Gérard Genette²⁰⁹ enumera en *Palimpsestos* cinco tipos básicos de transtextualidad: architextualidad, hipertextualidad, intertextualidad, metatextualidad y paratextualidad. Genette define el principio de transtextualidad o trascendencia textual como “todo lo que pone al texto en relación manifiesta o

²⁰³ KRISTEVA, J.: *Semiótica I. Fundamentos*. Madrid, 1981.

²⁰⁴ ECO, Umberto: *Lector in fabula. La cooperación interpretativa en el texto narrativo*. 2ª ed. Lumen. Barcelona, 1987, pp. 26-29.

²⁰⁵ *Ibidem*, p. 111.

²⁰⁶ *Ibidem*, p. 116.

²⁰⁷ *Ibidem*, pp. 166-167. Son los llamados *paseos intertextuales*.

²⁰⁸ ZUNZUNEGUI DIEZ, Santos: *Pensar la imagen*. 3ª ed. Cátedra/Universidad del País Vasco. Madrid, 1995, p. 91.

²⁰⁹ GENETTE, Gérard: *Palimpsestos. La literatura en segundo grado*. Taurus. Madrid, 1989, pp. 10-19.

secreta con otros textos.” Entiende por hipertextualidad toda relación que une un texto B (hipertexto) a un texto anterior A (hipotexto) en el que se injerta de una manera que no es el comentario (imitaciones, parodias, secuelas, transformaciones). El autor incluye en la intertextualidad la cita, el plagio y la alusión. La architextualidad supone analogías formales o de contenido entre distintos textos o discursos, esto es, la designación de un texto como parte de un género o géneros. Mientras, la metatextualidad implica textos que, explícita o implícitamente, comentan críticamente otros textos. La paratextualidad es la relación entre un texto y sus paratextos, elementos anexos al texto como el título, los prefacios, las dedicatorias, las ilustraciones, las notas a pie de página o el marco de un cuadro.

Aunque la problemática teórica de la intertextualidad data de los años sesenta, su práctica (a través de la repetición, la cita, la perversión y la transformación) ha sido reconocida desde antiguo. A pesar de que conceptos como autoría y plagio no existían en la Edad Media y antes de aproximadamente el año 1500 la gente no concedía la misma importancia a averiguar la identidad exacta del autor del libro que estaban leyendo o citando o de la obra de arte que estaban contemplando, en todos los periodos, el arte y la literatura han realizado, no siempre conscientemente, una reevaluación del pasado y la tradición. La intertextualidad ha adquirido hoy en día un interés especial, pues tiene un vasto radio de acción debido al crecimiento y multiplicación de la cadena textual: los textos se entrecruzan, se modifican, se enriquecen, dialogan, se vuelven una literatura múltiple e inalcanzable. Además, sus variantes formales son muchas: referencias, citas, parodias, reescrituras, pastiches, perversiones, ironías, comentarios, glosas, paráfrasis,... También ha incidido en el reciente interés que ha cobrado el tema de la intertextualidad la presencia de unas generaciones educadas en la aceptación de diferentes estilos. La apertura a otras culturas y el intercambio consiguiente ha propiciado una enriquecedora transculturización. Resulta evidente que el postmodernismo está ayudando a generar una nueva cultura global, pues las nuevas tecnologías hacen posible una comunicación y circulación instantánea de imágenes e ideas en todo el mundo. Una generación mejor educada también implica que se tiene un mayor conocimiento de diferentes textos y por lo tanto se está más abierto a entender, interpretar y apreciar la intertextualidad.

Estas nuevas generaciones están más expuestas a la influencia de las imágenes, de diferentes tipos de films y productos audiovisuales. En esto ha tenido mucho que ver la tecnología, con la omnipresencia del vídeo doméstico, la televisión

por cable y el DVD. Es más fácil para los productores hacer referencias a otros films con una audiencia que las acepta y reconoce.

Los textos se comunican entre sí. Una palabra evoca otra palabra, un personaje evoca a otro personaje. La intertextualidad es, por lo tanto, la forma manifiesta o subterránea a través de la cual una obra dialoga con otra, ya sea para interpretarla, reformularla o refutarla. El fenómeno que Genette denomina “relación de copresencia entre dos o más textos” o “presencia efectiva de un texto en otro”, introduce un nuevo modo de lectura que se aparta de la linealidad del texto. El concepto de competencia textual, la capacidad de captar (o atribuir) la coherencia de los textos independientemente de su forma lingüística, puede ser enriquecido con el de competencia intertextual, esto es, que todo lector, al leer un texto, tiene siempre en cuenta la experiencia que, en cuanto lector, posee de otros textos. De este modo, la intertextualidad habla un idioma cuyo vocabulario es la suma de los textos existentes. Este fenómeno amplía las fronteras del significado textual, pues el texto o textos de origen están allí, virtualmente presentes, portadores de todo su sentido. Ya que es necesario conocer otros textos para aplicar la intertextualidad, ésta forma parte del concepto de dimensión pragmática. Un texto tiene sentido en función de otros textos y discursos y hay que tener en cuenta otros textos para entender un texto determinado, de modo que la intertextualidad se convierte en un elemento constitutivo de la coherencia.

De igual modo que existen diferentes formas y grados de intertextualidad (cita, parodia, pastiche, plagio, alusión, imitación, etc.), también se pueden distinguir dos tipos de intertextualidad: la externa o general, que relaciona textos de diferentes autores, e interna o restringida, que relaciona textos de un mismo autor.

Dado que los textos forman parte de la producción y experiencia humana a través del lenguaje, Joaquín M^a Aguirre observa una dimensión existencial en la intertextualidad: no se trata de un proceso referido únicamente a los textos. La idea de intertextualidad implica que ningún sujeto puede producir un texto autónomo, es decir, en el que no existan vínculos con otros textos. Por lo tanto, los sujetos producen sus textos desde una necesaria vinculación con otros textos, y tampoco son ellos mismos entidades autónomas, “sino un cruce, una intersección discursiva, un “diálogo.””²¹⁰

Como indica el autor, la absorción nos permite desarrollamos en el seno de una cultura. Este aprendizaje es a veces consciente, a veces inconsciente, a veces

²¹⁰ AGUIRRE, Joaquín M^a: “Intertextualidad: algunas aclaraciones” en *Literaturas.com*. Septiembre 2001. Disponible en: <http://www.literaturas.com/16colaboraciones2001jmaguirre.htm>

voluntario, a veces involuntario. Aprendemos un legado y lo transmitimos. La absorción nos sirve para desarrollarnos en un contexto sincrónico dado, en un aquí y un ahora. La transformación, sin embargo, permite a los sujetos desarrollarse históricamente, posibilitando que los patrones aprendidos se adapten a las nuevas situaciones o contextos. La transformación nos permite desarrollarnos y definirnos como sujetos, pues nuestra evolución depende de la integración y transformación de lo aprendido. Recibimos un legado y dialogamos con él, componiendo así nuevos textos.

La intertextualidad no debe entenderse como la mera inclusión de una referencia ocasional a otro texto. El proceso intertextual no es simplemente una asociación de ideas, subjetiva y arbitraria, sino un trabajo de transformación y asimilación de diversos textos, y ya sea que se hable de relación entre dos textos, o de presencia de uno en otro, o de diálogo, siempre se entiende la cuestión como un proceso activo, vivo. La originalidad reside, pues, en la capacidad de transformar y reformular lo aprehendido.

El concepto de intertextualidad nos recuerda que cada texto existe en relación con otros, hasta el punto que los textos le deben más a otros textos que a sus propios creadores. Esta noción también plantea la cuestión de las fronteras de un texto y la dicotomía dentro/fuera, dónde empieza y termina un texto, qué es texto y qué es contexto. Un ejemplo evidente lo encontramos en la World Wide Web, donde los enlaces de hipertexto de una página pueden conectar directamente con otros muchos. Esta hipertextualidad, en la que un texto puede llevar al lector directamente a otros textos independientemente de su autoría y ubicación, trastoca la linealidad convencional de los textos. Leer estos textos no tiene nada que ver con seguir una serie de secuencias predeterminadas por el autor. Así pues, ningún texto es una isla en sí mismo. Existen en una vasta sociedad de textos y sus fronteras son permeables.

Daniel Chandler observa que la intertextualidad, como ya afirmara Oscar Wilde, sugiere que la “vida imita al arte”. Los textos contribuyen tanto a la construcción de otros textos como a la construcción de experiencias, pues gran parte de lo que “sabemos” sobre el mundo proviene de lo que hemos leído en libros, revistas y periódicos, de lo que hemos oído por la radio, de lo que hemos visto en el cine y la televisión. De este modo, vivimos a través de los textos: “La intertextualidad difumina los límites no sólo entre los textos, sino también entre los textos y el mundo de la experiencia vivida. De hecho, podríamos sostener que no

conocemos ninguna experiencia pre-textual. El mundo tal como lo conocemos es meramente su representación actual.”²¹¹

Dentro de la semiótica del cine, Christian Metz reconoce las propiedades de globalidad y totalidad del medio cinematográfico: “Conscientemente o no, los films están determinados en gran medida por sus relaciones mutuas... reaccionan el uno al otro, se citan mutuamente, se parodian el uno al otro, se “superan” mutuamente.”²¹² Metz aplica el término intertextual a dos situaciones. La primera de ellas se produce cuando el crítico o estudioso construye “paradigmas intertextuales” para analizar un texto filmico estableciendo relaciones directas o contrastivas con elementos encontrados en otros textos (se trata de un procedimiento analítico extrínseco). La segunda situación se deriva de una excepcional capacidad en los códigos paradigmáticos de un film. Dado que un paradigma está basado en términos tomados del mismo código, en una película, ciertos paradigmas textuales pueden tomar prestados sus códigos sus términos de diferentes códigos. Estos paradigmas inter-códigos únicos son, sin embargo, intrínsecos sólo a una categoría específica de películas: las que tienden al metatexto, esto es, las que contienen comentarios sobre el propio cine. Metz identifica dos tipos principales de films metatextuales de los que hablaremos en el siguiente epígrafe: los híbridos que mezclan géneros de forma evidente, y los films conscientes ellos mismos de su representación de los procesos cinematográficos.

8.2. CINE Y REFLEXIVIDAD

Exceptuando la escritura académica, las deudas de un texto hacia otros son rara vez conocidas. Sin embargo, otros textos se aluden directamente unos a otros, como ocurre en los *remakes* cinematográficos, en los efectos cómicos que producen las referencias textuales a través de la ironía y el pastiche en series animadas de televisión o en muchos anuncios publicitarios contemporáneos. Esta forma de intertextualidad es particularmente autoconsciente, pues atribuye a la audiencia la experiencia necesaria para dotar de sentido a tales alusiones y le ofrece el placer del reconocimiento. Esta alusión a otros textos y medios de comunicación nos recuerda que vivimos inmersos en una realidad mediada.

²¹¹ CHANDLER, Daniel: “Intertextuality” en *Semiotics for Beginners*. Documento disponible en: <http://www.aber.ac.uk/media/Documents/S4B/sem09.html>. “Intertextuality blurs the boundaries not only between texts but between texts and the world of lived experience. Indeed, we may argue that we know no pre-textual experience. The world as we know it is merely its current representation.”

²¹² METZ, Christian: *Language and Cinema*. Mouton. The Hague, 1974, p. 151. “Consciously or not, films are determined in large measure in relation to each other... They react to one another, they *cite* one another, they

En los diversos grados que presenta la intertextualidad nos interesa especialmente, para el estudio del cine de Tim Burton, la llamada “reflexivity”, esto es, una especial reflexividad o autoconciencia en el uso de la intertextualidad.

A finales de los sesenta y principios de los setenta llegaron al cine, como directores y/o guionistas, Woody Allen y Francis Ford Coppola (1969), Steven Spielberg (1971), Brian De Palma (1974) y Martin Scorsese y George Lucas (1973). Estos realizadores crecieron viendo la historia del cine a través de la televisión y, los más jóvenes, estudiándolo más tarde en la universidad. Se trata, por lo tanto, de la primera generación norteamericana cinéfila y con autoconciencia histórica, de los representantes de la “movie consciousness” de la que hablaban Thompson y Bordwell.

Para realizadores como Bogdanovich, Coppola, Scorsese o Allen, las películas son el lugar donde confluyen conciencia histórica y conciencia estética, lo que las convierte en una experiencia de verdad. No se puede negar la autoconciencia reflexiva sobre el cine de estos autores: *La última película* (*The Last Picture Show*, 1971) de Peter Bogdanovich cuenta en blanco y negro la muerte de un cine; Humphrey Bogart, el espíritu del cine clásico, se aparece a Woody Allen en *Sueños de seductor* (*Play It Again, Sam*, Herbert Ross, 1977), cuyo título original es una referencia directa a la famosa frase de Bogart en *Casablanca* (Michael Curtiz, 1942); Ross es también director de *Dinero caído del cielo* (*Pennies from Heaven*, 1981), que sigue el espíritu de la comedia musical de la Warner y la RKO, mientras *La Rosa Púrpura del Cairo* (*The Purple Rose of Cairo*, Woody Allen, 1985) es un hermoso canto a la recepción del cine clásico. El cine autorreferencial, lejos del *collage* o de la nostalgia, es, de acuerdo con Carlos Colón Perales, Fernando Infante y Manuel Lombardo, “la creación nutrida por un conocimiento de la historia del cine y sobre todo por una amplia experiencia de visión cuajada en la era pos-cinematográfica de la Imagen en Movimiento, en la que el cine y la televisión tejen una red única para lo audiovisual.”²¹³

Sin embargo, cine autorreferencial hay de muchos tipos. El de Bogdanovich, Coppola, Scorsese o Allen es diferente al practicado por Spielberg o Lucas. También encontramos los maestros de la serie B, John Milius, John Landis o John Carpenter, que son diferentes a la generación de Joel y Ethan Coen, Quentin Tarantino o Tim Burton.

parody one another, they “surpass” one another.” Citado en GOODWIN, James: *Akira Kurosawa and Intertextual Cinema*. The Johns Hopkins University Press. Baltimore y Londres, 1994, pp. 11-12.

²¹³ COLÓN PERALES, Carlos, INFANTE DEL ROSAL, Fernando y LOMBARDO ORTEGA, Manuel: *Historia y Teoría de la Música en el Cine. Presencias afectivas*. Alfar. Sevilla, 1997, pp. 167-168.

Cuando el texto se convierte en sujeto se produce el comentario metatextual, la auto-referencialidad. Se pone en primer término el código, el género o el medio y no se respetan los límites genéricos. Como resultado, llegamos a la violación, la imitación, la parodia o el pastiche de las convenciones genéricas o textuales, subvirtiendo o llamando la atención sobre el código. Es así como se subvierte la ilusión. Se destacan los medios y procesos de producción. Se produce un exceso estilístico que llama la atención sobre la artificialidad del producto, característica que estudiaremos en el capítulo quinto. Todo esto activa una reflexión crítica por parte del espectador, una interpretación activa, en lugar de fomentar un consumo pasivo. La reflexividad subvierte la asunción de que el arte es un medio de comunicación transparente, “una ventana abierta al mundo”. Critica el realismo y expone la arbitrariedad de las convenciones dominantes.

Como hemos adelantado, Tim Burton ha mostrado a lo largo de su carrera su interés por explicitar la naturaleza ilusoria de la imagen cinematográfica. Cineasta de aliento barroco, sus obras proponen una productiva indagación en torno a la imagen como artificio. En sus películas seremos testigos de su pasión reflexiva por revelar el artificio cinematográfico, de una estrategia de ruptura de la ilusión. Veamos algunos ejemplos. En *Frankenweenie*, en la típica escena lluviosa y melancólica tras la muerte de Sparky, Victor mira absorto a través de una ventana ante la que se desliza un torrente de agua. A continuación se nos muestra el exterior de la casa y comprobamos que brilla el sol y que el agua que cae sobre la ventana procede de la manguera que sostiene la madre de Victor. En *La gran aventura de Pee Wee*, la valla publicitaria que aparece al comienzo de sitúa la acción en un París que no es real, mientras *Bitelchús* comienza con un plano aéreo que sobrevuela un pueblo auténtico y que es sustituido hacia la mitad de la toma por una maqueta mediante un sutil fundido encadenado. En *Batman*, al final de los créditos iniciales la cámara se eleva para revelarnos que lo que parecían los sinuosos recovecos de un oscuro laberinto es, en realidad, una reproducción del logotipo de Batman. A la estética anti-realista no le interesa un estilo transparente. Es por esto que pone en primer término su condición de texto construido, sus signos de producción como los materiales y las técnicas empleadas. Hablamos de textos en los que la función poética es dominante, pues reflexionan sobre su propia construcción y proceso de significación.

Como indican Roberta Pearson y Philip Simpson²¹⁴, esta reflexividad describe el proceso por el cual un film o programa de televisión llama la atención sobre sí mismo y su naturaleza como constructo. En este proceso, sabedores de su estatus como representación, los textos destacan su autoría y sus medios de producción.

Un tipo de estrategia reflexiva llama la atención sobre los materiales formales y el proceso de construcción, revelando tanto los instrumentos de producción (cámara, micrófono, focos), como los objetos físicos de la comunicación audiovisual, como sería un rollo de película cinematográfica. Aquí es el medio el que se convierte en el área crítica de interés. Sin embargo, dentro de esta reflexión audiovisual encontramos también el recurso a la virtuosidad estilística, algo muy acentuado en Burton y que detallaremos más adelante. Esta virtuosidad implica un exagerado y autoconsciente empleo del estilo que lleva al espectador a percibir que está observando una construcción audiovisual. La audiencia es consciente entonces del papel del director y del artificio en el que está basada la producción cinematográfica (algo que se puede extender a todos los medios de comunicación).

Las manifestaciones modernas del fantástico, terreno en el que se mueven las obras de Burton y que será el objeto del siguiente capítulo, destacan especialmente por su referencialidad, por su reflexión metagenérica y asimilación del pasado. En el fantástico actual permanecen vivos todos los mitos de la historia del cine y los directores que consiguen mayores logros son precisamente los que se remiten sistemáticamente a la tradición fantástica. Existen varios cineastas que intentan emular en sus películas de forma más o menos nostálgica todo aquello que vieron, escucharon o les contaron de pequeños, dotando de cohesión al fantástico de hoy día. Joe Dante, Fred Dekker y, sobre todo, John Carpenter y Tim Burton, tratan de insertar su obra en un continuo, sin dejar de lado la tradición, reciclando materiales clásicos para erigir fantasías modernas.

John Carpenter reverencia a los clásicos en prácticamente toda su filmografía, algo que se repite en el cineasta que nos ocupa, quien reescribe según su criterio los elementos de su género favorito. En las películas de Burton se dan cita la animación, los cuentos de hadas, el amor por lo siniestro, las películas de monstruos, los relatos de Poe, el expresionismo del cine de la república de Weimar, las películas de serie B de ciencia ficción, el goticismo de las películas de terror, el

²¹⁴ PEARSON, Roberta E. y SIMPSON, Philip: *Critical Dictionary of Film and Television Theory*. Routledge. Londres, 2001, pp. 377-378. Citados en CHANDLER, Daniel: "Media Semiotics". Documento disponible en: <http://www.aber.ac.uk/media/Modules/MC30820/reflexivity.html>

ambiente circense, los ingenios mecánicos... Su obra se inserta y recoge elementos de lo que, veremos, es toda una tradición fantástica.

8.3. ¿PARODIA O PASTICHE?

De acuerdo con Sánchez-Biosca²¹⁵, la cita consiste en arrancar un objeto de su contexto y conectarlo a otros discursos con indiferencia hacia la fuente y sin reconocimiento de autoridad. Dentro de la cita cabe destacar dos estilos, la parodia y el pastiche. Mientras que a la parodia se le atribuye un carácter satírico y burlesco que transforma el texto original, el pastiche obedece a una neutralidad mimética. Sin embargo, esta distinción tradicional plantea varios problemas. Genette²¹⁶ contradice esta supuesta neutralidad del pastiche al considerar que oscila entre la burla y la referencia admirativa. Por otra parte, la parodia se ha desembarazado del efecto cómico que se le suponía hasta principios del siglo XX. Ya hemos visto que el postmodernismo conlleva ambivalencias y contradicciones.

Para Jameson, “el pastiche, como la parodia, es la imitación de un estilo peculiar o único, llevar una máscara estilística, hablar en un lenguaje muerto; pero es una práctica neutral de esa mímica, sin el motivo ulterior de la parodia, sin el impulso satírico, sin risa, sin ese sentimiento todavía latente de que existe algo normal en comparación con lo cual aquello que se imita es bastante cómico. El pastiche es parodia neutra, parodia que ha perdido su sentido del humor.”²¹⁷

Según Linda Hutcheon²¹⁸, la parodia, a menudo llamada cita irónica, pastiche, apropiación o intertextualidad, es usualmente considerada un asunto central en el postmodernismo, tanto por sus defensores como por sus detractores. Para Hutcheon, la parodia no es una simple ironía distanciada o nostalgia del pasado, sino más bien una estrategia clave que refuta tanto la epistemología realista como la autonomía modernista. Hutcheon no está de acuerdo con la afirmación de Jameson según la cual la parodia postmoderna y la nostalgia son un mero síntoma narcisista que lamenta la pérdida de sentido histórico en el arte actual. La parodia del arte pasado no es nostálgica, sino crítica e irónica. La parodia postmoderna es crítica y constructiva al mismo tiempo, y nos hace paradójicamente conscientes de los límites y de los poderes de la representación. La autora discute el pastiche como un método que los artistas contemporáneos emplean para reflejar otros textos. Sus

²¹⁵ SÁNCHEZ-BIOSCA, Vicente: *Op. cit.*, p. 26-28.

²¹⁶ GENETTE, Gérard: *Op. cit.*, pp. 119 y siguientes.

²¹⁷ JAMESON, Frederic: “Posmodernismo y sociedad de consumo” en FOSTER, Hal (ed.): *La postmodernidad*. Kairós. Barcelona, 1985, p. 170.

²¹⁸ HUTCHEON, Linda: *The Politics of Postmodernism*. Routledge. Nueva York, 1989, pp. 93-98.

dos significados, una obra que imita deliberadamente el estilo de obras precedentes y una mezcla incongruente de diferentes estilos, denotan una relación en la cual el espectador es consciente de los textos a los que se hace referencia.

Anteriormente²¹⁹, Linda Hutcheon había hablado de la parodia como “repetición con diferencia.” Existe una distancia crítica entre el texto parodiado y el nuevo texto, distancia normalmente indicada por la ironía. Esta ironía puede ser tanto juguetona como despreciativa, críticamente destructiva como constructiva. Mientras la parodia pone en contacto textos (es un mecanismo intertextual), la sátira es extratextual, ya que supone una apelación desde el texto a un elemento externo a él y la ironía es un fenómeno estrictamente de lenguaje, por lo que sería intratextual. Sin embargo, Hutcheon define la parodia en términos tan generales que da cabida a otro tipo de intertextualidad como la cita, el pastiche, la alusión o la sátira. En cualquier caso, la intertextualidad depende en gran medida de la respuesta del lector/espectador.

Lo que resulta evidente de todas estas reflexiones teóricas es que la postmodernidad ha disuelto los límites tradicionales entre parodia y pastiche. En este momento, como observa Sánchez-Biosca, “la parodia no ataca al modelo, sino que lo respeta e incluso homenajea.”²²⁰ Por esto algunos teóricos denominan a esta actitud “pastiche”, que tampoco observa esa neutralidad que se le suponía. Jameson²²¹ ha defendido en diferentes ocasiones que el pastiche equivale a una parodia neutra o vacía, idea con la que, al igual que Hutcheon, discrepamos.

El pastiche es un modo de reflexión consciente acerca del estilo que nos interesa especialmente en el caso de la producción burtoniana. Como observa Sánchez-Biosca²²², el pastiche nos ayuda a comprender el modo en que la palabra y las imágenes de nuestros antecesores viven en nuestros discursos, a comprender el lugar que ocupamos en la tradición y cómo aspiramos a inscribirnos en la historia.

El pastiche postmoderno habla sobre la memoria cultural como una historia de ver y escribir. Ya hemos señalado que la estética postmodernista toma ostensiblemente prestados elementos de la cultura occidental, algunos de ellos claramente desestimados, como la cultura de masas y lo *kitsch*. El artista contemporáneo reexamina las tradiciones que los modernistas eclipsaron en su búsqueda del impacto de lo nuevo.

²¹⁹ HUTCHEON, Linda: *A Theory of Parody. The Teachings of Twentieth-Century Art of Forms*. Londres y Nueva York, 1985.

²²⁰ SÁNCHEZ-BIOSCA, Vicente: *Op. cit.*, p. 28.

²²¹ JAMESON, Frederic: *Postmodernism or The Cultural Logic of Late Capitalism*. Duke University Press. Durham, 1991, p. 17.

No obstante, el hecho de que los films postmodernistas yuxtapongan un bricolaje de estilos diferentes no significa necesariamente que nos encontramos ante una mera copia de trabajos anteriores. La cultura postmodernista observa el pasado, reflexiona sobre él y lo aplica a su propio contexto. El cuidado con que se piensa y planea demuestra que no se trata de una simple cuestión de copia. El pastiche expresa un pensamiento, una forma de interpretación que pone juntas una serie de imágenes para crear una experiencia totalmente nueva.

El pastiche se ha convertido en un estilo en sí mismo, pues aunque implica el uso de estilos preexistentes, se apropia de ellos y les da un sentido diferente. En contra de la tesis defendida por Jameson²²³ a propósito del fin del individualismo y la identidad personal en la era postmoderna, el pastiche permite que cada miembro de la audiencia interprete de un modo distinto una misma obra. El pastiche se convierte así en un instrumento de creación de significados múltiples que la audiencia debe descifrar por sí misma.

Hemos llegado a un punto en que las definiciones teóricas y los usos concretos de los conceptos de parodia, pastiche, sátira e ironía interfieren unos con otros. No resulta extraño que los críticos hayan hablado tanto de “aproximación paródica a diversos géneros” como de “pastiche” al referirse a la obra de Burton. El director reescribe textos que lo han precedido con actitud reverente y amable, no paródica en el sentido tradicional de burla o crítica. El cineasta recurre a los elementos de su educación sentimental, se divierte con ellos, pero nunca pretende parodiarlos. Burton se ha criado inmerso en la cultura popular y es consciente de ello, algo que quizás se vea de un modo más claro en *Mars Attacks!*, homenaje al universo temático e iconográfico de la ciencia ficción más colorista y primaria, donde Burton une su amor por la cultura *pop* y el *kitsch* autoconsciente. Como ha declarado Sam Hamm, guionista de *Batman*: “Creo que Tim es el primer director de por ahí que filtra cultura basura a través de una sensibilidad de escuela de arte.”²²⁴

Michael Frierson²²⁵ señala que si el recurso al pastiche de Burton en *Vincent* podía verse como el resultado de un artista inmaduro que encuentra más fácil imitar otros estilos que encontrar su propia voz, una mirada al conjunto de su obra nos hace ver que el pastiche se ha convertido en un sello personal, ya que recurre a

²²² SÁNCHEZ-BIOSCA, Vicente: *Op. cit.*, p. 12.

²²³ JAMESON, Frederic: “Posmodernismo y sociedad de consumo” en FOSTER, Hal (ed.): *Op. cit.*

²²⁴ Citado en HANKE, Ken: *Tim Burton: An Unauthorized Biography of the Filmmaker*. Renaissance Books. Los Ángeles, 1999, p. 76. “I think Tim’s the first director out there to be filtering junk culture through an art-school sensibility.”

²²⁵ FRIERSON, Michael: “Tim Burton’s *Vincent*. A Matter of Pastiche” en *Animation World Magazine*, Diciembre 1996. Documento disponible en: <http://www.awn.com/mag/issue1.9/articles/frierson1.9.html>

él en cada film como un cada vez más sofisticado instrumento de reflejo de otros textos. Aunque el cineasta siempre ha sostenido que este pastiche nunca es deliberado, pues las fuentes e influencias obedecen a un proceso inconsciente y nunca trata de imitar nada de modo deliberado, no se puede negar que Burton ejerce la intertextualidad de modo autoconsciente y reflexivo, esto es, desde una responsabilidad asumida.

Burton propone en sus películas una red de puntos de referencia intertextuales. Desde luego, las referencias de un director postmoderno sumergido en la cultura de masas y criado frente a la pantalla televisiva resultan virtualmente inabarcables. Aquí veremos sus influencias más evidentes y estudiaremos extensamente más adelante la tradición gótica en la que se inscriben sus obras, así como de la perdurable herencia expresionista en Estados Unidos.

Como veremos, sus influencias son siempre visuales. Burton no ha tenido la educación tradicional de un cineasta. No se formó en una escuela de cine, sino en el departamento de animación de una escuela de arte. Su entrada en el mundo del cine se produjo como una extensión de su trabajo artístico, pues quería incorporar tres dimensiones al movimiento, de ahí que sus primeras experiencias cinematográficas fueran en animación fotograma a fotograma, técnica en la que profundizaremos a propósito de *Pesadilla antes de Navidad*.

Este aprendizaje ha marcado un interés muy especial por los elementos que componen la puesta en escena, así como pautas estéticas propias de los dibujos animados y unas películas gran calidad técnica: “La formación como animador te amplía el campo de lo que puedes hacer visualmente. El cine es un medio visual (...). Por eso siempre he pensado que mi conocimiento de la animación era un buen instrumento para explorar las ideas visuales y aplicarlas a la acción real.”²²⁶

Michael Frierson²²⁷ señala que, al igual que otros animadores convertidos en directores como George Pal y Terry Gilliam, el trabajo de Burton es rico y diverso. También como en estos dos directores, su habilidad para construir un mundo de fantasía completo y coherente arroja consideraciones más amplias sobre la historia y el significado. Su obra, que refleja la cultura de masas posterior a la segunda guerra mundial, es rica en referencias a otros films e irónica en su alabanza de marginales iconos de la cultura popular.

²²⁶ BURTON, Tim en SALISBURY, Mark (ed.): *Tim Burton por Tim Burton*. Alba Editorial. Barcelona, 1999, p. 95.

²²⁷ FRIERSON, Michael: *Loc. cit.*

Burton ha sido siempre un gran admirador de Ray Harryhausen, el mago de los efectos especiales de los años sesenta y setenta que llevó a su máximo esplendor la técnica de la animación *stop motion* en películas como *Simbad y la princesa* (*The Seventh Voyage of Sinbad*, Nathan Juran, 1958), *Los viajes de Gulliver* (*The Three Worlds of Gulliver*, Jack Sher, 1959), *La isla misteriosa* (*Mysterious Island*, Cy Endfield, 1961), *Jasón y los Argonautas* (*Jason and the Argonauts*, Don Chaffey, 1963), *Hace un millón de años* (*One Million Years B. C.*, Don Chaffey, 1966), *El viaje fantástico de Simbad* (*The Golden Voyage of Sinbad*, Gordon Hessler, 1973), *Simbad y el ojo del tigre* (*Sinbad and the Eye of the Tiger*, Sam Wanamaker, 1977). El cineasta ha declarado a propósito de esta técnica: “En la animación hay una energía que no puede describirse. Tiene que ver con dar vida a las cosas y creo que por eso quise trabajar en animación al principio. Dar vida a algo sin ella es magnífico, y más en tres dimensiones porque, al menos para mí, parece más real.”²²⁸

La afición de Burton por el cine proviene de su infancia, pues se crió viendo películas de terror, dibujos animados e historias del Dr. Seuss en televisión.

Los primeros trabajos de Burton ya revelan su atracción por los universos fantásticos poblados por seres excéntricos víctimas de la intolerancia. Una de las bases más reconocibles de su cine y una de las constantes que más ha contribuido a perfilar su poética visual son las películas de terror y ciencia-ficción de los años treinta y de la posterior década de los cincuenta. De los años treinta cabe destacar las películas de Tod Browning, las protagonizadas por Lon Chaney y los films de James Whale. El mito de Frankenstein aparece invocado repetidamente en la obra de Burton: en *Frankenweenie* (el aspecto del cementerio, la secuencia del experimento, el incendio en el molino, el rechazo de la sociedad hacia el monstruo), en *Eduardo Manostijeras* a través de un contraste entre la luz y las sombras que constituye el *leitmotiv* de toda su filmografía y, más explícitamente, con la presencia del científico loco o en la secuencia en la que los vecinos se dirigen al castillo para acabar con la criatura. Este mito aparece evocado de un modo más sutil en las costuras del traje de Catwoman o en las de Sally, la muñeca de *Pesadilla antes de Navidad*.

De Browning, Burton ha heredado el amor por los monstruos, el gusto por lo insano, las máscaras que ocultan la verdadera identidad de los personajes, las ferias con curiosas criaturas y lo circense. Los personajes de Browning, sobre todo

²²⁸ BURTON, Tim en SALISBURY, Mark (ed.): *Op. cit.*, p. 87.

los interpretados por Lon Chaney, son figuras marginadas y marginales, que se encuentran fuera del sistema por obligación. Son apartados del mundo por la propia sociedad que no los comprende, están alienados y han sufrido golpes muy duros. Ya hemos señalado que en ambos directores aparece a menudo el esquema del monstruo que vive atormentado por su condición hasta que termina comprendiendo quién es en realidad y vuelve a su lugar de origen. Burton ha señalado su gusto por el singular film de Browning, *La parada de los monstruos* (*Freaks*, 1932), donde los verdaderos malvados de la película son precisamente los que no presentan ninguna deformidad física: “En las películas de terror clásicas es el monstruo el que tiene los sentimientos humanos. Era muy fácil identificarse con esas criaturas.”²²⁹ Podemos ver la impronta de esta película en ciertos gags de *La gran aventura de Pee Wee*, así como en el aspecto del propio Pee Wee Herman; en la caracterización de Betelgeuse y toda la parafernalia circense que aparece al final de *Bitelchús*; en la galería de monstruos de los dos *Batman* (el desfile por las calles de Gotham, el aspecto de payaso de Joker, o el personaje del Pingüino); en el mismo Edward o en Ed Wood y su excéntrico grupo de amigos. La reacción de Dolores Fuller ante la danza de Ed Wood, momento en el que se convence de que su novio y sus amigos son *freaks*, es similar a la de Olga Baclanova en el célebre banquete de boda de *La parada de los monstruos*. Esta pasión por el circo compartida por Burton y Browning es especialmente evidente en *La gran aventura de Pee Wee*, *Bitelchús*, los payasos de *Batman* y el grupo de *freaks* circenses fieles al Pingüino de *Batman vuelve*. Los miembros del Circo del Triángulo Rojo del segundo *Batman* son actores y auténtica gente de circo. Esta banda responde a la peculiar concepción que Burton tiene de lo circense como reducto de *freaks* y como ecosistema siniestro y decadente. Es por esto que, para diseñar el vestuario y maquillaje de la banda, el diseñador Bob Ringwood se inspiró en los aspectos formales y el aire decadente del circo victoriano. El cine de Browning y Burton, convertidos en directores de culto, se asienta sobre la idea de que las cosas no son lo que parecen. Curiosamente, ambos han recibido apelativos similares, significativamente los de *freak* y *The Wizard of Odd*.

En los años cincuenta, el entorno en el que Burton nació, todo estaba pensado para sostener una fachada de estabilidad y “normalidad”. Como hemos señalado, esta fue también una era bajo la amenaza de una guerra nuclear inminente en la que mucha gente vivía con la creencia de que la tercera guerra mundial estaba a la

²²⁹ *Ibidem*, p. 32.

vuelta de la esquina. En cualquier momento podían quedar reducidos a cenizas o sufrir una muerte lenta bajo los efectos de una terrible radiación, con lo que mantener una apariencia de normalidad se convertía en un modo de negar esta amenaza mortal. Esta estrategia, que había servido a la generación de Bill y Jean Burton, pronto dejó de ser efectiva para la siguiente generación. En los sesenta se produjo una explosión de disidencia y desdén por la filosofía que imperaba en las zonas suburbanas. Los sesenta fueron un periodo de confusión general que debió afectar especialmente a los niños más jóvenes, como era el caso de Burton. Por una parte, se intentaba dar una reconfortante imagen de orden y por otra, estaban las claras y contundentes amenazas de Nikita Khrushchev en las noticias televisivas. En aquella época, un escolar de Estados Unidos vivía en el mejor de los mundos posibles, pero al mismo tiempo era instruido para saber qué hacer en caso de guerra nuclear, algo que se daba como una posibilidad muy real.

No resulta sorprendente, pues, que esta clima propiciara el regreso triunfal de las películas de terror, inmensamente populares entre los niños. A partir de 1957, la televisión emitía la producción de la Universal de los años treinta y cuarenta al completo (clásicos y no tan clásicos). En 1958 nació la revista de Forrest J. Ackerman *Famous Monsters of Filmland*, cuyas fotografías decorarían las habitaciones de niños como Tim Burton o Danny Elfman. Estas películas y revistas, que presentaban una fantasía ligeramente subversiva, desmitificaban la muerte en cierto sentido con sus cuerpos reanimados, sus vampiros y sus zombis. Los niños sabían por la televisión que bien podrían no llegar a alcanzar la vida adulta, con lo que las fantasías de convertirse en criaturas inmortales se convirtieron en un solución bastante efectiva. Burton era parte de este mundo y su atracción hacia los films de terror y de monstruos fue inmediata: “Siempre me han gustado los monstruos y las películas de monstruos. Nunca me aterrorizaron, me encantaban desde que puedo recordar. Mis padres decían que nunca tenía miedo, lo miraba todo. Y ese tipo de cosas se me han quedado grabadas. *King Kong*, *Frankenstein*, *Godzilla*, *El monstruo de la Laguna Negra*... son prácticamente lo mismo, sólo cambia el traje de goma y el maquillaje. Pero había algo en esa identificación. Todos los críos 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.”²³⁰ Burton unió desde su infancia su afición por las películas de monstruos y los impulsos de destrucción de la sociedad.

Las películas de miedo fueron sus cuentos infantiles: “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* o cosas por el estilo, que son como míticos y se interpretan como cuentos. Pero los cuentos de hadas, como los de los hermanos Grimm, están quizá más próximos a películas como *The Brain that Wouldn't Die*, mucho más duros, crueles y llenos de raros simbolismos.”²³¹ Burton devoraba las películas de la Universal, las de la legendaria productora británica Hammer, la producción de terror mexicana y films de directores como Roger Corman o el italiano Mario Bava. La influencia de la estética gótica de estas obras será discutida más adelante.

Vincent Price, uno de los grandes rostros del cine fantástico particularmente gracias a sus notables trabajos en el ciclo de adaptaciones de Edgar Allan Poe realizadas por Roger Corman, fue el ídolo de Burton desde su infancia: “Iba a ver casi todas las películas de monstruos, pero eran las de Vincent Price las que, por alguna razón, me llegaban de forma más directa. Al crecer en una urbanización, en un ambiente que se entiende como agradable y normal (pero del que yo tenía otra percepción), aquellas películas abrían el camino a otros sentimientos, y yo las relacionaba con el lugar en el que estaba creciendo. Creo que por eso Edgar Allan Poe me llegaba tanto. (...) Vincent Price era alguien con quien podía identificarme. Cuando se es más joven las cosas parecen más grandes, te haces tu propia mitología, descubres lo que conecta contigo psicológicamente. Y aquellas películas, su sola poesía y ese personaje más grande que la vida, que pasa por un montón de sufrimientos (la mayor parte, imaginados), me llegaban a mí de la misma forma que Gary Cooper o John Wayne habrán llegado a otros.”²³² De igual modo que él se identificaba con Vincent Price, ahora Burton ha creado su propia mitología con la que conecta un gran número de personas. En otro momento, el director hace referencia al poder catártico del cine: “Creo que en las películas de terror, o en todo caso en las suyas, muchos espectadores se inclinan por sentir simpatía, por estar en contacto con alguien a quien admiran. Por mi parte, cuando iba a ver sus films (y sobre todo la serie adaptada de la obra de Edgar A. Poe) tenía casi la impresión de estar en el psicoanalista. Esas películas me ayudaban a comprender, a sentirme mejor. Me sentía de acuerdo con esas películas porque yo había crecido muy

²³⁰ *Ibidem*, pp. 31-32.

²³¹ *Ibidem*, p. 32.

²³² *Ibidem*, pp. 33-34.

aislado, muy encerrado y la vida a mi alrededor me parecía muy abstracta. Esos films trataban a menudo de este tipo de sentimiento. Vincent Price se enfrentaba a tantas pruebas, a tantos sufrimientos... Interpretaba personajes muy sensibles ante lo extraño, ante la vida, la muerte, todas esas cosas abstractas, el horror. Vincent Price (al menos en los personajes sacados de las obras de Poe) parecía percibir muy claramente todas esas cosas intangibles cuya importancia yo mismo presentía. Iba a ver sus películas exactamente como quien va al psicoanalista.”²³³ *Vincent* es un imaginativo homenaje al actor y a los films que protagonizó, con referencias visuales explícitas a films como *La caída de la Casa Usher* (*The Fall of the House of Usher*, Roger Corman, 1960) o *Los crímenes del museo de cera* (*House of Wax*, Andre de Toth, 1953). En *Eduardo Manostijeras* Vincent Price interpretó, no por casualidad, al amable creador de Edward de acuerdo con un modelo de relación paterno-filial perfectamente aplicable al actor y al realizador. El todavía inconcluso *Conversations with Vincent* no pretende ser un documental sobre su vida, pues lo que le interesaba a Burton era charlar con él y hablarle del impacto que habían tenido sus películas sobre él. Trataba de mostrar su personalidad y su espíritu más que las circunstancias de su vida: “Esta película fue ante todo una oportunidad para mí de cambiar impresiones con un hombre que hizo grandes cosas en el curso de su existencia.”²³⁴

En el periodo comprendido entre los treinta y los sesenta podemos observar una evolución del cine, sobre todo del cine fantástico, que va desde los más clásicos patrones góticos y expresionistas a la serie B más descarada. Burton ha homenajeado el cine más marginal de los cincuenta en *Ed Wood*. Junto con los hermanos Joel y Ethan Coen, Quentin Tarantino o Joe Dante, el cineasta ha bebido del mismo caldo de cultivo en el que se había forjado el cine de Wood. Si algunos de los integrantes de la generación anterior, como George Lucas, Steven Spielberg o Lawrence Kasdam establecieron su aprendizaje en los géneros canónicos de Hollywood, sus herederos asimilaron un legado cultural propio de finales de los cincuenta y principios de los sesenta, fundamentalmente expresado por el cómic, los últimos estertores de la serie B o la parodia de los clásicos. Burton reconoce estar más influido por las imágenes de las películas de serie B que veía en su barrio de Burbank que por los clásicos de Welles: “He crecido con esas películas y ya forman parte de mí. Y no creo que me hayan trastornado. ¿Por qué hay cosas que te quedan marcadas? No lo sé. Nunca elegí que *Bride of the Monster* o *Glen or Glenda*

²³³ SAADA, Nicolas: *El cine americano actual*. Cahiers du cinéma. Ediciones JC. Madrid, 1997, pp. 297-298

²³⁴ *Ibidem*, p. 297.

me dejaran una huella en el cerebro más intensa que *Ciudadano Kane*.²³⁵ Este aprendizaje posee una sistemática traducción en sus películas. Así, mientras Godzilla o Tarzán participan en una persecución que tiene lugar en *La gran aventura de Pee Wee*, *Batman* es una adaptación a la pantalla del personaje de cómic creado por Bob Kane.

La pasión por el cine y la atracción por lo circense nos lleva a Federico Fellini, otro especialista en la creación de mundos de fantasía y de universos cerrados, únicos, donde el recurso principal son los estilizados decorados. En sus películas ha tenido siempre un lugar destacado el mundo del circo, de los barracones de feria y de la deformidad física. Sus hermafroditas, enanos, tullidos y extraños seres ponen en entredicho la noción de belleza y cuestionan la superioridad del ser humano. Burton confiesa su predilección por las sugerentes imágenes que encontramos en los trabajos del director italiano: “Siempre me han gustado las películas de Fellini, porque parecen capturar el espíritu y la magia de hacer cine.”²³⁶ “Lo que me gustaba de Fellini era que creaba imágenes que no sabías lo que significaban literalmente, pero te hacían sentir algo. No se trata de crear imágenes por crear imágenes. Pero aunque no comprendiera totalmente lo que estaba contando, sentía que había un corazón detrás. Eso es lo que su trabajo significaba para mí, que las cosas no tienen por qué ser literales, no es necesario entenderlo todo.”²³⁷

Otra serie de influencias provienen de poetas e ilustradores especializados en la combinación del humor negro y el relato infantil. Burton se ha mantenido fiel al espíritu del Dr. Seuss, de Edward Gorey y Edward Lear en *Vincent*, *Pesadilla antes de Navidad* o *La melancólica muerte de Chico Ostra*. El director ha manifestado: “Crecí adorando al Dr. Seuss. El ritmo de sus historias me impresionaba mucho. Los libros del Dr. Seuss eran perfectos: el número exacto de palabras, el ritmo exacto, estupendas historias subversivas. Era increíble, definitivamente era el mejor. Probablemente salvó a un montón de chavales y eso no se sabrá nunca.”²³⁸ Nacido como Theodor Seuss Geisel (Springfield, Massachussets, 1904-1991), Dr. Seuss es un autor de obligada referencia en el universo de la literatura infantil anglosajona cuyos dibujos de extraños humanos y animales han deleitado al público americano durante décadas. Tras una breve estancia en la Universidad de

²³⁵ BURTON, Tim: entrevista realizada por Oskar L. Belategui en agosto de 2001 disponible en: <http://www.diariovasco.com/cine/datos/protagonistas/prota190801burton.html>

²³⁶ SALISBURY, Mark (ed.): *Op. cit.*, p. 94.

²³⁷ *Ibidem*, pp. 95-96.

²³⁸ *Ibidem*, p. 58.

Oxford, en la que cursó estudios para doctorarse en literatura, Geisel orientó su carrera hacia el campo del humor gráfico. También obtuvo notoriedad en publicidad y en la publicación de artículos en diversas revistas. En 1936 escribió su primer libro para niños: *And to Think that I Saw It on Mulberry Street*, una celebración de la imaginación infantil que contiene la esencia de toda su obra posterior. Las dificultades que encontró para publicarlo no se volverían a repetir en los más de treinta libros que escribió con posterioridad, todos ellos convertidos en clásicos modernos. Uno de los más famosos es *The Cat in the Hat*, un relato extraordinario que ha revolucionado el sector de las publicaciones infantiles. Dedicado por completo a la literatura infantil, los trabajos de Geisel se expandieron por varios medios: la industria fonográfica, el cine, la televisión. Comprometido con la indagación permanente de la forma literaria, recibió el premio Pulitzer en 1984. Su trayectoria se desarrolló a través de tres modelos formales que huían de la moralina: las fábulas, los cuentos de hadas y los relatos extravagantes y grotescos. Relacionados con la obra de Tim Burton encontramos, además del mencionado relato *How The Grinch Stole Christmas*, *The 5.000 Fingers of Dr. T (Los cinco mil dedos del Dr. T*, Roy Rowland, 1953), surrealista film de corte expresionista (antecedente directo de *Vincent*) y *Gerald McBoing Boing* (1951), historia creada para ser difundida en forma de disco para niños que fue convertida en un laureado cortometraje por Robert Cannon. En *How the Grinch Stole Christmas* (1966), obra creada, escrita e ilustrada por el Dr. Seuss que Chuck Jones adaptó diez años más tarde en un especial para televisión con Boris Karloff como narrador, el Grinch decide sabotear la ruidosa fiesta de la navidad. Suplantando a Santa Claus, roba todos los regalos, objetos decorativos y árboles de Navidad. Pero ante la evidencia de que la Navidad va a ser igualmente celebrada, con o sin parafernalia, el Grinch recapacita y decide devolver los objetos navideños.

Edward Gorey (1925-2000), fue un ilustre representante del gótico americano, un excelente ilustrador y poeta muy conocido por mezclar el humor negro con los relatos infantiles. Uno de sus más famosos libros de ilustraciones, *Gashlycrumb Tinies*, cuenta la historia de veintiséis niños, uno por cada letra del alfabeto, y el modo en que murieron. Desde 1953 Gorey ha publicado veintitrés pequeños álbumes, con alrededor de treinta dibujos cada uno. Algunos de estos trabajos consisten sólo en dibujos, con o sin títulos, mientras otros tienen una tenue línea argumental y otros ilustran un verso. Su denominador común es un surrealismo grotesco y gótico, pues aunque el texto tiene una lógica especial, no se puede esperar una progresión natural en su significado. Su estilo, muy original y

sorprendente, presenta personajes y escenarios imaginativos. Ha abordado cuestiones como la identidad y las coincidencias sin objetivo con un considerable talento y sentido de lo macabro. Mientras algunas de sus obras aplican una mirada absurda a la tragedia de la vida y de la muerte, otras renuncian al gesto grave en favor de un humor muy negro. Sus historias son oscuras y misteriosas y su dibujo, de cuyo trazo Burton es heredero, indica un ingenio mordaz. Gorey se servía de su dibujo para comunicarle al lector una profunda sensación de desasosiego recurriendo a las técnicas literarias y pictóricas del surrealismo, a la crónica de sucesos periodístico o a la parodia del folletín. Así crea un mundo al mismo tiempo ominoso e infantil (en lo que se refiere a la apariencia de los objetos que lo habitan, no al público al que está destinado). En su burla de la muerte, en el modo en que realza la extrañeza del mundo que se presenta ante nuestros ojos, en la extracción y potenciación del elemento macabro presente en las rimas y cuentos infantiles y en su parodia de las narraciones moralistas, Edward Gorey resulta tan divertido como inquietante.

Edward Gorey es heredero a su vez de los disparatados *limericks* de Edward Lear, quintillas humorísticas que huyen del sentido común y demuestran la relación del surrealismo macabro y la canción infantil. Edward Lear (Londres, 1812-1888) fue un victoriano contemporáneo de Lewis Carrol que escribía e ilustraba poesía *nonsense* y absurdos *limericks* de tono melancólico o abiertamente trágico. A los quince años ya obtenía sus primeros ingresos dibujando, pintando, dando clases de pintura y vendiendo dibujos y estudios anatómicos a estudiantes de medicina. A lo largo de su vida padeció depresión, ataques de epilepsia, asma y bronquitis. Sin embargo, fue un pintor muy prolífico y un igualmente activo ilustrador de animales y plantas. Su trabajo más perdurable es su corpus de ilustraciones *nonsense*, dibujadas rápidamente con un intenso sentimiento de melancolía, tristeza y ansiedad. Su primer libro, *A Book of Nonsense*, publicado en 1846, reunía *limericks nonsense* y otros poemas ilustrados que había creado para entretener a los hijos del Conde de Derby. A éste le siguieron publicaciones como *Nonsense Songs, Stories, Botany, and Alphabets* (1870), *More Nonsense Rhymes* (1871) o *Laughable Lyrics* (1876).

Gorey, Lear y Burton, todos ellos herederos de la tradición gótica, recurren a un macabro sentido del humor, al dibujo y al poema, a la historia de final trágico debidamente ilustrada, para explorar sus obsesiones: lo desconocido, lo diferente, lo infantil, lo macabro, la violencia o lo simplemente extraño.

A la vista de las caudalosas fuentes de inspiración de Burton, algunos críticos lo han considerado como un mero artesano del pastiche, como un fagocitador de discursos ajenos. Ya hemos señalado que Burton no se burla de los elementos que formaron parte de su educación sentimental, sino que juega y se divierte con ellos desde una actitud reverente, algo que excluye el sentido paródico tradicional. Sin embargo, si la parodia postmoderna ha perdido su condición de texto que imita a otro con finalidad humorística, crítica o burlesca en favor de un respeto a sus modelos, entonces nos encontramos con que parodia y pastiche coinciden. El pastiche, contradiciendo la tesis de Jameson, no es la mera copia mimética de estilos pasados ni una parodia vacía, pues propone una experiencia nueva al tiempo que una reflexión acerca del pasado y su relación con espectador. No resulta extraño, pues, que Jordi Sánchez-Navarro dedique su enciclopédico estudio a defender la idea de que “el cine de Burton, de un modo y cabal y consciente, ya intuitivo, maquinal o irreflexivo, se adentra en profundos territorios culturales.”²³⁹

Como hemos comprobado, Burton ha asimilado magníficamente, de un modo más o menos consciente, todo un complejo entramado de influencias que lo ha llevado a la creación de un estilo propio, único e irrepetible. Las declaraciones del propio Burton desmienten a los críticos. Por ejemplo, afirma que el verdadero interés en *Frankenweenie* era plasmar la vida de una zona residencial similar a la de su infancia y el hecho de que acabara íntimamente vinculada a los míticos films de James Whale fue más bien fruto de la casualidad: esas imágenes estaban ya en Burbank, los campos de minigolf con molinos o caniches cuyos peinados recordaban a la novia de Frankenstein.²⁴⁰ En cuanto a *Vincent*, Burton afirma: “Nunca relacioné los planos de *Vincent* con ninguna película en concreto. No hay ningún plano exacto a esas películas de Poe. Es más una cuestión de haber crecido viendo y amando esas películas que una relación directa en cuanto a planos. Hay un poco de *Los crímenes del Museo de cera (House of Wax)*, algún enterrado vivo, algunos experimentos, pero a mí lo que me preocupaba era que la animación fuera buena.” La cinefilia nostálgica, la intertextualidad, es un rasgo elemental del cine de Burton, sin embargo ya comentábamos que el realizador se muestra reacio a la hora de admitir influencias directas porque no suele inspirarse directamente en un director, en un género o en una obra en concreto, sino que trata de provocar las mismas emociones y sentimientos que experimentaba viendo todas estas películas cuando era un niño. Nunca toma planos ni copia ningún elemento determinado,

²³⁹ SÁNCHEZ-NAVARRO, *Op. cit.*, p. 405.

²⁴⁰ SALISBURY, Mark (ed.): *Op. cit.*, p. 73.

pues lo que intenta plasmar es su propia respuesta emocional hacia todas esas influencias. Así, mientras trabaja en uno de sus films, no revisa ninguna película, ya que prefiere tamizarlo todo a través del recuerdo. “Si alguna vez he hecho algo directamente ligado con otra cosa, he intentado que, en mi cabeza, no sea una cuestión de: “Copiemos esto” sino más bien: “¿Por qué me gusta esto? ¿Cuál es el contexto emocional en este nuevo formato? Por eso siempre intento calibrar si la gente me entiende, si estamos en la misma onda. (...) Para *Frankenweenie* no me fijé en nada. Recuerdo que pensé que los cielos de *Frankenstein* eran geniales, porque estaban pintados. Pero no fui a verlos en la película, porque no quería decir: “Hazlos así”. Quería intentar describirlos como yo los recordaba. Así que los describí: “Parecía un telón pintado, pero las nubes eran mucho más pronunciadas. Era un cielo mucho más intenso y salvaje”. Cuando por fin vi *Frankenstein*, vi que el cielo no era para nada como lo había descrito. Aquélla era mi impresión, pero prefería que fuera así. Creo que cuando alguien usa algo prestado no siente nada por ello.”²⁴¹ Como señala Hanke, a diferencia de otros directores de su generación cuyas influencias principales proceden de los directores que los precedieron, Burton “está menos preocupado por evocar los films del pasado que en presentar su *idea* de esos entretenimientos pasados.”²⁴²

²⁴¹ *Ibidem*, p. 71.

²⁴² HANKE, Ken: *Op. cit.*, p. xvii.

III. NOCIÓN Y NATURALEZA DEL FANTÁSTICO

Las primeras fantasías fueron historias contadas alrededor de hogueras prehistóricas a altas horas de la noche. Mientras la audiencia se sentaba boquiabierta, los narradores tejían asombrosos cuentos plagados de criaturas mitad humanas y mitad animales, de seres gigantescos cuyos horriblos semblantes causaban la inmediata conversión en piedra de los espectadores curiosos. Seres monstruosos procedentes del interior de la tierra o de la noche poblaron estas historias contadas para entretener, para asustar y para enseñar obediencia a las normas de la tribu.

Con la aparición de la escritura, estas fantasías orales fueron anotadas para la posteridad. Más tarde, con la invención de la imprenta, se hicieron accesibles a una audiencia mucho más amplia de lo que había sido posible con anterioridad. *Frankenstein*, el cuento gótico de Mary Shelley, fue una de las primeras fantasías que entusiasmó y horrorizó a lectores de todo el mundo.

Entonces llegó el cine. El cine fantástico es casi tan viejo como el propio cine, por la mera razón de que la fantasía está implícita en su misma naturaleza, algo que ya se percibe en la prehistoria del cine, con las fantasmagorías de E. Robertson o los espectáculos de linterna mágica. En el cine, la acción se puede ralentizar o acelerar, se puede hacer aparecer o desaparecer personas y objetos, la doble exposición permite a un actor interpretar dos papeles al mismo tiempo y es posible alterar las proporciones, de modo que las personas pueden convertirse en gigantes o en seres extraordinariamente pequeños. Quizá más que otro tipo de cine, el fantástico emplea al máximo las herramientas del cineasta: animación fotograma a fotograma, miniaturas, efectos ópticos, trucos de perspectiva, cámara lenta, pantallas azules, proyección inversa, maquillaje,... Las posibilidades son infinitas y fueron comprendidas muy pronto, no mucho después de la primera proyección cinematográfica comercial. No por casualidad algunos magos e ilusionistas profesionales, como Georges Méliès, se encontraron entre los primeros cineastas. Como señala Gérard Lenne, “el cine es el medio privilegiado del fantástico.”¹

La luz necesita oscuridad y, lo que es cierto para la existencia de las películas, es igualmente aplicable a nuestras vidas. El film fantástico encuentra su propósito en su capacidad de sugerir cuánto depende nuestra vida de la oscuridad, incluso si en nuestra vida cotidiana y fuera de los confines de la sala cinematográfica negamos su importancia y desafiamos su atracción. Es privilegio de la fantasía su

habilidad para reenfozar nuestra perspectiva, para permitirnos ver la oscuridad en la luz.

Las películas fantásticas son un pasaporte a un mundo de maravilla. Alcanzan y activan el niño que reside dentro de todos nosotros. Nos apartan de la aburrida y monótona vida cotidiana y, por un glorioso momento, nos mantienen hechizados en la oscuridad. La fantasía es la fuerza imaginativa que nos libera de una existencia ordinaria y nos lleva a través de mundos visionarios de esperanza o miedo. El cine fantástico abarca una gran variedad de adjetivos: raro, poético, sobrenatural, satánico, encantado, extraño, horroroso, imaginario, y ámbitos: desde las fábulas, leyendas y cuentos de hadas de lo maravilloso, a las películas de monstruos, misterio y ciencia ficción.

Dado el amplio alcance del fantástico, veremos que es mucho más exacto considerarlo como un modo artístico del que emergen distintas formas, que como un género.

David J. Hogan observa en el prefacio de su libro sobre películas de miedo y fantasía: “Porque el film fantástico habla tan certeramente sobre nuestros miedos, esto puede capacitarlo como la forma cinematográfica más importante. Formula preguntas que, en un contexto más realista, podrían resultar intolerables. Y el cine fantástico, en el peor de los casos, es también divertido. En su mejor momento, puede ser indescriptiblemente emocionante.”²

Veamos pues qué es eso del fantástico.

1. ¿HACIA UNA DEFINICIÓN DEL FANTÁSTICO?

El fantástico es un tema tan fascinante como amplio. Su asociación con la imaginación y con el deseo hacen de él un área difícil de definir y articular. Tanto es así que Rosemary Jackson³ apunta que el valor de la fantasía parece residir precisamente en su resistencia a la definición y a la categorización exacta.

En el capítulo anterior señalábamos que resulta muy difícil elaborar una lista exhaustiva de los componentes característicos de cada género particular o definirlos de modo exclusivo. En el caso del fantástico, la dificultad de hallar una definición satisfactoria que lo encuadre resulta doblemente enorme. A lo largo de la historia,

¹ LENNE, Gérard: *El cine “fantástico” y sus mitologías*. Anagrama. Barcelona, 1974, p.19.

² HOGAN, David J.: *Who’s Who of the Horrors and other Fantasy Films: The International Personality Encyclopaedia of the Fantastic Film*. Tantivy. Londres, 1980. “Because the fantastic film speaks so pointedly to our fears, it may qualify as the most important of all movie genres. It asks the questions which, in a more realistic contexts, might be intolerable. And the fantastic film, even at its worst, is also fun. At its best, it can be indescribably thrilling.”

³ JACKSON, Rosemary: *Fantasy: The Literature of Subversion*. Methuen. Londres, 1981, p. 1.

muchos han sido los escritores y teóricos que lo han tratado. Aunque estas investigaciones se han dado también en el ámbito cinematográfico, resulta obligado efectuar continuas referencias a la teoría literaria, que es la que ha tratado el tema con mayor extensión y profundidad.

Han sido numerosos los autores que han pretendido delimitar una teoría para analizar mejor el fantástico. Abundan las antologías de textos fantásticos y los congresos y publicaciones dedicados exclusivamente a esta modalidad se han multiplicado. Pero lejos de progresar hacia una definición funcional, las diversas tendencias críticas que han examinado la narración fantástica no han hecho más que complicar el asunto. Actualmente resulta prácticamente imposible sintetizar estos análisis, a menudo contradictorios, para llegar a una visión totalizadora.

Por otra parte, aunque se habla comúnmente de género fantástico veremos que algunos autores cuestionan muy acertadamente esta adscripción. El concepto de género, lugar común frecuentemente aceptado de forma acrítica por razones de comodidad mental, se revela incapaz de abarcar un ámbito tan amplio como es el fantástico.

La Real Academia Española define los términos que nos ocupan del siguiente modo:

Fantástico, ca:

Del griego *φανταστικός* a través del latín *phantasticus*.

1. adj. Quimérico, fingido, que no tiene realidad, y consiste sólo en la imaginación.
2. Perteneciente a la fantasía.

Fantasía:

Del griego *φαντασία* a través del latín *phantasia*.

1. f. Facultad que tiene el ánimo de reproducir por medio de imágenes las cosas pasadas o lejanas, de representar las ideales en forma sensible o de idealizar las reales.
2. Imagen formada por la fantasía.
3. Fantasmagoría, ilusión de los sentidos.
4. Grado superior de la imaginación; la imaginación en cuanto inventa o produce.

Estas definiciones, además de traer a colación un tema, el de realidad frente a imaginación, que se tratará más adelante, extienden el concepto hasta el infinito, pues ¿acaso no surgen de la imaginación todas y cada una de las obras de la

humanidad? En este sentido general, toda actividad imaginaria es fantástica y todas las obras literarias son fantasías.

Como término crítico, la “fantasía” ha sido aplicada bastante indiscriminadamente a cualquier literatura que no da prioridad a la representación realista: mitos, leyendas, relatos folklóricos, cuentos de hadas, alegorías utópicas, sueños, textos surrealistas, ciencia ficción e historias de terror.

William Coyle, en su introducción a *Aspects of fantasy*⁴, sostiene que la fantasía rechaza el lógico y empírico mundo de la apariencia para abrazar el mágico, no racional e imposible mundo de la imaginación. Es evidente que el realismo también recurre a la imaginación, pero la usa para configurar un modelo creíble de lo que él considera realidad, mientras la fantasía proyecta imaginativamente lo increíble. Para Coyle, la expresión literaria de la fantasía incluye ciencia ficción, utopías, sátiras y parodias, cuentos de hadas, leyendas folklóricas, alegorías, mitos, fábulas, sueños, dramas absurdos y muchas otras formas. Infinitamente adaptable, la fantasía se presta a la sátira, a la farsa, al hechizo, al horror y a una amplia gama de efectos. Para extender el término más allá de la utilidad, las cualidades fantásticas pueden, de hecho, ser discernidas en películas, arreglos florales, arquitectura, música, vestuario, pintura y cualquier otra actividad humana en la que la creatividad imaginativa tenga prioridad sobre la observación científica. De acuerdo con este autor, la fantasía no es un género, sino un modo, una forma de percibir la experiencia humana. Se trataría, por lo tanto, de un punto de vista.

El fantástico requiere la suspensión de las expectativas convencionales respecto a la causalidad, la cronología, la identidad y la apariencia. En efecto, las fantasías literarias parecen haberse liberado de muchas de las convenciones y restricciones de textos más realistas, rehusando observar las unidades de tiempo, espacio y personaje, aboliendo la cronología, la tridimensionalidad y la distinción rígida entre objetos animados e inanimados, entre el yo y lo otro, entre vida y muerte.

Coyle identifica tres generalizaciones simplistas acerca de la fantasía que contienen, sin embargo, un núcleo de verdad: su consideración como una alternativa al realismo, su utilización como un término ómnibus aplicable a cualquier expresión de la imaginación individualizada, y su estimación como un subproducto del romanticismo. En su infinita variedad, la fantasía puede confortar

⁴ COYLE, William (ed.): *Aspects of fantasy: Selected Essays from the Second International Conference on the Fantastic in Literature and Film*. Greenwood Press. Londres, 1986, p. 2.

u horrorizar. Algunas fantasías se permiten escapar a espacios remotos y seguros pero, con mayor frecuencia, la fantasía presenta una visión aleccionadora de nuestra sociedad futura, una sociedad de clones, de explosión demográfica, de paseos por el espacio, de reservas nucleares y otras manifestaciones de nuestra apocalíptica cultura. Del mismo modo, la fantasía puede ofrecer un grato ensueño o un terrorífico viaje a través del paisaje de una pesadilla. El fantástico se presta a alucinaciones, fobias y terrores de toda índole. En su capacidad para adaptarse a las proyecciones ilusorias es especialmente adecuado para la interpretación de las enfermedades mentales de nuestra era. El mundo de la fantasía está habitado por elfos, hadas, unicornios y faunos, pero también por espíritus malignos, brujas, fantasmas, vampiros, *doppelgängers*, demonios, mutantes y monstruos. Según Coyle, con la excepción de la ciencia ficción, que es esencialmente racionalista, la mayor parte del fantástico, como otros productos de la imaginación romántica, se resiste a la formalización.

Igualmente, Amaryll B. Chanady⁵ expone que, debido a su gran diversidad de aplicaciones, el término *fantástico* nunca ha sido adecuadamente definido y advierte que semejante tarea podría parecer arbitraria y de escaso valor dado que nunca se alcanzaría un acuerdo general.

Así pues, no podemos menos que asumir que intentos como el presente de confinar el fantástico con definiciones y categorías son generalmente fútiles e irónicos ejercicios de autoderrota.

De referencia obligada en el estudio del fantástico es el provocativo tratado estructuralista de Tzvetan Todorov *Introducción a la literatura fantástica*.⁶ Esta obra fundacional trata de explicar lo fantástico desde el interior de la obra, desde su funcionamiento, lo que la distingue de otros estudios precedentes que se habían centrado fundamentalmente en el aspecto temático.⁷ Su intención era elaborar una caracterización formal del fantástico y constituyó el primer estudio sistemático y original de una modalidad literaria hasta entonces poco estudiada o relegada entre los productos de género o de consumo. Como apunta Rosemary Jackson, “el valor del trabajo de Todorov es alentar un compromiso crítico serio con una forma de

⁵ CHANADY, Amaryll B.: “The Structure of the Fantastic in Cortázar’s “Cambio de Luces”” en COLLINS, Robert A. y PEARCE, Howard D. (ed.): *The Scope of the Fantastic: Theory, Technique, Major Authors*. Ensayos seleccionados de la Primera Conferencia Internacional sobre el Fantástico en Literatura y Cine. Florida Atlantic University, 1980. Greenwood Press. Londres, 1985, p. 159.

⁶ TODOROV, Tzvetan: *Introduction à la littérature fantastique*. Editions du Seuil. París, 1970.

⁷ Véase VAX, Louis: *L’Art et la littérature fantastique*. Presses Universitaires de France. París, 1960. CAILLOIS, Roger: *Au coeur du fantastique*. Gallimard. París, 1965. CASTEX, Pierre-Georges: *Le conte fantastique en France de Nodier à Maupassant*. José Corti. París, 1951. SCHNEIDER, Marcel: *La littérature fantastique en France*. Fayard. París, 1964.

literatura que había sido descartada como frívola o ridícula. Críticos franceses anteriores, como P.G. Castex, Marcel Schneider, Louis Vax y Roger Caillois habían intentado definir la fantasía literaria catalogando sus temas y motivos recurrentes, escogidos de forma bastante azarosa de varias obras.”⁸

Todorov⁹ diferencia entre lo maravilloso, lo extraño o insólito y lo fantástico. Cada uno de estos tres géneros explica un modo de entender los elementos sobrenaturales que caracterizan estos tres tipos de narración.

Lo extraño explica racionalmente el fenómeno sobrenatural al final del relato, como ocurre en la gran mayoría de las narraciones de tipo policiaco. Lo que a primera vista parecía escapar de las leyes físicas del mundo tal y como lo conocemos, no es en realidad más que un engaño de los sentidos que se acabará resolviendo según estas mismas leyes.

En *lo maravilloso*, el fenómeno sobrenatural permanece inexplicado al final de la narración, que es el caso de cualquier cuento de hadas, fábula o leyenda. Los detalles irracionales, como el habla de los animales y las transformaciones, forman parte tanto del universo como de la estructura de cualquier cuento de hadas.

El *género fantástico* se encontraría en la frontera entre lo extraño y lo maravilloso. Lo fantástico sería la vacilación experimentada por un ser que no conoce más que las leyes naturales frente a un acontecimiento aparentemente sobrenatural. Así pues, el efecto fantástico sólo se mantiene mientras el lector duda entre una explicación racional y una explicación irracional. Lo fantástico exige, según Todorov, el cumplimiento de tres condiciones:

1. 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.

2. Esta vacilación puede ser representada por un personaje, de modo que la vacilación se convierte en uno de los temas de la obra. El lector se identifica con este personaje.

3. El lector debe adoptar una determinada actitud ante el texto: deberá rechazar tanto la interpretación alegórica como la interpretación “poética”.

Para Todorov, el fantástico es un género siempre evanescente y rechaza la posibilidad de que un texto permanezca fantástico una vez acabada la narración. Es

⁸ JACKSON, Rosemary: *Op. cit.*, p. 5. “the value of Todorov’s work is encouraging serious critical engagement with a form of literature which had been dismissed as being rather frivolous or foolish. Previous French critics, such as P.G. Castex, Marcel Schneider, Louis Vax and Roger Caillois, had tried to define literary fantasy by cataloguing its recurrent themes and motifs, taken rather randomly from various works.”

⁹ TODOROV, Tzvetan: *Introducción a la literatura fantástica*. Ed. Buenos Aires. Barcelona, 1982, p. 34.

insólito si tiene explicación y maravilloso si no la tiene. Lo propiamente fantástico no ocupa más que “el tiempo de una incertidumbre”, hasta que el lector opta por una respuesta u otra.¹⁰

Esta distinción entre maravilloso, fantástico y extraño, como señala Remo Cesarini, le ha ganado a Todorov críticas muy duras y despectivas: “Se ha tachado a su definición de ser demasiado abstracta, demasiado restrictiva, demasiado simple y clara. Se le ha reprochado el haberse dejado llevar de sus intereses como crítico, en aquel momento estrictamente lingüísticos y retóricos.”¹¹ Cesarini también apunta que la estructura dialéctica del esquema al que recurre Todorov, a pesar de resultar demasiado abstracto y sistemático, le hace posible “acoger gran cantidad de elementos contradictorios (unas veces ocultos al crítico, otras veces negados por él) y ha podido proveer de un instrumento de discusión y análisis muy útil y constructivo.”¹²

Las críticas más frecuentes que recibe el trabajo de Todorov hacen referencia a la excesiva restricción de su definición del fantástico y a la exclusión de la literatura del siglo XX. Todorov impone al fantástico unos límites históricos muy discutibles. Según este autor, el fantástico tiene que ser contemplado como un producto de finales del siglo XVIII, que alcanza su apoteosis durante el siglo XIX para morir con el nacimiento del siglo XX. Todorov se basa en la aparición de la teoría psicoanalítica para explicar esta supuesta desaparición: al entender el fantástico como expresión de las angustias y pulsiones del inconsciente, la llegada del psicoanálisis debía suponer la liquidación racional de este género basado en lo irracional. Sin embargo, la producción literaria y cinematográfica fantástica que se ha producido a lo largo del siglo XX demuestra que, lejos de morir, el fantástico está más vivo que nunca.

El único ejemplo que propone Todorov para demostrar que el final del siglo XIX también marca el final de la historia de la literatura fantástica es la *Metamorfosis* de Franz Kafka. Peter Cersowsky¹³ trata de demostrar a través de la obra de Kafka y de Jorge Luis Borges que la afirmación de Todorov concerniente al final de la historia de literatura fantástica en el curso del siglo XX es errónea. De acuerdo con Todorov, la transformación de Gregor Samsa en insecto es vista como un fenómeno natural por los personajes involucrados en la historia. Así, la tensión entre la perspectiva natural y sobrenatural deja de existir y, en consecuencia, los personajes no

¹⁰ Podemos encontrar una profundización de las categorías descritas por Todorov en FABRE, Jean: *Le miroir de sorcière. Essai sur la littérature fantastique*. Librairie José Corti, París, 1992.

¹¹ CESARINI, Remo: *Lo fantástico*. Visor. Madrid, 1999, p. 72.

¹² *Ibidem*, p. 82.

experimentan ninguna duda sobre la verdadera naturaleza del texto. Se nos plantea entonces la cuestión de si la definición de Todorov es históricamente aplicable y, si es así, hasta qué punto. Cersowsky señala que el aspecto más convincente del argumento de Todorov es su sugerencia de que alrededor de 1900 algo decisivo ocurrió en la literatura fantástica, un hecho que parece muy plausible dado que el final del siglo supuso una transformación en todas las artes. Cersowsky apunta que, seguramente, la literatura fantástica también se vio marcada por este cambio. Sólo una teoría completamente rígida y ahistórica podría estar ciega a esta perspectiva. El autor plantea que, si se produjo semejante ruptura histórica, la típica estructura de la literatura fantástica pudo ser reemplazada por un tipo de literatura que podía etiquetarse de “fantástica” a pesar de su estructura diferente. El problema de la naturaleza y función de la transformación de Gregor no está explicado. Todavía continuamos extremadamente confusos sobre ella. Para Kafka todo es fantasía, no hay realidad natural en absoluto dado que todo está constituido a través de la perspectiva de un individuo. Cersowsky no ve por qué un modelo de literatura, que ilustra este punto de vista, no debería ser etiquetado de “fantástico”, sobre todo teniendo en cuenta que evoca la incertidumbre mucho más que el tipo normal de literatura fantástica. El autor justifica la aplicación del término “literatura fantástica” a Kafka desde un punto de vista filosófico. Kafka poseía una copia del *Ensayo sobre las visiones de fantasmas* de Arthur Schopenhauer, estudio que trata de reemplazar la teoría espiritualista de los fantasmas por algo nuevo. La concepción según la cual el hombre está hecho de dos sustancias fundamentalmente diferentes (material o cuerpo e inmaterial o alma) venía ilustrada por el modelo normal de literatura fantástica. En el tratado de Schopenhauer, esta idea es reemplazada por una concepción idealista o trascendental. Esta concepción, basada en la asunción de que una visión espectral es también un componente del mundo estructurado por la percepción individual, adopta la teoría de la subjetividad de Kant. El axioma cognitivo del concepto de Schopenhauer, es decir, la teoría de Kant de que la base de cualquier experiencia descansa en la subjetividad humana, es llamada la “Revolución Copernicana” en la Historia de la Filosofía. De igual modo, Cersowsky propone que la significativa diferencia entre Kafka y el tipo normal de literatura fantástica puede ser caracterizada como la “Revolución Copernicana en la historia del género fantástico”.

¹³ CERSOWSKY, Peter: “The Copernican Revolution in the History of Fantastic Literature at the Beginning of the Twentieth Century” en COLLINS, Robert A. y PEARCE, Howard D. (ed.): *Op. cit.*, p. 19.

La relevancia de la estructura trascendental de Kafka es una característica central en la literatura fantástica del siglo XX y se encuentra presente en muchas obras de Borges. Ambos autores evocan una incertidumbre extrema en el lector. Dado que el dualismo tradicional entre lo natural y lo sobrenatural desaparece, la incertidumbre ya no está restringida a dos alternativas de lectura. Como en Kafka, la confusión invocada por Borges tiene también sus raíces en la extendida concepción subjetiva. De acuerdo con Cersowsky, Borges y Kafka cuestionan la desaparición de la literatura fantástica en el siglo XX propugnada por Todorov y representan una forma trascendental del fantástico que es fundamentalmente diferente del tipo exclusivamente espiritualista descrito por Todorov.¹⁴

Un rasgo esencial que observamos en la mayoría de los intentos de definir el fantástico contempla un hecho inusual o sobrenatural que constituye una transgresión temporal de la normalidad o realidad. La realidad, definida por Eric Rabkin, es “esa colección de perspectivas y expectativas que aprendemos con el fin de sobrevivir en el aquí y ahora”¹⁵ y el fantástico conlleva una inversión temporal de esas perspectivas. Para C. N. Manlove, el fantástico es “una ficción que evoca asombro y contiene un sustancial e irreductible elemento de lo sobrenatural con el que el personaje mortal de la historia o los lectores llegan, al menos parcialmente, a familiarizarse.”¹⁶ La principal diferencia entre Manlove y Todorov reside en la reacción de los personajes a lo sobrenatural: para Manlove, “admiración” o “asombro” son suficientes, mientras para Todorov “duda” o “inseguridad” son esenciales.

Como hemos visto, el enfoque de Todorov es útil cuando se aplica a la literatura tradicional, pero prueba ser menos fructífero en autores fantásticos modernos, como es el caso de Kafka, donde en la mayoría de su narrativa el protagonista/narrador muestra muy poca o ninguna duda ante lo extraordinario. Esa duda fundamental para Todorov, pasa en Kafka del narrador/protagonista al lector. Así, es la concepción de la realidad del lector la que se cuestiona constantemente.

Las manifestaciones fantásticas más actuales también plantean problemas a la división de Todorov entre fantástico y maravilloso. Esta distinción es puesta en entredicho por la literatura hispanoamericana del siglo XX, en la que las

¹⁴ *Ibidem*, p. 25.

¹⁵ RABKIN, Eric S.: *The Fantastic in Literature*. Princeton University Press. Princeton, 1976, p. 227. “that collection of perspectives and expectations that we learn in order to survive in the here and now”

narraciones se sitúan a medio camino entre ambos géneros, así como por las obras que insinúan el terror en lo maravilloso (y que retomaremos más adelante). En el llamado *realismo mágico*, lo real y lo sobrenatural coexisten de modo no problemático en un mundo semejante al nuestro. Su estrategia consiste en naturalizar lo extraño y desnaturalizar lo real. El narrador presenta los hechos como si fueran algo corriente, pues ni él ni los demás personajes se asombran por lo narrado. El realismo mágico muestra lo maravilloso que hay en el seno de lo real. De este modo, lo irreal aparece como parte de la realidad cotidiana. Como hemos apuntado, esta estrategia de naturalizar lo extraño y desnaturalizar lo real aparece el cine de Tim Burton, que cuestiona a menudo la naturaleza de lo real diluyendo las fronteras entre la realidad y la fantasía. El escape de los niños burtonianos radica en convertir la fantasía en un aspecto de la realidad. La habilidad del cineasta consiste en hacer que el mundo “extraño” que nos presenta termine pareciéndonos completamente natural y que el mundo “normal” comience a antojársenos ajeno. Profundizaremos más adelante en el carácter fundamentalmente siniestro de estos momentos que nos muestran lo extraño de lo familiar y lo familiar en lo extraño.

El otro punto en el que se centran las críticas al texto de Todorov es la excesiva restricción de su definición del fantástico. En su intento de rescatar el término “fantástico” de la vana designación de todo lo que no pertenece a la categoría de “real”, el autor excluye demasiado del ámbito del fantástico. En el citado ensayo, Amaryll B. Chanady encuentra más aceptable la concepción de Louis Vax¹⁷, quien define el fantástico como la intrusión repentina de lo inexplicable en un mundo real. Chanady considera que, si lo sobrenatural ocurre en el mundo real, la historia debería ser considerada fantástica, incluso si no hay duda, sólo sorpresa, desorientación y quizá, miedo. Chanady cita a Irène Bessière¹⁸, para quien el fantástico está caracterizado por la incertidumbre, aunque esta duda se produce entre varios códigos antinómicos, o posibilidades de interpretación, por parte del protagonista. Los sujetos víctimas están constantemente intentando entender su relación con el mundo exterior, ya que el fantástico está siempre basado en un trasfondo realista.

¹⁶ MANLOVE, C.N.: *Modern Fantasy: Five Studies*. Cambridge University Press. Cambridge, 1975, p. 1. “a fiction evoking wonder and containing a substantial and irreducible element of the supernatural with which the mortal character in the story or the readers become on at least partly familiar terms.”

¹⁷ VAX, Louis: *Op. cit.* Citado en CHANADY.

¹⁸ BESSIÈRE, Irène: *Le récit fantastique. La poétique de l'incertain*. Larousse Université. París, 1974.

A la hora de determinar cuál es el código del fantástico, el prerequisite más importante para Chanady es la existencia de dos o más códigos lógicos antinómicos. Este puede ser lo real y lo sobrenatural, en cuyo caso la definición de Roger Caillois (el fantástico como la repentina aparición de una ruptura en las leyes de nuestro mundo cotidiano)¹⁹ sería adecuada. Sin embargo, el fantástico puede ser creado por la yuxtaposición secuencial de dos sintagmas narrativos, lógicos y normales en sí mismos, pero mutuamente antinómicos. Esto crea una situación lógicamente imposible sin la presencia de seres sobrenaturales.

El segundo criterio es que el fantástico debe producirse en una situación cotidiana, no en un mundo de fantasía. Esto excluiría la ciencia ficción, los cuentos de hadas y las historias sobrenaturales. En estos géneros vecinos el mundo real no es amenazado por un mundo que es completamente ajeno al nuestro.

Según el tercer criterio, el retrato del mundo real que se da en el fantástico facilita la identificación del lector con el narrador o protagonista y le permite experimentar el mismo miedo o desorientación. El fantástico debe estar estructurado de tal modo que los lectores puedan aceptar el mundo presentado como plausible, puedan identificarse con el narrador (que debe, por lo tanto, ser fiable) y se vean imperceptiblemente implicados emocionalmente en una serie de sucesos que desembocan en lo sobrenatural. Sin una estructura coherente estricta, los primeros dos criterios no bastarían para constituir el fantástico.

Para Chanady no existen temas fantásticos. Aunque hay temas sobrenaturales, el fantástico depende enteramente del contexto. La destrucción del fantástico a través de la ironía ocurre en muchos de los cuentos de Washington Irving, donde la víctima de lo sobrenatural es llevada al ridículo. Para lograr el efecto del fantástico los lectores deben identificarse con el narrador.

Debido a su enorme diversidad, Chanady no considera el fantástico como un género. Tampoco lo contempla como un efecto, dado que es meramente el posible resultado de un cierto tipo de narración. Así pues, el fantástico es visto como un código particular del lector o como una serie de códigos organizados en una cierta estructura. No está limitado temáticamente, pero debe contener los criterios mencionados: antinomia lógica, un escenario realista, la identificación con un narrador fiable y una estructura narrativa estrechamente tejida. Esta es la paradoja del fantástico: tenemos que ser conscientes de los códigos de los lectores para olvidarlos y disfrutar el juego creado por el autor.

¹⁹ CAILLOIS, Roger: *Anthologie du fantastique*. Gallimard. París, 1966.

Rosemary Jackson²⁰ señala otras omisiones importantes en el texto de Todorov. De acuerdo con esta autora, Todorov, como la mayoría de la crítica estructuralista, no toma en consideración las implicaciones sociales y políticas de las formas literarias. Su atención queda confinada a los efectos del texto y a los medios en que opera, sin relacionar la forma del texto literario con su formación cultural. Sin embargo, Jackson considera que el mayor fallo de Todorov es su rechazo de la teoría psicoanalítica a la hora de enfocar el fantástico. Como veremos, las fantasías literarias, al representar impulsos inconscientes, están particularmente abiertas a lecturas psicoanalíticas, sobre todo cuando muestran una tensión entre las leyes de la sociedad humana y la resistencia del inconsciente a esas leyes.

Guy de Maupassant, en su crónica *Lo fantástico* (1883)²¹, explicita la diferencia entre lo maravilloso y lo fantástico. Lo que separa un relato fantástico de un cuento de hadas es la oportunidad dada al lector por la narración fantástica de identificar el universo representado como el suyo propio intentando racionalizar los elementos sobrenaturales que rompen no sólo las leyes naturales del mundo tal y como lo conocemos, sino también la posibilidad de conocimiento racional de la realidad. Los cuentos fantásticos de Maupassant ilustran su teoría de que “sólo se tiene miedo de lo que no se entiende”. El miedo que debe producir cualquier relato fantástico es producido por la falta absoluta de explicación natural ante un fenómeno determinado. Pero el miedo no sólo es producido por el elemento sobrenatural, sino también por la derrota de nuestra capacidad de comprender la realidad y estructurarla según unas reglas inmutables como puedan ser las de las ciencias físicas o químicas.

Otro personaje clave en la literatura fantástica es Howard Philip Lovecraft, quien no sólo situó la gran mayoría de sus escritos de ficción dentro de este modo, sino que fue autor de *Supernatural Horror in Literature*²², posiblemente el primer trabajo de investigación serio sobre el fantástico. Para Lovecraft el criterio de lo fantástico no se sitúa en la obra, sino en la experiencia particular del lector. Esta experiencia es el miedo, pues la literatura fantástica es ante todo una literatura de

²⁰ JACKSON, Rosemary, *Op. cit.*, p. 6.

²¹ MAUPASSANT, Guy de: *Le fantastique*, en *Chroniques*, vol. I, París, 10/18, 1980. Citado en FERRERAS, Daniel F.: *Lo fantástico en la literatura y el cine. De Edgar A. Poe a Freddy Krueger*. Vosa. Madrid, 1995, p. 15.

²² En Noviembre de 1925, W. Paul Cook encargó a Lovecraft un artículo sobre narrativa sobrenatural para su revista *The Recluse*. El ensayo, que contiene referencias a 272 cuentos, supuso una importante labor de investigación. Fue publicado por primera vez en 1927 y revisado en 1933. En castellano ha sido publicado como *El horror en la literatura* por Alianza Editorial en 1984 y 2002. Además, el texto puede ser encontrado en direcciones electrónicas como: <http://www.gizmology.net/lovecraft/works/super.htm>

miedo. Tiene que producir un terror indecible, un espanto incontrolable hacia lo desconocido, a lo que va más allá del conocimiento humano y acaba trastornando la mente hasta la locura. Lovecraft sostiene que no hay nada más aterrador que las violaciones de las leyes naturales por una fuerza o fenómeno totalmente desconocido; mientras más extraño, incomprensible y ajeno a nuestro ámbito de experiencias sea ese horror, más intenso será su efecto. La enseñanza lovecraftiana parece ser la de que vivimos en un orden precario, en un mundo lleno de inquietantes puertas transdimensionales, de pasajes a otros mundos paralelos y monstruosos que pueden abrirse o cerrarse a través de la magia y del saber esotérico. El criterio definitivo de lo fantástico no sería para este autor la estructura de la intriga, sino la atmósfera, la creación de una impresión específica. La obra de Lovecraft impone límites muy rígidos al conocimiento e ilustra tanto el fracaso de la ciencia oficial como la imposibilidad de conocer lo indecible.

Todorov, Rabkin y M. Schneider basan el fantástico en la existencia de fenómenos misteriosos, aterradores en ocasiones, que perturban el orden familiar del mundo y que no pueden ser explicados lógicamente. Algunos teóricos deducen que casi todo tipo de ficción no realista es fantástica, mientras numerosos autores, a pesar de sus divergencias, coinciden en señalar como elemento esencial del fantástico una imagen real que es alterada por la introducción de uno o varios fenómenos, seres o acontecimientos que no están sujetos a las leyes de esa realidad o que incluso son contrarios a ella. Tal es el caso de Roger Caillois o Gérard Lenne. De igual modo, según David Roas, para que una historia pueda considerarse fantástica “debe crearse un espacio similar al que habita el lector, un espacio que se verá asaltado por un fenómeno que trastornará su estabilidad.”²³ El elemento sobrenatural del fantástico supone siempre una amenaza para una realidad que creíamos gobernada por leyes rigurosas e inmutables.

Somos testigos de que el fantástico escapa una y otra vez de los límites que los distintos teóricos han tratado de imponerle. Conscientes de esta dificultad, de todos estos repertorios de normas que hemos visto, nos parece especialmente certero el de Daniel Ferreras²⁴, quien apunta tres criterios selectivos a la hora de identificar el fantástico:

1. *Elemento sobrenatural inédito*: toda narración fantástica debe presentar uno o varios elementos que no siguen las leyes naturales. Este elemento sobrenatural no sólo tiene que parecer inédito, o sacado de su contexto original, sino que

²³ ROAS, David (comp.): *Teorías de lo fantástico*. Arco/Libros. Madrid, 2001, p. 8.

²⁴ FERRERAS, Daniel F.: *Op. cit.* pp. 19-22 .

también tiene que permanecer inexplicado. Si se le encuentra una solución racional al final de la narración, entonces nos encontramos en el género de lo extraño.

2. *Universo identificable o “hiperrealidad”*: el universo en el cual se desarrolla la narración fantástica tiende a ser réplica del nuestro. Esta es posiblemente la distinción fundamental entre la narración fantástica y los cuentos maravillosos o los relatos de ciencia ficción. De una manera paradójica, el género fantástico depende en gran parte de una representación realista del mundo para funcionar. Para que pueda provocar miedo y duda, 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 cabe hablar de hiperrealidad, de la exageración de los aspectos más comunes de la realidad.

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, real contra sobrenatural o individuo frente a colectividad. También se puede percibir como un choque entre dos códigos semióticos en teoría opuestos: se sugiere la presencia de un elemento irracional en nuestro universo y, por lo tanto, se oponen abiertamente el código semiótico de la realidad y el de lo irracional. Representa un desafío a nuestro conocimiento del mundo y a la epistemología en general. Si resulta tan inquietante es porque acaso sea el índice de una duda irrefutable en cuanto a la validez de cualquier intento de racionalizar el mundo, o incluso de conocerlo.

No obstante, preferimos hablar de un “fantástico puro” al que serían aplicables estos criterios, mientras lo maravilloso, un mundo totalmente imaginario donde lo insólito o extraño es la norma, sería una de las formas que adopta el fantástico entendido como modo (concepción en la que profundizaremos más adelante). Para Ferreras, estos tres parámetros (detalle sobrenatural inédito, hiperrealismo y ruptura semiótica) son los que forman las particularidades estructurales de lo que nosotros consideramos “fantástico puro”. Pero también advierte que no se pueden establecer categorías herméticas. Muchos relatos fantásticos pueden presentar aspectos típicos del género extraño, maravilloso o incluso de la ciencia-ficción. De este modo, los relatos puramente fantásticos no son tan comunes como se pueda pensar. El fantástico, una vez más, se niega a la categorización estricta, se escapa a los límites que le queremos imponer.

El problema de llegar a una definición empírica de lo que constituye el fantástico en el campo literario resulta igualmente aplicable al caso del cine. 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”)²⁵ sugiere que el fantástico puede aflorar en un gran número de géneros. Aparte de la ciencia ficción y el terror, también los melodramas, westerns y musicales son en cierto sentido fantasías. De este modo, ¿es posible excluir alguna forma de entretenimiento cinematográfico del fantástico? Extendida hasta este punto, la categoría de fantástico se vuelve virtualmente inútil como medio de distinguir entre diferentes tipos de films.

El fantástico se nos revela nuevamente como una forma de percepción, como un punto de vista absolutamente subjetivo. La cuestión del fantástico cinematográfico resulta todavía más problemática. En un medio donde todo es fantasía, la delimitación del fantástico se convierte en una discusión en la que la objetividad y el consenso tienen la batalla perdida de antemano.

Baird Searles lo expone claramente en la introducción a *Films of Science Fiction and Fantasy*: “Es todo fantasía, por supuesto. Hollywood no es llamada “la fábrica de sueños” por nada y el cine, a pesar de sus muchas caras, ha sido principalmente usado para manufacturar sueños y fantasías para el consumo público.”²⁶ Hombres ordinarios pueden ser transformados en seres súper humanos de belleza imposible que no sudan, cuyos cabellos permanecen siempre en su sitio, cuya tez resulta permanentemente perfecta y que son únicamente mostrados desde los ángulos que más los favorecen. Estos semidioses son colocados en mundos perfectos, lucen prendas que nunca se arrugan y se mueven en habitaciones y decorados cuidadosamente diseñados. Searles concluye: “Filma la irrealidad de un momento y será real para siempre.”²⁷ De acuerdo con este autor, las películas son fantasía para la mirada, pero a veces también lo son para la mente. Los films que recoge en su libro son aquellos que presentan la más descarada imposibilidad, no sólo de estilo sino también de contenido, aquellos cuyos guiones especifican que lo

²⁵ DONALD, James (ed.): *Fantasy and the Cinema*. British Film Institute. Londres, 1989, p. 3. “films which show worlds, whether ours or not, that depart from the rules of everyday reality, often using cinema’s spectacular capacity for illusion and trickery to conjure up before our eyes weird creatures and strange happenings in impossible narratives”

²⁶ SEARLES, Baird: *Films of Science Fiction and Fantasy*. AFI Press/Harry N. Abrams. Nueva York, 1988. “It’s all fantasy, of course. Hollywood is not called “the dream factory” for nothing, and the cinema has, despite its many faces, primarily been used to manufacture dreams and fantasies for public consumption.”

que nos es mostrado no es ni remotamente real. Para Searles, el objetivo de la fantasía es convencernos, a través de sus recursos y estrategias, de que lo imposible es real. Quizá sea la cámara cinematográfica la que ha logrado un mayor éxito en este sentido, pues lo imposible puede ser creado ante ella y “verlo es creerlo”. Este autor divide las películas de ciencia ficción y fantasía por sus temas. Unifica la ciencia ficción, considerada un subgénero de la fantasía, por una invención (la nave espacial, la máquina del tiempo) o por un personaje (el científico loco, el alien, el monstruo). Las películas de fantasía se caracterizarían por un elemento sobrenatural –la introducción más o menos amenazadora de un ser extraño en nuestro mundo- o más ampliamente, por su evocación de los mitos de la humanidad.

Gérard Lenne, en *El cine “fantástico” y sus mitologías*²⁸, insiste en esta idea de lo fantástico como la vocación del cine: “Hablar de “lo fantástico en el cine” equivaldría pues a plantearse en qué medida responde el cine a su función esencial”. Dado que para Lenne el cine es siempre fantástico, cuando se afirma “fantástico” hace referencia a un truco comercial, a una etiqueta que asiste a la constitución de un género. De ahí la inclusión de las comillas.

Santiago Vila apunta: “en todo caso, el cine es, siempre, *fantástico*. La confusión de los límites entre el sueño y la realidad, entre la inconsciencia y la consciencia, característica del síntoma fantástico, se materializa visualmente en toda película. Para poder apreciar estéticamente un film, hasta la emoción y la catarsis consiguiente, es necesario suspender la incredulidad durante el tiempo de su relato, aceptando las convenciones textuales que sostienen una evidente irrealidad, una alucinación visual-sonora: *el lugar de lo fantástico*.”²⁹ Es por esto que propone asimilar la expresión de Harry Belevan³⁰ y referirse a películas de “expresión fantástica” o emplear las comillas como Gérard Lenne.

Lenne sitúa lo maravilloso en la frontera del fantástico, pues el dominio de lo maravilloso contiene en gestación lo que llegará a ser fantástico. El reino de lo maravilloso es un mundo pura 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. Los temas encantados-mágicos son, en la mayoría de los casos, medios hábiles y

²⁷ *Ibidem*. “Record on film the unreality of a moment, and it will be real forever.”

²⁸ LENNE, Gérard: *Op. cit.*, p. 19.

²⁹ VILA, Santiago: *La escenografía: cine y arquitectura*. Cátedra. Madrid, 1997, p. 289.

³⁰ BELEVAN, Harry: *Teoría de lo fantástico*. Anagrama. Barcelona, 1976.

sorprendentes de obtener un efecto cómico o poético, pero nunca terrorífico como en el fantástico. De acuerdo con Lenne, lo maravilloso no solamente es el reino de la infancia, sino que también es la infancia del fantástico. Sólo hay un paso entre los dragones que escupen fuego o las hidras de nueve cabezas de los cuentos infantiles y los cinematográficos monstruos japoneses, entre las hadas o los magos con poderes increíbles y los adeptos al culto demoníaco o las brujas. Simplemente se trata de situarlos en nuestro mundo, en la realidad, en lugar de postergarlos al país de la imaginación.

También hay obras que entrecruzan lo maravilloso y lo que consideramos fantástico puro. Se trata de obras que insinúan el horror en lo maravilloso.³¹ 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.

Los mundos creados por Tim Burton no son totalmente maravillosos en tanto en cuanto parten de la descripción de una realidad cotidiana en la que irrumpe un elemento extraño. Hemos visto que, al insinuar el terror en lo maravilloso, muchas de las películas del cineasta se sitúan en esta frontera entre lo maravilloso y lo fantástico. Cuando el cineasta evoca el espíritu de la niñez, torna realidad nuestras fantasías de la infancia, que no atañen solamente a unos cuentos de hadas poblados de inocuos enanos y elfos, sino también a brujas malvadas, terroríficas casas encantadas, espectros maléficos y monstruos de todo tipo. Y es que, a pesar de la insistencia de algunos, la infancia no es un espacio libre de miedos y preocupaciones.

En lo que respecta a la ciencia ficción, según Gérard Lenne, es fantástica en la medida en que sitúa en un contexto científico, futurista, el esquema original de todo el fantástico: un peligro desconocido amenaza al hombre. Aquí también encontramos las dos vías del fantástico de las que hablaremos más adelante: lo desconocido exterior al hombre (marcianos y extraterrestres superiores) y el peligro creado por el hombre (robots y ordenadores). En cuanto a su significación, Lenne apunta que a menudo son parábolas que tienden a poner en guardia frente a los peligros que corre la humanidad en caso de no enmendarse y, en particular, si sigue haciendo un mal uso de la ciencia. La ideología de la ciencia ficción es reaccionaria. En el sentido moral más fácilmente adherido a la estructura de la

³¹ Un ejemplo reciente lo encontramos en el popular Harry Potter de J.K. Rowling y sus adaptaciones cinematográficas. Por ejemplo, en la segunda entrega, *Harry Potter y la cámara de los secretos*, unas horribles arañas asesinas rompen con el mundo maravilloso de los brujitos de Hogwarts.

anticipación (el salto adelante hacia algo desconocido que se revela amenazador) conduce a la desconfianza en el progreso y cualquier progreso técnico es equiparado al progreso de las ideas. La evolución de la ciencia ficción nos lleva desde los sabios de vanguardia que, en las novelas de Verne, triunfaban por encima de las fuerzas oscurantistas, hasta los Estados Unidos de los años 50, el tiempo de la guerra fría y del macarthysmo, cuando incluso llega a ser vehículo de propaganda. Sin embargo, el destino de la ciencia ficción no es forzosamente la defensa e ilustración de ideas retrógradas, sino que podría volver a ser lo que fue en su origen: la denuncia, no de la ciencia y del progreso, sino de sus excesos y aberraciones.

Lenne señala que lo que anima y determina el esquema constante del “fantástico” es el choque dramático que produce la intrusión de la anormalidad en la normalidad. La normalidad sufre perturbaciones que afectan a sus leyes, normas y prohibiciones. Estas perturbaciones, con diferentes grados de violencia, son el punto de partida indispensable. Comprensiblemente, la anormalidad sólo tiene sentido en función de la normalidad. De ahí se desprende la necesidad de que el fantástico sitúe y describa minuciosamente esa normalidad, ese orden establecido que será amenazado, atacado o destruido.

La oposición normalidad/anormalidad se expresa por el contraste orden/desorden. Cuanto más inflexible sea la estabilidad de un mundo, mayor será el poder dramático de la inestabilidad. Este contraste exige una total incompatibilidad. El hecho de que la anormalidad destruya a la normalidad es lo que crea el miedo o, lo que es lo mismo, el efecto fantástico. De acuerdo con Lenne, el miedo no sería otra cosa que el vértigo inevitable de la conciencia al borde del vacío que la limita, su incapacidad de imaginar lo inimaginable, de concebir lo inconcebible (es decir, la coexistencia de lo posible y lo imposible). La necesidad del miedo es patente en tanto en cuanto el miedo está unido a lo desconocido, que es la base de todo el fantástico. El miedo supone la expresión del vértigo de la conciencia frente a la confusión entre lo imaginario y lo real.

El fantástico reclama como marco un mundo cuyas leyes sean rigurosamente inmutables en el cual lo imposible surja de improviso. Lenne establece aquí una distinción entre el fantástico y lo maravilloso. 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. Lo maravilloso es el reino de la armonía mientras el fantástico, irrupción insólita de lo imaginario en lo real, es el reino del escándalo, de la rasgadura.

Esta intrusión de un acontecimiento que pone en peligro el orden establecido también se encuentra en otros géneros. No obstante, a diferencia del cine de aventuras, donde el peligro es conocido, o del género policiaco, donde el peligro que parece desconocido acaba por revelarse conocido, en el cine fantástico no se sabe en qué consiste la amenaza y el peligro, con lo que no se sabe cómo defenderse. La ignorancia del origen, junto a la evidencia del acontecimiento, redoblan el temor. La desproporción entre el peligro cercano y las posibilidades de defensa es aplastante; cualquier medida de prevención se manifiesta irrisoria y, sin embargo, la monstruosidad que parece todopoderosa acaba finalmente por ser vencida.

Hemos visto que la distinción entre lo fantástico puro, lo maravilloso y lo insólito resulta en muchas ocasiones confusa. En las películas de Burton, como en otros cineastas y numerosos autores literarios, podemos encontrar ejemplos híbridos de estas manifestaciones que cuestionan la validez de tales definiciones. Si en el capítulo anterior decíamos que resulta muy difícil elaborar una lista exhaustiva de los componentes característicos de cada género particular o definirlos de modo exclusivo y que resulta más útil, por lo tanto, entender el género como proceso (dado que los géneros se desarrollan y varían al tomar prestados elementos de otros géneros o solaparse con ellos), resulta igualmente más pertinente entender un campo tan amplio como es el fantástico como modo, solución que argumentaremos en el siguiente epígrafe.

Si bien en ocasiones se puede distinguir entre ejemplos de fantástico puro o maravilloso puro, son tantas las variaciones que encontramos entre ambas posibilidades (dada la infinita flexibilidad y adaptabilidad que observamos en la propia naturaleza del fantástico) que creemos preferible una visión amplia del fenómeno que no niegue su carácter inherentemente subjetivo. Esta es también la posición adoptada por Peter Nicholls, quien resuelve el problema de lo que califica un film como fantástico, algo que para él es subjetivo, al definirlo como aquel que “es situado en un mundo que difiere en uno o más aspectos importantes del mundo real en el que vivimos.”³² Así pues, Nicholls incluye dentro del fantástico los films situados en otro mundo, en un mundo imaginario futuro o en un mundo imaginario pasado, todas las películas de monstruos y las que tratan sobre fuerzas naturales que irrumpen en la vida cotidiana. Quedan excluidos del fantástico aquellos films cuyos hechos sobrenaturales terminan teniendo una explicación racional.

³² NICHOLLS, Peter: *Fantastic Cinema: An Illustrated Survey*. Ebury Press, 1984, p. 6. “is set in a world which differs in one or more important respects from the actual world we live in.”

2. EL FANTÁSTICO COMO MODO

Como hemos visto, el fantástico abarca un ámbito demasiado amplio para que pueda ser considerado un género. En palabras de Eric Rabkin: “La extensa gama de obras que llamamos fantásticas es abundante, demasiado abundante para constituir un único género. (El fantástico) Incluye géneros convencionales íntegros tales como el cuento de hadas, la historia de detectives, la Fantasía.”³³

Rosemary Jackson lo expresa del siguiente modo: “Podría sugerirse que la fantasía es un modo literario del cual emergen un número de géneros relacionados. La fantasía proporciona una gama de posibilidades cuyas varias combinaciones producen diferentes clases de ficción en diferentes situaciones históricas. Tomando prestado términos lingüísticos, el modelo básico de la fantasía podría ser visto como una lengua de la cual se derivan varias formas.”³⁴

De acuerdo con Todorov³⁵, el área de lo maravilloso puro indica narrativas tales como los cuentos de hadas, la novela romántica y la mayoría de la ciencia ficción. Próximo a él, el fantástico-maravilloso incluye obras como *La muerta enamorada* de Théophile Gautier, que presenta efectos inexplicables a los que se da finalmente una causa sobrenatural. El fantástico-extraño incluye el *Manuscrito encontrado en Zaragoza*, de Jan Potocki, en el que se considera que los sucesos extraños tienen un origen subjetivo. El teórico francés sitúa los cuentos de Poe en lo extraño puro. Para Todorov, el fantástico puro está representado por la línea que separa el fantástico-insólito de lo fantástico-maravilloso. Esto ocurre en la novela de Henry James *Otra vuelta de la tuerca*, donde lo fantástico ocupa la duración de una incertidumbre, mientras el lector duda sobre los orígenes de los “fantasmas” como presencias naturales o sobrenaturales.

Este sistema es útil para distinguir ciertas clases del fantástico, pero su polarización de lo maravilloso y lo insólito lleva a confusión. Rosemary Jackson sugiere entonces definir el fantástico como “un *modo* literario más que como un género, y situarlo entre los modos opuestos de lo maravilloso y lo mimético.”³⁶

Lo maravilloso es el mundo de los cuentos de hadas, de las novelas románticas, de la magia y de lo sobrenatural. Los cuentos de los hermanos Grimm,

³³ RABKIN, Eric S.: *Op. cit.*, p. 118. “The wide range of work which we call... fantastic is large, much too large to constitute a single genre. It includes whole conventional genres such as fairy tale, detective story, Fantasy.”

³⁴ JACKSON, Rosemary, *Op. cit.*, p. 7. “It could be suggested that fantasy is a literary mode from which a number of related genres emerge. Fantasy provides a range of possibilities out of which various combinations produce different kinds of fiction in different historical situations. Borrowing linguistic terms, the basic model of fantasy could be seen as a language, or langue, from which its various forms, or paroles, derive.”

³⁵ TODOROV, Tzvetan: *Op. cit.*, pp. 53-59.

³⁶ JACKSON, Rosemary: *Op. cit.*, p. 32. “a literary mode rather than a genre, and to place it between the opposite modes of the marvellous and the mimetic.”

de Hans Christian Andersen, de Andrew Lang y de Tolkien pertenecen a este modo. La fórmula que tradicionalmente abre los cuentos de hadas, “Érase una vez...”, conlleva un narrador impersonal, una autoridad “que sabe” y muy poca implicación emocional. Lo maravilloso está caracterizado por una función narrativa mínima, cuyo narrador es omnisciente y tiene autoridad absoluta. Es una forma que desalienta la participación del lector, presentando sucesos situados en un pasado muy distante, contenidos y fijados por una perspectiva temporal que implica que sus efectos cesaron hace demasiado tiempo para que puedan perturbar. De ahí la fórmula final: “y vivieron felices para siempre”, o una variación sobre ésta. El lector, como el protagonista, es un mero receptor de los acontecimientos, los cuales presentan un patrón preconcebido.

Lo mimético lo encontramos en narrativas que afirman imitar una realidad externa. La ficción narrativa clásica, ejemplificada por tantas novelas “realistas” del siglo XIX, presentan como “reales” los sucesos que cuentan, usando una conocedora tercera voz. Estas narrativas reclaman una equivalencia entre el mundo de ficción representado y el mundo “real” fuera del texto.

Lo fantástico se sitúa entre ambos modos, ya que confunde elementos tanto de lo maravilloso como de lo mimético. Las narraciones fantásticas aseguran que lo que están relatando es real (contando con todas las convenciones de la ficción realista para lograr esto) y después proceden a quebrar esa asunción de realismo al introducir lo que, dentro de esos términos, es manifiestamente irreal. Arrastran al lector de la aparente familiaridad y seguridad del conocido mundo cotidiano a un mundo cuyas improbabilidades están más próximas al reino normalmente asociado con lo maravilloso. El narrador no sabe más que el protagonista sobre lo que está ocurriendo o sobre su interpretación; la condición de lo que está siendo contemplado como “real” se cuestiona constantemente. Esta inestabilidad de la narrativa se sitúa en el centro de lo fantástico como modo.

Según Jackson, “entre lo maravilloso y lo mimético, tomando prestada la extravagancia de uno y la normalidad del otro, el fantástico no pertenece a ninguno de estos modos (...) A diferencia de lo maravilloso o lo mimético, el fantástico es un modo de escritura que establece un diálogo con lo “real” e incorpora este diálogo como parte de su estructura esencial.”³⁷

³⁷ *Ibidem*, pp. 35 y 36. “between the marvellous and the mimetic, borrowing the extravagance of one and the ordinariness of the other, the fantastic belongs to neither and is without their assumptions of confidence or presentations of authoritative “truths” (...) Unlike the marvellous or the mimetic, the fantastic is a mode of writing which enters a dialogue with the “real” and incorporates that dialogue as part of its essential structure.”

Somos, por lo tanto, partidarios de contemplar el fantástico como un modo artístico, en términos de sus formas, rasgos característicos, elementos básicos y estructuras. El término “modo” se emplea aquí para identificar los rasgos estructurales que subyacen en varias obras en diferentes periodos de tiempo.

Con esto no queremos sugerir que existe un modelo teórico ideal al que todas las fantasías se deban ajustar. No hay una entidad abstracta llamada “fantasía”, sino únicamente una variedad de obras diferentes que comparten unas características estructurales básicas y que parecen ser generadas por similares deseos inconscientes. Su particular manifestación del deseo es lo que permite a estas obras relacionarse entre sí.

2.1. FANTASÍA Y REALIDAD: UNA RELACIÓN CONFLICTIVA

La definición del término *fantástico* como “quimérico, fingido, que no tiene realidad, y consiste sólo en la imaginación” expone su ambigüedad esencial: es irreal. Como el fantasma, que no está ni vivo ni muerto, el fantástico es una presencia espectral, suspendida entre el ser y la nada, que toma lo real y lo quebranta.

Didier T. Jaén apunta: “La *fantasía*, de acuerdo con definiciones estándar, es aquello que es producido o existe sólo en la imaginación y es, por lo tanto, no real, sólo aparente. Esta definición presupone una distinción entre *real* e *irreal*, la cual, aunque ampliamente aceptada por el sentido común, está lejos de ser universalmente aceptada y es constantemente retada, aunque nunca completamente resuelta, por la imaginación humana, para la cual no hay una distinción esencial entre el mundo real y los productos de la imaginación.”³⁸

Los críticos han definido tradicionalmente la fantasía en cuanto a su relación con lo “real”, lo que, en términos artísticos, significa que el fantástico ha tendido a ser entendido a través de su relación con el realismo. El estudio de Todorov fue el primero en cuestionar esta clasificación y en ofrecer una formulación sistemática de la poética del fantástico.

³⁸ JAÉN, Didier T.: “Mysticism, Esoterism, and Fantastic Literature” en COLLINS, Robert A. y PEARCE, Howard D. (ed.): *Op. cit.*, p. 105. “Fantasy, according to standard definitions, is that which is produced or exists only in the imagination and is, therefore, not real, only apparent. This definition presupposes a distinction between real and unreal, which, although widely accepted by common sense, is far from universally accepted and is constantly being challenged, although never completely resolved, by human imagination, for which there is no distinction of essence between the real world and the products of the imagination.”

El fantástico es un modo paradójico: su existencia depende de una relación inversa con lo que es percibido como real. Como declara William G. Plank³⁹, “pura imaginación” o “pura fantasía” son conceptos improbables, ya que la existencia de la fantasía depende de la percepción de una realidad aceptada. Para este autor, las fantasías son repeticiones del mundo real, reestructuraciones de los bloques establecidos de la realidad aceptada.⁴⁰

El fantástico es un tipo de percepción que nos lleva a espacios más amplios. Esta apertura es perturbadora, pues niega la solidez de lo que se ha tomado como real. Esta especie de infracción es una rasgadura, una herida expuesta en el costado de lo real. La actividad de apertura se relaciona con la invisibilidad, la imposibilidad, la transformación y la ilusión, pues el mundo “real” es reemplazado, sus ejes disueltos y deformados para que las estructuras temporales y espaciales se derrumben.

No obstante, la presentación de la imposibilidad no es una actividad radical por sí misma. El texto subvierte únicamente si el lector es perturbado por su forma narrativa dislocada. El fantástico se encuentra dentro de sistemas cerrados, infiltrándose, abriendo espacios donde la unidad ha sido asumida. Sus imposibilidades proponen otros significados o realidades latentes detrás de lo posible o lo conocido. Al romper “verdades” únicas, el fantástico traza un espacio dentro del marco cognitivo de una sociedad. Introduce múltiples “verdades” contradictorias.

Presentando lo que no puede ser, pero es, la fantasía expone los límites del marco ontológico y epistemológico de una cultura. Al ser una narrativa estructurada sobre contrarios, la fantasía nos habla de los límites y es particularmente reveladora de los márgenes de lo “real”.

David Roas señala que, al basarse en la confrontación de lo sobrenatural y lo real en un mundo ordenado y estable como pretende ser el nuestro, “el relato fantástico provoca –y, por lo tanto, refleja– la incertidumbre en la percepción de la realidad y del propio yo: la existencia de lo imposible, de una realidad diferente a la nuestra.”⁴¹ Esto nos conduce a dudar acerca de la realidad, pero también acerca de nuestra propia existencia. Cuando lo irreal pasa a ser concebido como real y lo irreal se convierte en una posible realidad, descubrimos la carencia de validez de lo racional y la posibilidad de la existencia una realidad diferente bajo una realidad

³⁹ PLANK, William G.: “The Imaginary: Synthesis of Fantasy and Reality” en COLLINS, Robert A. y PEARCE, Howard D. (ed.): *Op. cit.*, p. 77.

⁴⁰ *Ibidem*, p. 78.

⁴¹ ROAS, David: *Op. cit.*, p. 9.

que creíamos segura, estable y claramente delimitada por la razón. Es así como el fantástico “pone de manifiesto la relativa validez del conocimiento racional al iluminar una zona de lo humano donde la razón está condenada a fracasar.”⁴²

Como afirma Jackson, “el fantástico se abre a una región que no tiene ni un nombre ni una explicación racional para su existencia. Sugiere sucesos más allá de la interpretación. El fantástico existe como lo interior del realismo, oponiéndose a las formas cerradas y monológicas de la novela con estructuras abiertas y dialógicas (...) Es todo lo que no es dicho, todo lo que es indecible, a través de formas realistas.”⁴³

La imaginación y la realidad son los dos polos que constituyen la dualidad fundamental del cine. Los primeros problemas que tratan de resolver los inventores y pioneros del cine atañen a las relaciones mantenidas entre la verosimilitud y la fantasía. Del cine primitivo al cine moderno no han cesado de luchar entre sí dos concepciones a las que cabría definir como cine de la *Puesta en Escena* y cine de la *Mirada*, donde el autor, según el caso, será organizador o demiurgo, contemplador y observador. Lo fantástico aparece corrientemente como una valorización, una idealización de lo imaginario y, al mismo tiempo, como una depreciación de lo real, como el fruto de la invasión de lo imaginario en lo real. El cine nos demuestra que lo fantástico es la confusión de la imaginación y de la realidad, el choque de lo real con lo imaginario. El cine participa igualmente de la imaginación y de la realidad, es decir, lo fantástico no podría existir sin credibilidad, que es la imagen más cercana y verosímil posible de lo real. La credibilidad se sitúa por encima de todo criterio de verosimilitud y de plausibilidad. De acuerdo con Lenne, es preciso que el público pueda creer, es preciso que haya una reconstitución lo más exacta posible de un universo que no sea copia del mundo existente, sino zona de reencuentro entre lo imaginario y lo real. Lugar de lo incierto y de lo desconocido, frontera inestable e imperceptible entre dos mundos cuya coexistencia parece excluir su existencia, lo fantástico está hecho a la imagen de los mundos paralelos.

En el texto fantástico, las unidades clásicas de espacio, tiempo y personaje son amenazadas con la disolución. Las reglas del arte objetivo y tridimensional ya no se sostienen, pues los parámetros del campo de visión tienden a la indeterminación. Es como si la limitada naturaleza del espacio se hubiera introducido en una

⁴² *Ibidem*.

⁴³ JACKSON, Rosemary: *Op. cit.*, p. 25. “the fantastic opens to a region which has no name and no rational explanation for its existence. It suggests events beyond interpretation. The fantastic exists as the inside, or underside, of realism, opposing the novel’s closed, monological forms with open, dialogical structures (...) It is all that is not said, all that is unsayable, through realistic forms.”

dimensión adicional donde homólogos incongruentes pueden coexistir. Este espacio adicional es frecuentemente reducido a un lugar donde el fantástico se ha convertido en la norma. Estos recintos son centrales en el fantástico moderno, desde los oscuros e inquietantes edificios y castillos de la narración gótica, pasando por la amenazadora arquitectura de los cuentos de miedo del siglo XIX, hasta los recientes espacios urbanos de pesadilla de Dickens o Kafka. *La caída de la Casa Usher* de Poe, *Drácula* de Stoker, *Psicosis* de Hitchcock, etc., son obras que dependen del recinto gótico como espacio de máxima transformación y terror.

El tiempo cronológico es igualmente refutado, con los tiempos pasado, presente y futuro perdiendo su secuencia histórica y tendiendo hacia la suspensión, hacia un presente eterno. Las fantasías sobre la inmortalidad confunden diferentes escalas temporales, de modo que los siglos, años, meses, días, horas y minutos actúan como unidades arbitrarias e insustanciales. Como los relojes blandos de Dalí, el tiempo se vuelve flexible, fluido.

En cuanto a la unidad del personaje, el fantástico propone una posibilidad mucho más radical y transgresora: el cuerpo desintegrado. Los numerosos parciales, duales, múltiples y desmembrados yoes esparcidos en el fantástico violan la más apreciada de todas las unidades, la unidad del personaje. El fantástico tiene el poder de interrogar esta categoría de personaje, esa definición del yo como un todo coherente, indivisible y continuo que ha dominado el pensamiento occidental durante siglos y que ha sido celebrado de igual modo por el teatro clásico y el arte “realista”. Una reluctancia a admitir la posible existencia de aspectos parciales o contradictorios del yo dominó la práctica literaria en la representación de personajes a lo largo de los siglos dieciocho y diecinueve. Las fantasías proporcionan imágenes de identidad muy diferentes a las de los sólidos cuerpos encontrados en narraciones “realistas”, muy diferentes de los redondos personajes tridimensionales de la novela de Tolstoi *Guerra y Paz*. Las narraciones fantásticas están cubiertas de cuerpos mucho menos sustanciales, con formas inestable cuyas identidades nunca quedan definitivamente establecidas. Este ataque sobre los personajes unificados, esta subversión de la unidad del yo constituye, en palabras de R. Jackson, “la función transgresora más radical del fantástico”⁴⁴

El término “personaje” es un concepto ideológico en sí mismo, producido en nombre de la representación “realista” de una realidad empíricamente verificable fuera del texto artístico. El realismo, como práctica artística, confirma las ideas dominantes de lo que constituye esta realidad exterior organizándola y

enmarcándola a través de las unidades del texto. El realismo presenta esto como una práctica neutral, inocente y natural, borrando su propia construcción artificial de lo “real”. El personaje es uno de los ejes centrales de esta operación.

El fantástico problematiza la representación de lo “real”, sea en términos de competencia lingüística o de construcción de versiones de tiempo, espacios o personajes “reales”. Cada vez más, el fantástico llama la atención sobre las dificultades de representación y las convenciones del discurso literario o cinematográfico. Al poner en primer plano sus propia práctica significativa, el fantástico comienza a revelar que su versión de lo “real” es relativa, que tan sólo puede deformar y transformar la experiencia, de modo que lo “real” es expuesto como una categoría, como algo articulado por y construido a través del texto literario o artístico. El fantástico toma las palabras y las imágenes y reconfigura su alcance semántico poniéndolas en nuevos contextos.

Presentando distintos elementos yuxtapuestos y reensamblándolos en inesperadas y aparentemente imposibles combinaciones, el arte fantástico llama la atención explícitamente sobre el *proceso* de representación. Combinando unidades en nuevas relaciones, se mueve hacia un discurso anárquico. El fantástico no procede por analogía: no está basado en el símil (como, como si), sino en la ecuación (esto sí ocurrió). Con el problema del “personaje”, el fantástico no introduce escenas como si fueran reales (excepto cuando se mueve en el terreno de la alegoría, el sueño o lo maravilloso): insiste en la *realidad* de la transformación, como ocurre en *El caso del Dr. Jekyll y Mr. Hyde* o en la *Metamorfosis*.

Las transformaciones del fantástico no suelen tener un propósito. Los cambios se producen sin más, sin ninguna razón. No existe un programa teleológico global que de significado a la transformación. Bestias, insectos, sombras, monstruos,... todos pertenecen al “yo”.

En el fantástico encontramos yoes flexibles e incoherentes en oposición a los retratos del individuo como un todo unificado. El fantástico viola así la unidad realista en la presentación del personaje e interroga su proceso de construcción. El sujeto se vuelve ex-céntrico, heterogéneo, abarcando toda contradicción e (im)posibilidad. En los textos fantásticos, que tratan de negar o disolver las prácticas significantes dominantes, la representación del personaje se vuelve especialmente perturbadora. Sus yoes parciales y desmembrados rompen una práctica significativa “realista” que representa el ego como una unidad indivisible.

⁴⁴ *Ibidem*, p 83.

El fantástico nos obliga a “leer” (o ver) de una forma nueva, extendiendo nuestro uso y entendimiento de las posibilidades del lenguaje (o de la visión) y ampliándonos a nosotros mismos y nuestro mundo mediante la lectura. Quizás más que cualquier otra forma narrativa, el fantástico intenta renovar nuestra percepción del mundo como algo misterioso y a la vez conocido. Necesitamos ver el mundo como una combinación de extrañamiento y seguridad, de maravilla y familiaridad. La fantasía construye un puente entre lo natural y lo sobrenatural, lo humano y lo no humano, entre el mundo objetivo, material y el reino de lo subjetivo y espiritual. Una característica fundamental del fantástico es el traslado más allá de las fronteras de lo familiar, la introducción dentro de lo empíricamente desconocido o hipotéticamente imposible, donde los códigos de lo que es aceptable o correcto ya no se aplican, permitiendo que el mundo primario sea interrogado por el secundario.

2.2. LA FANTASÍA COMO SUBVERSIÓN

Los orígenes del fantástico se han situado frecuentemente en el contexto del individualismo del siglo XIX. Sin embargo, si el fantástico es leído de un modo político (involucrado en la creación y disolución de tensiones sociales), este enfoque se amplía considerablemente. Una serie de estudios han restaurado un sentido del fantástico como interpelación política, como artefacto cultural cuyos orígenes descansan en una respuesta consciente a los acontecimientos cotidianos.⁴⁵

Por otra parte, el fantástico ha sido frecuentemente reivindicado como un modo de trascender la realidad, de escapar a la condición humana y de construir superiores y alternativos mundos secundarios. En las obras de autores como W.H. Auden, C.S. Lewis y J.R.R. Tolkien, esta noción de la fantasía satisface el deseo de una realidad mejor, más completa y unificada. Sin embargo, no todos los críticos coinciden en esta lectura. Rosemary Jackson⁴⁶ se declara contraria a que este enfoque trascendental, el cual considera parte de una visión nostálgica y humanista practicada por ciertos escritores, a los que acusa de volver la mirada hacia una jerarquía moral y social perdida que tratan de recapturar y revivificar con sus fantasías.

⁴⁵ En esta línea podemos nombrar a Derek JARRETT: *The Sleep of Reason: Fantasy and Reality from the Victorian Age to the First World War*. Londres, 1988; José B. MONLEÓN: *A Specter is Haunting Europe: A Sociohistorical Approach to the Fantastic*. Princeton, 1990; Jacqueline ROSE: *States of Fantasy*. Oxford, 1996; Tobin SIEBERS: *The Romantic Fantastic*. Ithaca, 1984 o Meredith VELDMAN: *Fantasy, the Bomb and the Greening of Britain: Romantic Protest 1945-1980*. Cambridge, 1994.

⁴⁶ JACKSON, Rosemary: *Op. cit.*, p. 2.

Jackson⁴⁷ observa que, como cualquier otro texto, la fantasía literaria es producida dentro de un contexto social que la determina. Aunque luche contra los límites de este contexto, no puede ser entendida de un modo aislado. Las formas adoptadas por cualquier texto fantástico están determinadas por un número de fuerzas con las que intersecta e interactúa. El reconocimiento de estas fuerzas conlleva situar a cada autor en relación con determinantes históricos, sociales, económicos, políticos y sexuales, además de con una tradición literaria de fantasía.

Tal y como indican Ceri Sullivan y Barbara White, “las formas del fantástico dependen de las circunstancias históricas y políticas que rodean al agente humano. El fantástico funciona como un texto secundario de la realidad, actuando diversamente como un comentario o como una mimesis de la misma.”⁴⁸ Jackson apunta: “la fantasía recombina e invierte lo real, pero no escapa a él: existe en una relación parasitaria o simbólica con lo real. El fantástico no puede existir independientemente de ese mundo “real” que parece encontrar tan frustrantemente finito.”⁴⁹

Las lecturas del fantástico como texto político se ramifican en tres posturas: la fantasía como conformismo, como subversión y como reto al *status quo*. Según Ceri Sullivan y Barbara White, el fantástico es descrito como conservador debido a dos razones contradictorias: como compensación por la privación social, donde la satisfacción que produce la fantasía reduce el ímpetu individual a cambiar las condiciones circundantes y como escapismo, al organizar o crear deseos con el propósito de controlar, como ocurre en la publicidad. Sin embargo, algunos teóricos despojan la tendencia escapista del fantástico de esta connotación negativa. Para Marcel Schneider el fantástico es una literatura de evasión en el sentido de que escapamos con el fin de reencontrarnos a nosotros mismos en el más recóndito rincón de nuestra mente. Eric Rabkin comenta: “en la literatura del fantástico, la evasión es el medio de explorar un campo desconocido, un terreno que es la parte oculta de la mente del hombre. El fantástico es usado para revelar la verdad del corazón humano.”⁵⁰

⁴⁷ *Ibidem*, p. 3.

⁴⁸ SULLIVAN, Ceri y WHITE, Barbara: *Writing and Fantasy*. Longman. Londres, 1999, p. 2. “the forms of the fantastic are contingent on the historical and political circumstances surrounding human agents. The fantastic acts as a secondary text to reality, variously acting as a commentary on, or a mimesis of it.”

⁴⁹ JACKSON, Rosemary: *Op. cit.*, p. 20. “fantasy re-combines and inverts the real, but it does not escape it: it exists in a parasitical or symbiotic relation to the real. The fantastic cannot exist independently of that “real” world which it seems to find so frustratingly finite.”

⁵⁰ RABKIN, Eric S.: *Op. cit.*, p. 45. “In the literature of the fantastic, escape is the means of exploration of an unknown land, a land which is the underside of the mind of man. The fantastic is used to reveal the truth of the human heart.”

El escapismo del que tan a menudo se acusa al fantástico no es tal. Como lo expresa Michael Wood: “no hay escapes, incluso en la más escapista de las películas (...) Los films sacan a relucir nuestras preocupaciones sin permitirles que se suelten y sin forzarnos a mirarlos demasiado de cerca (...) No parece ser necesario para una película resolver nada, aunque sea ficticiamente. Parece ser suficiente para nosotros si una película simplemente dramatiza nuestras semisecretas preocupaciones y contradicciones en una historia (...) El entretenimiento no es, como pensamos a menudo, un vuelo a escala completa para alejarnos de nuestros problemas, ni un medio de olvidarlos completamente, sino más bien un cambio de nuestros problemas en formas que los domestican, que los dispersan a los márgenes de nuestra atención.”⁵¹ También David Roas remarca este aspecto: “el relato fantástico pone al lector frente a lo sobrenatural, pero no como evasión, sino, muy al contrario, para interrogarlo y hacerle perder la seguridad frente al mundo real.”⁵²

La concepción de la fantasía como subversión confía en las oportunidades que ésta ofrece para el ensayo de escenarios alternativos desde una posición segura. Proporciona espacio para el debate sin la necesidad de responsabilizarse de semejantes comentarios. Tanto Gérard Lenne como Rosemary Jackson han presentado convincentemente la subversión como función política de la fantasía.

Una característica frecuentemente asociada con la fantasía literaria ha sido su obstinado rechazo a las definiciones imperantes de lo *real*, lo que ha llegado a veces a la oposición violenta. Una fantasía es una historia basada sobre y controlada por una patente violación de lo que es generalmente aceptado como posible. No obstante, la violación de las asunciones dominantes de lo que es generalmente aceptado como normativo “no es una actividad socialmente subversiva en sí misma: sería ingenuo equiparar la fantasía con la política anárquica o revolucionaria. Sin embargo, sí perturba las “reglas” de la representación artística y la reproducción literaria de lo “real”.”⁵³ Jackson ha encontrado que un examen de algunas de las raíces de la fantasía literaria la revela caracterizada por una función subversiva. De acuerdo con esta autora, el estudio de Mijail Bajtin *Problemas de la poética de*

⁵¹ Michael WOOD: *America in the Movies*. Basic Books. Nueva York, 1975, pp. 16-18. “There are no escapes, even in the most escapist pictures (...) Movies bring out our worries without letting them loose and without forcing us to look at them too closely (...) It doesn’t appear to be necessary for a movie to solve anything, however fictitiously. It seems to be enough for us if a movie simply dramatizes our semisecret concerns and contradictions in a story (...) Entertainment is not, as we often think, a full-scale flight from our problems, not a means of forgetting them completely, but rather a rearrangement of our problems into shapes which tame them, which disperse them to the margins of our attention.”

⁵² ROAS, David: *Op. cit.*, p. 8.

⁵³ JACKSON, Rosemary: *Op. cit.*, p. 14.

Dostoievsky sitúa a autores fantásticos modernos como E.T.A. Hoffmann, Dostoievsky, Gogol, Poe o Jean-Paul como descendientes directos de un género literario tradicional: la menipea. La sátira menipea ha estado presente en la antigua literatura cristiana y bizantina, así como en los escritos de la Edad Media y en el Renacimiento (como pueda ser *Satiricón* de Petronio). Era un género que rompió con la exigencia de realismo histórico o probabilidad, pues mezclaba pasado, presente y futuro y permitía diálogos con los muertos. Estados de alucinación, sueño, locura, conducta y habla excéntrica, transformaciones y situaciones extraordinarias eran la norma. Bajtin descubre rasgos similares en las obras de Rabelais, Swift, Sterne, Dickens, Dostoievsky y Gogol y señala la hostilidad de la fantasía hacia lo estático, su yuxtaposición de elementos incompatibles y su resistencia a lo establecido. La menipea viola todas las convenciones y cuestiona el orden social, pues no teme lo criminal, lo erótico, la locura ni la muerte. Según Bajtin, muchas fantasías modernas continúan esta función violentamente transgresora.

Sin embargo, el ataque a las ideologías dominantes no siempre necesita ser subversivo. Algunas lecturas historicistas recientes han señalado el modo en el que los retos del fantástico pueden modificar las ideologías imperantes para preservar el orden social y económico. José B. Monleón postula que la historia del fantástico es la historia de una lucha de clases. Al reflejar los miedos engendrados por el capitalismo, el fantástico ayudó a “modificar el discurso hegemónico con el fin de justificar la supervivencia de la sociedad burguesa” y crear “un espacio en el cual esas amenazas pudieran ser transformadas en “sobrenaturalismo” y monstruosidad.”⁵⁴ Por lo tanto, sostiene Monleón, la creación de un estado burgués en el siglo dieciocho fue expresada en términos góticos como una fractura entre orden y caos causada por una reformulación burguesa de la otredad que excluía todo lo considerado como fuera de la razón y el orden: locura, crimen o una clase trabajadora emergente.

2.3. EL RACIONALISMO CUESTIONADO

La revolución industrial impuso una dimensión esencialmente materialista en la mentalidad contemporánea, lo que eliminó, por razones evidentes de incompatibilidad lógica, las antiguas creencias y supersticiones. Aunque no se puede afirmar que estas creencias en lo sobrenatural desaparecieran, la fe en la

⁵⁴ MONLEÓN, José B.: *A Spectre is Haunting Europe: A Sociohistorical Approach to the Fantastic*. Princeton University Press. Princeton, 1990, pp. 14 y 139. “modify hegemonic discourse in order to justify the survival of bourgeois society” (...) “a space in which those threats could be transformed into “supernaturalism” and monstrosity.”

posibilidad de un suceso sobrenatural fue disminuyendo a medida que avanzaba el progreso. Así, lo fantástico moderno nació para un lector que cada día era más incrédulo. La crisis de lo sobrenatural empezó sin embargo antes la revolución industrial y, aunque resulta imposible imponer una fecha inamovible, sí se puede decir que el siglo dieciocho y la Ilustración fueron periodos de cambios profundos donde se establecieron las bases para un conocimiento científico del mundo.

Sin embargo, para el fantástico, el racionalismo no puede proporcionar un conocimiento exacto de lo real porque limita la realidad a los confines de la lógica. El miedo provocado por el fantástico no se debe tan sólo al elemento sobrenatural, sino también a la derrota de nuestra capacidad de comprender la realidad y estructurarla según unas reglas científicas inmutables. El fantástico impone límites muy rígidos al conocimiento e ilustra tanto el fracaso de la ciencia oficial como la imposibilidad de conocer lo indecible. En su investigación de los dominios de lo imaginario, lo inconsciente, lo irracional y lo siniestro, el fantástico supone un intento de descubrir una nueva definición y un nuevo enfoque de la realidad.

John M. Lipski⁵⁵ señala que los dos avances científicos más importantes de los tiempos modernos son la teoría de la relatividad y la teoría del cuanto. Cada una de estas teorías reemplaza un modelo clásico anterior que había sido asumido como válido en todas partes y para siempre. La teoría del cuanto representa el abandono de la infinita divisibilidad del tiempo y del espacio y la sustituye con el cuanto como la mínima unidad de discurso. La incertidumbre del principio de la teoría del cuanto sitúa un límite en la divisibilidad del espacio y el tiempo, afirmando en esencia que hay límites definidos a la medición, a la adquisición de conocimiento.

Existen pues restricciones a la obtención del conocimiento, puntos en los cuales la teoría, una creación cognitiva humana, se destruye a sí misma sin posible redención. Según Lipski, la ciencia, que etimológicamente significa conocimiento mismo y que siempre ha representado el entendimiento, es el vehículo de su propia destrucción. Muchas teorías diseñadas para aumentar nuestro conocimiento han probado que mucho del conocimiento actualmente aceptado puede ser falso y que la adquisición de “verdadero” conocimiento puede estar fuera de cuestión. Apunta Lipski que incluso las matemáticas puras tienen áreas cuestionables propias. Hasta números bien conocidos, como π , exhiben características que son en teoría inaccesibles a la verificación empírica.

⁵⁵ LIPSKI, John M.: “The Literature of the Unknowable” en COLLINS, Robert A. y PEARCE, Howard D. (ed.): *Op. cit.*, p. 115.

De este modo, el ser humano se ve liberado de una realidad única, pues la realidad pasa a ser relativa y fluida. Experimenta un tremendo sentido de liberación de las restricciones y limitaciones clásicas, pues ya no está restringido por modelos globales de realidad.

2.4. POR UNA VISIÓN MÍSTICA DEL MUNDO

En su definición del fantástico, Todorov enfatiza la tensión que produce la ambigüedad entre una situación real pero improbable y una configuración imposible puramente imaginaria. Una vez la ambigüedad queda resuelta, el texto pasa a pertenecer bien a la categoría de lo insólito o bien a la de lo maravilloso. Por consiguiente, para Todorov, el término “fantástico” se refiere más a un tenue estado de resonancia entre géneros que a un género propiamente dicho. John Lipski⁵⁶ afirma que en los casos citados por Todorov la verdadera amplitud de la definición no es claramente evidente. Los autores discutidos estaban firmemente basados en una visión clásica del universo. Ya fueran sus escenarios abiertamente sobrenaturales o meramente extraños, siempre operaban con dos estados bien definidos en mente y la tensión ambigua que, de acuerdo con Todorov caracteriza el fantástico, es usada como una estratagema literaria, como un recurso retórico que no pretende implicar ninguna intención filosófica en absoluto. Estos autores no tienen ninguna intención de sugerir la dualidad del universo. La tensión es creada por la ambigüedad que rodea el acto de lectura, por el hecho de que a los lectores no se les ofrece suficiente información hasta algún momento crítico (o ni eso siquiera) con el fin de que lleguen a una interpretación aceptable. Sin embargo, en casi todas estas obras de fantasía está implícita una aceptación plena de la situación descrita. A pesar de la desviación entre las situaciones fantásticas representadas y el mundo fenomenológico percibido por el público, los lectores tienen la razonable certeza de que el mundo de fantasía opera a través de sus propias y bien definidas leyes. Subrayando el placer del fantástico se encuentra la excitante suposición de que, al menos en teoría, sería posible para los lectores captar plenamente los mecanismos internos del universo fantástico. Es decir, la literatura que ha sido tradicionalmente clasificada como fantástica, bien en el campo de la ciencia ficción, de la alegoría o de alguna otra categoría menos perfectamente definida, se ocupa de lo que es desconocido o no experimentado, pero que es, con sus propias constricciones internas, conocible.

⁵⁶ *Ibidem*, p. 118.

Las limitaciones cognitivas que encontramos en la ciencia moderna y, más generalmente, en toda investigación epistemológica, sugieren la posibilidad de una literatura de lo que no es conocible. La no unicidad del universo y la aceptada posibilidad de lagunas informativas y de desviaciones espontáneas de todos los fenómenos conocidos puede ser lógicamente reflejada en los textos para crear una estructura que se cierra a sí misma de la esfera cognitiva de los lectores.

La mayoría de las fantasías nos transportan a un mundo que parece desconocido. Como expone Ralph Yarrow⁵⁷, el fantástico implica una amenaza o un desafío, un golpe o una seducción. Nos lleva a “otro mundo”, más allá del espejo o de la tumba, alejado en el tiempo o en el espacio, pero un mundo que es una imagen en el espejo, una revelación o una analogía del mundo cotidiano. Constituye una oportunidad de usar la imaginación, lo que significa eludir los marcos de referencia habituales y ver qué más hay ahí: una nueva perspectiva o un cambio en el funcionamiento de la conciencia.

Según Yarrow, cambiar el lenguaje, romperlo y reinventarlo son técnicas útiles para transformar nuestra visión de la realidad. De modo que, alterando el lenguaje, cambiamos el centro de la conciencia. Hay una variedad de técnicas que nos conducen a la posibilidad de “leer” el mundo de otro modo. Para Yarrow, tanto si se emplean tácticas de choque como una más sutil persuasión, todas acaban por dejarnos con la sensación de una brecha entre lo convencional, diario, habitual o esperado y la situación en la que nos encontramos. La naturaleza imposible, absurda o fantástica de esta situación es realizada como una especie de vacío, como una pérdida de los puntos de referencia, una ausencia de forma o sentido. Esto impele una transición que va de consumir el lenguaje de la expectación convencional a estar preparado para usar nuestra imaginación. Este proceso, repetido muchas veces, hace posible que el lector pase de lo familiar a lo fantástico, de lo general al particular uso imaginativo del lenguaje. Se transforma así del “lector medio” al “lector ideal” requerido por el texto.

Didier T. Jaén⁵⁸ defiende una relación íntima entre el fantástico y el misticismo o esoterismo, una relación histórica en la que los autores de literatura fantástica han sido claramente influenciados por visiones místicas o esotéricas. Una forma de conciencia de la realidad contempla que únicamente el mundo físico, tangible y visible, captable por los sentidos físicos y/o susceptible de medición

⁵⁷ YARROW, Ralph: “Consciousness, the Fantastic, and the Reading Process” en COLLINS, Robert A. y PEARCE, Howard D. (ed.): *Op. cit.*, p. 84.

⁵⁸ JAÉN, Didier T.: *Op. cit.*, p. 105.

objetiva, es real. Esta es la visión del materialismo, del empirismo radical y del sentido común. En contraste, otra aprehensión de la realidad concibe que lo que existe delante de nosotros es sólo una parte de la imagen total del mundo. Una forma radical de esta conciencia entiende que lo visible, tangible y factual es ilusorio. Ninguna de estas dos perspectivas ontológicas puede, sin embargo, proporcionarnos la base para la organización de la sociedad humana.

Llegamos pues a una “conciencia esotérica de la realidad”, una perspectiva general en la que el mundo de la apariencia se concibe como manifestación externa de una realidad de fondo. Esta visión conlleva un cierto grado de dualismo que asume un mundo ahí fuera y un mundo entre bastidores que están conectados, pero no gobernados por las mismas reglas. No obstante, existe un punto en el que las relaciones conflictivas de esta doble perspectiva son vistas como parte de un todo y constituyen una unidad, una armonía cósmica. El conocimiento último de esta armonía del conflicto es el conocimiento del significado del mundo.

Este estadio final ha sido denominado *místico* por la tradición cristiana occidental y se ha equiparado a la comunión con Dios. Sin embargo, doctrinas que han eliminado esta noción cristiana de Dios, o incluso cualquier noción de Dios, pueden ser igualmente consideradas místicas, pues reclaman una experiencia similar.

La base de la experiencia mística o trascendental ha sido expresada con el concepto de unión o unidad. Para el misticismo cristiano consiste en la experiencia de la unión con Dios, mientras para el budista se trata de la unión o identificación con Brahman, que no se traduce como Dios, sino como la fuente subyacente de todo lo que existe. Las consecuencias de esta experiencia son la disolución del individuo en la unidad y la fusión o unión del yo con lo que no es yo, una unión de lo opuesto y, al mismo tiempo, de lo análogo. Como veremos al hablar de las perspectivas psicoanalistas, hay un impulso inconsciente en el ser humano a regresar a este estado de no diferenciación propio de la niñez. Una consecuencia de esta fusión de contrarios es la desaparición de las categorías mentales que gobiernan la vida cotidiana, tales como el tiempo, el espacio y la ley de la causalidad (pues no hay causas ni efectos cuando todo está presente en todo lo demás y cada causa está en cada efecto). El mundo como lo conocemos es una falsa ilusión que esconde la verdadera naturaleza de las cosas o, si no, no es un engaño en absoluto, ya que revela *todo* lo que es, si al menos lo pudiéramos ver. El místico, por lo tanto, aprende a ver el mundo desde esta doble perspectiva.

Esta visión ha servido como principio generador de ciertos tipos de literatura fantástica (y también de otras formas de literatura, además de concepciones metafísicas y religiosas). Como sugiere Todorov, en la literatura fantástica reina una ley de causalidad especial, una ley que trata de proveer una causa para todo y conecta causa y efecto en modos no relacionados normalmente en el mundo físico. Sucesos cuyas causas nos son desconocidas o que no se corresponden con las pautas usuales son normalmente atribuidos a la casualidad, lo que significa simplemente que no conocemos el modelo de causalidad del cual se derivan o que no existe tal modelo. La literatura fantástica provee este modelo que se nos escapa al asignar existencia concreta a las causas desconocidas o al explicitar las conexiones que no conocemos recurriendo a lo sobrenatural. Así, todo puede tener una causa y ser causa de todo lo demás. De acuerdo con Todorov, el fantástico aplica al mundo físico las relaciones que somos capaces de establecer mentalmente entre objetos. Esto parece sugerir una cualidad exclusivamente mental a las leyes de causa y efecto. Por lo tanto, al convertir las leyes físicas en relaciones puramente mentales, la literatura fantástica debilita la división entre lo mental y lo físico: “El principio que hemos descubierto puede designarse como el cuestionamiento de los límites entre materia y espíritu. Este principio engendra diversos temas fundamentales: una causalidad particular, el pan-determinismo; la multiplicación de la personalidad; la ruptura del límite entre sujeto y objeto; y, por fin, la transformación del tiempo y el espacio.”⁵⁹ Todorov descubrió que la misma “ruptura del límite entre sujeto y objeto” es una de las características de la locura (concretamente de la esquizofrenia), de la experimentación con drogas y del mundo infantil. A estos ejemplos añadimos el de la visión del mundo del místico, como el propio Todorov sugiere más adelante: “Los mundos de la infancia, de la droga, de la esquizofrenia, del misticismo forman un paradigma al que pertenecen igualmente los temas del *yo*.”⁶⁰

Jaén afirma que, independientemente de la experiencia mística final (la unión con Dios), existe la posibilidad de lo que podría ser denominada una perspectiva mística desde la cual percibir o concebir el mundo cotidiano. Este punto de vista sirve como base temática directa de un extenso grupo de literatura fantástica: Borges, Clements Brentano, Dante, Novalis o Petronio, por nombrar unos pocos. La relación de esta perspectiva con la experimentación con drogas ha sido ampliamente ilustrada en muchas experiencias religiosas primitivas y modernas

⁵⁹ TODOROV, Tzvetan: *Op. cit.*, p. 144.

⁶⁰ *Ibidem*, p. 175.

(los trabajos de Allan Watts, Baba Ram Dass o Carlos Castañeda) y en obras de autores tales como Thomas Carlyle, Thomas De Quincey, E.T.A. Hoffmann o Baudelaire. Sin embargo, en ciertos tipos de literatura fantástica la función de esta visión del mundo es más que meramente temática, dado que la atracción de la obra depende completamente de su presencia.

Aunque en el análisis de *Pesadilla antes de Navidad* profundizaremos en el tema relativo a la necesidad y fascinación del miedo, adelantaremos aquí algunas cuestiones. Más arriba hemos comentado que Lovecraft sostenía que el miedo a lo desconocido es el elemento básico y la explicación de la fascinación del cuento de terror: “La más antigua y poderosa emoción de la humanidad es el miedo, y el más viejo e intenso tipo de miedo es el miedo a lo desconocido.”⁶¹ Pero el miedo verdadero causa pánico e incita a huir, mientras que el efecto de la literatura de terror es la fascinación. En lugar de huir del miedo, nos sentimos vivamente atraídos por él. Experimentamos repulsa y fascinación al mismo tiempo. Nos fascina lo desconocido por las mismas razones que nos aterroriza: a causa de su desconocida cualidad. Queremos saber qué es o por qué, quizás debido a que, al conocerlo, podemos llegar a aceptarlo. La fascinación se despierta mediante la curiosidad (la misma curiosidad que mató al gato), algo que es reconocido por Lovecraft. Lo temible se convierte en poderosamente atractivo, dice Lovecraft, “cuando a este sentimiento de miedo y maldad se le sobreañade la inevitable fascinación del asombro y la curiosidad.”⁶²

De acuerdo con Jaén, lo que hace la literatura del miedo (y también el cine, debemos añadir) es agregar asombro y curiosidad, esto es, el misterio de lo desconocido, a lo simplemente temible. La fuente de asombro y curiosidad producidos por la obra debe entonces ser encontrada en la posibilidad (en la promesa) sugerida por la obra misma de una explicación del misterio, explicación que disolverá la razón del miedo. Pero esta explicación puede también destruir la fuente de asombro si resulta ser terrenal o común. La fuente de asombro está, por lo tanto, en la posibilidad o premisa de una explicación maravillosa, de una explicación que vaya más allá de los límites de la experiencia cotidiana.

Cuando la suspensión del orden natural sugiere peligro y destrucción, el resultado es miedo, que debe ser un ingrediente particular del cuento de terror sobrenatural. Pero cuando tal suspensión del orden natural es sugerida de un

⁶¹ LOVECRAFT, H.P.: *Op. cit.* p. 12. “The oldest and strongest emotion of mankind is fear, and the oldest and strongest kind of fear is the fear of the unknown.”

⁶² *Ibidem*, p. 44. “when to this sense of fear and evil the inevitable fascination of wonder and curiosity is superadded.”

modo imparcial, desconectado o humorístico, el resultado es meramente inquietante (el miedo es considerado una intensa forma de inquietud). Por lo tanto, la sugerencia de la suspensión del orden natural es el ingrediente básico para crear inquietud en el arte fantástico. La necesidad o deseo de una explicación (el deseo de reestablecer el equilibrio) puede ser la causa de la fascinación despertada por el fantástico.

La fascinación de la perturbación del orden natural en el fantástico depende del sentido de misterio (esto es, de asombro y curiosidad) que despierta y éste se encuentra subordinado a la insinuación de una explicación maravillosa, que puede ser tanto benigna como maligna. Esta ambivalencia es la fuente de la inquietud. Si la respuesta sugerida es benigna, la emoción resultante es asombro o admiración (como ocurre en la literatura mística o en la literatura de lo maravilloso). En el arte o en la literatura inquietante, la explicación sugerida permanece ambigua. Una vez se da una respuesta definitiva, en una u otra dirección, el efecto desasosegante desaparece.

Para Jaén, el objeto de arte inquietante fuerza en el espectador una revisión o reconsideración de las leyes de la naturaleza cotidianas. Por lo tanto, las fuentes de inquietud y sorpresa son inherentes a la ambigüedad presentada por la obra como la posibilidad de suspensión del orden natural, con la ambigüedad añadida de la posible explicación maligna o benigna.

Así pues, el elemento desasosegante en el arte fantástico despierta nuestro entendimiento de la seguridad con el sentido común y la realidad cotidiana, pero al hacer esto insinúa otras posibles experiencias basadas en niveles más profundos de la unidad subyacente. Parte de la fascinación del elemento inquietante en arte depende de esta promesa de una unidad más profunda que la que nos proporcionan las cuestionables, limitadas o inadecuadas experiencias de la vida y la realidad de cada día. Este proceso de desordenación para ver a través de niveles más profundos está íntimamente ligado a la vivencia de trascender las categorías racionales cotidianas que subyace en la experiencia mística.

El misticismo es, o afirma ser, la forma última de conocimiento. Si definimos el misticismo como una forma de conocimiento diferente al enfoque racional, lógico o analítico, más cercano a lo que es denominado conocimiento intuitivo, la relación entre misticismo y arte empieza a aclararse. El conocimiento intuitivo no puede ser explicado en términos racionales o lingüísticos. Es una experiencia que sólo puede ser sugerida por el lenguaje. Una de las funciones de la literatura es maximizar esta aproximación lingüística a la intuición. De este modo, la literatura es un intento de

trascender, a través del lenguaje, las limitaciones del lenguaje. Un lenguaje que intenta trascenderse a sí mismo insinuándose más allá de sí mismo, porque lo que sugiere no puede ser expresado por el lenguaje. Así, la literatura pide ser interpretada, ya que siempre parece sugerir algo diferente a sí misma.

Esto que Jaén aplica a la literatura puede ser perfectamente extrapolado al caso del cine. Como hemos visto, a Tim Burton le interesa investigar el tema de lo que entendemos por “real” y las diferentes nociones de realidad que tenemos cada uno. La realidad se convierte en una cuestión subjetiva. Ya desde muy joven descubrió la existencia de la otra realidad que subyacía tras un mundo (el de la zona residencial en la que creció) donde se fomentaba una apariencia de seguridad, estabilidad y orden. Un niño dotado para la creación de alternativas fantásticas no podía sino rechazar este mundo delimitado por la razón donde reinaba la hipocresía. Consciente de las limitaciones del conocimiento puramente racional e intelectual, el cineasta prefiere dejarse guiar por la intuición y los sentimientos. Siempre bajo la premisa de que las cosas no son lo que parecen, Burton nos muestra la ambigüedad de lo que consideramos real. El conocimiento intuitivo que hace posible que percibamos esa otra realidad subterránea es insinuado a través de las imágenes. No es expresado abiertamente, sino que es tan sólo sugerido con el fin de dejar espacio a la interpretación.

2.5. TEMAS Y MITOS

El fantástico moderno, estructurado alrededor de la imaginería espectral, sugiere un interés sobre los problemas relacionados con la visión y la visibilidad. Es remarcable el número de fantasías que introducen espejos, cristales, reflejos, retratos, ojos que ven las cosas desenfocadas o distorsionadas, para transformar lo familiar en desconocido. El espejo es empleado frecuentemente como motivo o estratagema para introducir el tema del doble o *doppelgänger*.

Según Jackson, a diferencia de los mundos secundarios de lo maravilloso, que construye realidades alternativas, los sombríos mundos del fantástico no construyen nada. Su vacuidad vicia el visible, redondo y lleno mundo tridimensional al esbozar ausencias, sombras sin objetos. Según Jackson, estos espacios, “lejos de satisfacer el deseo, lo perpetúan al insistir en una ausencia, carencia, en lo no visto, en lo invisible.”⁶³

⁶³ JACKSON, Rosemary: *Op. cit.*, p. 45. “far from fulfilling desire, these spaces perpetuate desire by insisting upon absence, lack, the non-seen, the unseeable.”

Una de las inquietudes temáticas principales del fantástico tiene que ver con los problemas de visión. En una cultura que equipara lo “real” con lo “visible” y da prioridad a la vista sobre los demás sentidos, lo i-real es aquello que es in-visible. Aquello que no es visto puede tener una función subversiva únicamente en relación a un sistema epistemológico y metafísico que convierte la expresión “ya veo” en sinónima de “ya entiendo”. El conocimiento, la comprensión y la razón son establecidos a través del poder de la mirada. Sin embargo, en el arte fantástico los objetos no son fácilmente aprehendidos a través de la mirada: las cosas se deslizan fuera del alcance de la mirada que trata de poseerlas.

Los temas de lo fantástico giran en torno al problema de hacer visible lo no visto, de expresar lo no dicho. La fantasía se ocupa de los límites, de las categorías limítrofes y de su proyectada disolución. Subvierte las asunciones filosóficas dominantes que defienden la “realidad” como una entidad coherente y que admiten un único punto de vista. Este elemento temático se deriva de un afán por disolver las categorías divididas, por poner en primer plano aquellos espacios que han sido escondidos y lanzados a la oscuridad.

La inscripción de la duda, la cual Todorov identificó como el rasgo definitorio de la fantasía, al nivel de la estructura narrativa puede ser leída como un desplazamiento del asunto temático central de la fantasía: una incertidumbre acerca de la naturaleza de lo “real”, una problematización de las categorías del “realismo” y “verdad”, de lo “visto” y “conocido” (en una cultura que declara “verlo es creerlo”). Los ambiguos efectos de la fantasía, a nivel formal, representan sus dudas e incertidumbres temáticas, al deslizar progresivamente el equívoco de lo temático a lo estructural.

Rosemary Jackson⁶⁴ divide los temas del fantástico en cuatro áreas relacionadas: invisibilidad, transformación, dualismo y el bien contra el mal. Estos temas generan un número de motivos recurrentes: fantasmas, sombras, vampiros, hombres lobo, dobles, reflejos y espejos, recintos, monstruos, bestias y caníbales. Impulsos transgresores hacia el incesto, necrofilia, androginia, canibalismo, reincidencia, narcisismo y estados psicológicos “anormales” convencionalmente catalogados como alucinación, sueño, demencia y paranoia se derivan de estos intereses temáticos. Todos ellos se ocupan de borrar las demarcaciones de género: se subvierten las diferencias entre masculino y femenino, y las distinciones genéricas entre animal, vegetal y mineral se difuminan en el intento del fantástico de dar la vuelta a la percepción “normal” y minar los modos “realistas” de mirar.

La incertidumbre y la imposibilidad son inscritos a nivel estructural a través de la duda y el equívoco, y a nivel temático a través de imágenes de informidad, vacío e invisibilidad. Aquello que no es visto, que no es dicho, no es conocido y permanece como una amenaza, como un área oscura desde la cual cualquier objeto o figura puede entrar en cualquier momento. La relación del sujeto con el mundo y con otras personas y objetos deja de ser conocida o segura, y los problemas de aprehensión (en su doble sentido de comprensión y temor) pasan a ser fundamentales para el fantástico moderno. La relación del sujeto con el mundo fenomenológico se vuelve problemática y el texto pone en primer plano la imposibilidad de llegar a una interpretación o visión definitiva: todo se vuelve equívoco, difuminado, doble o desenfocado.

En el corazón de esta confusión se halla la problemática relación entre el “yo” y el “otro”, el “yo” y el “no-yo”, el “yo” y el “tú”. Todorov divide el contenido de la literatura fantástica en dos grupos: el primero trata de los temas del “yo” y el segundo se ocupa de los temas del “tú”. Las fantasías del primer grupo están construidas sobre la relación de individuo con el mundo, con la estructuración de ese mundo a través del yo, la conciencia que ve (mediante el ojo), percibe, interpreta y sitúa el yo en relación a un mundo de objetos. Esta relación es una relación difícil en el fantástico, pues no se puede confiar en la visión, los sentidos resultan engañosos y la relación del “yo” con el “ojo” que ve prueba ser poco digna de confianza y frecuentemente un asunto fatal.

Las fantasías de trastornos subjetivos ejemplifican esta problemática relación del yo con el mundo. Los sujetos son incapaces de separar las ideas de las percepciones, o de distinguir las diferencias entre ellos mismos y el mundo. Las ideas se vuelven visibles, palpables, de modo que la mente y el cuerpo, la mente y la materia se funden la una en la otra. Como advierte Todorov⁶⁵, un principio generador de todos los temas recogidos en este primer sistema es que la transición del espíritu a la materia se ha vuelto posible. Detrás de la metamorfosis (el yo convirtiéndose en otro, sea animal o vegetal) y del pan-determinismo (todo tiene su causa y encaja dentro de un plan cósmico, una sucesión en la que no ocurre nada por azar, todo concuerda con el sujeto), opera el mismo principio, en un sentido de correspondencia, de igualdad, de un derrumbamiento de las diferencias. Los dobles, o los yoes múltiples, son manifestaciones de este principio: la idea de multiplicidad ya no es una metáfora, sino que es literalmente llevada a cabo, el yo se transforma

⁶⁴ *Ibidem*, p. 49.

⁶⁵ TODOROV, Tzvetan: *Op. cit.*, p. 137-140.

en yoes. “Tomada literalmente, la multiplicación de la personalidad es una consecuencia inmediata del posible paso entre materia y espíritu: uno es varias personas mentalmente, y se convierte en varias personas físicamente.”⁶⁶ El límite entre sujeto y objeto se borra, las cosas se convierten en otras, en un acción metonímica de sustitución. Todorov cita a Gautier: “Por un extraño prodigio, al cabo de algunos minutos de contemplación, me fundía con el objeto fijado, y me convertía yo mismo en ese objeto.”⁶⁷

Todos estos grupos temáticos giran en torno a dificultades de percepción y conocimiento: la cuestión de la visión y el control de la “mirada”/“yo” del sujeto. De las ambigüedades de la visión derivan todos esos elementos temáticos asociados con las narraciones fantásticas centradas en el “yo” y su problemática diferenciación del “no yo” (o tú).

Las fantasías del segundo grupo se estructuran alrededor del “no-yo” y conciernen a las relaciones dinámicas de la acción humana en el mundo a través de la mediación de otros. Se caracterizan por temas de deseo que se transforman en perversiones, crueldad, violencia, muerte, vida después de la muerte, cadáveres y vampiros. Así, mientras los temas del yo tienen que ver con problemas de conciencia, de visión y percepción, los temas del otro, del “no-yo”, se relacionan con problemas generados por el deseo, por el *inconsciente*. La relación del yo con el otro es mediatizada mediante el deseo y las narraciones fantásticas de esta categoría nos cuentan varias versiones de ese deseo, usualmente en formas transgresoras. El sadismo, el incesto, la necrofilia, el asesinato, el erotismo,... explicitan los deseos inconscientes estructurando las interacciones del “yo” y del “no-yo” a un nivel humano. Todorov insiste en la centralidad del lenguaje en este grupo de temas fantásticos, ya que es el lenguaje el que estructura las relaciones.

Por consiguiente, encontramos que varios motivos son variaciones sobre estos elementos semánticos básicos del “yo” y del “no-yo” y de sus interrelaciones. Una de las ideas clave del fantástico es el intento de borrar esta distinción, de resistir la separación y la diferencia, de redescubrir una unidad del yo con el otro. Su intento de establecer un estado de no diferenciación, de unidad del “yo” y el “no-yo”, se ha mostrado de modo diferente en periodos distintos.

La fantasía siempre ha proporcionado una pista sobre los límites de una cultura al colocar en primer plano los problemas de categorización de lo “real” y de la situación del yo en relación a esa noción dominante de “realidad”. Es la

⁶⁶ *Ibidem*, p. 140.

⁶⁷ *Ibidem*.

identificación, el nombramiento de la otredad, lo que nos indica las creencias religiosas y políticas de una sociedad.

El concepto de mal, que es usualmente adscrito al otro, es relativo, pues se transforma con los cambios en los miedos y valores culturales. Cualquier estructura social tiende a excluir como “malo” cualquier cosa radicalmente diferente a ella o que la amenace con la destrucción. Esta conceptualización, esta nominación de lo diferente como malvado es un gesto ideológico significativo. Un extraño, un extranjero, un marginado, un pervertido social, cualquiera que hable un idioma desconocido o actúe de modo poco familiar, cualquiera cuyos orígenes sean desconocidos o tenga poderes extraordinarios, suele ser distinguido como “otro”, como malvado. La extrañeza precede a su nominación como malo: el otro es definido como pernicioso debido precisamente a su diferencia y a su posible poder para perturbar lo familiar y lo conocido.

Nombrar la otredad en fantasías revela las asunciones ideológicas del autor y de la cultura en la que éstas se originan. Estas identificaciones inscriben valores sociales dentro del texto, frecuentemente en modos oscuros o escondidos, ya que el vínculo entre el trabajo individual y su contexto es profundo e implícito.

En un contexto sobrenatural o mágico, la otredad es designada como de otro mundo, sobrenatural, situada por encima, o fuera, del ser humano. El otro tiende a ser identificado como una fuerza maligna procedente de otro mundo: Satán, el demonio, el diablo (de igual modo que el bien es identificado en figuras de ángeles, hadas benevolentes y hombres sabios). En las fantasías, tanto religiosas como paganas, este contexto sobrenatural o mágico localiza el bien y el mal fuera de lo meramente humano, en otra dimensión. Es un desplazamiento de la responsabilidad humana al nivel del destino: las acciones del hombre son vistas como dirigidas por la influencia controladora de la Providencia, tanto para lo bueno como para lo malo.

La negrura, la noche y la oscuridad siempre ha rodeado a este “otro”, a esta presencia no vista, fuera de las formas y los confines visibles de lo “ordinario” y “común”. Las narraciones sobre el diablo son índices cruciales de los límites culturales que nos llevan a áreas que han sido silenciadas por la cultura.

El arte fantástico se ha caracterizado por una obsesión por lo demoniaco, que originalmente denotaba un ser sobrenatural, un fantasma, espíritu, genio o demonio que usualmente connotaba una fuerza maligna y destructora. Sin embargo, en el fantástico moderno asistimos a una transformación en la interpretación de lo demoniaco, un cambio que puede verse claramente en el mito

de Fausto. En el *Doctor Fausto* de Marlowe (1596-1604), los demonios aparecían en escena para arrastrar a Fausto al infierno en castigo por haber vendido su alma. Las versiones de Fausto de finales del siglo dieciocho en adelante son mucho más equívocas, mucho menos capaces de situar el demonio fuera del sujeto. Muchos textos románticos están estructurados en torno a los temas y figuras fáusticos, pero dan la impresión de incertidumbre sobre la génesis del otro, introduciendo la duda de si se trata de algo generado por el mismo sujeto o de algo externo a él.

En el transcurso del siglo diecinueve, las fantasías estructuradas alrededor del dualismo, frecuentemente variaciones del mito de Fausto, revelaron el origen interno del otro. Lo demoniaco no es sobrenatural, sino un aspecto de la vida, una manifestación del deseo inconsciente. En estas narraciones, los temas del “yo” y del “no-yo” interactúan de forma extraña, expresando culpabilidad y dificultades de conocimiento del “yo”. *Frankenstein* es la primera de muchas fantasías que recurre a un cuento fáustico a un nivel completamente humano. De ahí en adelante, las narraciones fantásticas son claramente seculares: el otro ya no es designado como sobrenatural, sino como la exteriorización de una parte inconsciente del propio ser humano. El texto se articula sobre un diálogo entre el yo y el yo como otro, expresando la relación del sujeto con la ley cultural y las “verdades” establecidas.

Debido a esta progresiva interiorización de lo demoniaco, la sencilla polarización del bien y del mal que funcionaba en los cuentos de magia y sobrenaturales deja de ser efectiva. Las narraciones románticas, especialmente los cuentos de hadas clásicos, representaban toda acción bajo la influencia de los poderes del bien y del mal, lo que dejaba a los protagonistas del drama como meros agentes de esta batalla metafísica. Una pérdida de fe en lo sobrenatural, un gradual escepticismo y una problematización de la relación del yo con el mundo introdujeron una otredad mucho más cercana, íntimamente relacionada con el yo. Durante el Romanticismo, el significado sobrenatural de lo demoniaco fue dejando paso lentamente a una concepción más perturbadora y menos definible. Goethe entendía la otredad como una fuerza que no es ni buena ni mala. *Fausto* (1808) se dirige hacia una comprensión de lo demoniaco como un espacio de no significación. Su Mefistófeles es mucho más complejo que la típica representación del mal: introduce una negación del orden cultural, insistiendo en que en el mundo no hay ningún significado, ningún valor, absoluto y bajo los fenómenos naturales todo lo que se puede descubrir es una siniestra *ausencia de significado*. La “demoniaca” empresa de Mefistófeles consiste en revelar esta ausencia, exponiendo la oculta vacuidad del mundo y su latente atracción hacia el desorden y la no diferenciación.

En *Doctor Fausto* (1947), Thomas Mann emplea el mito de Fausto de un modo similar: el espíritu “demoniaco” es el que revela todo como su propia parodia y concibe el universo como un espacio lleno de signos privados de significado. Las transformaciones del mito de Fausto son el epítome de los cambios semánticos sufridos por la fantasía en literatura dentro de una cultura progresivamente secularizada. El pacto demoniaco de Fausto significa un deseo de conocimiento absoluto, de realización de lo imposible, de transgredir las limitaciones personales, temporales y espaciales, de convertirse en Dios. Pero este deseo es representado de un modo cada vez más trágico, fútil y paródico. Este pacto demoniaco, sinónimo ahora de un deseo imposible de romper los límites humanos, se convierte en la versión negativa del deseo de lo infinito. En el fantástico moderno, este deseo se expresa como la transgresión violenta de todas las limitaciones humanas y tabúes sociales que impiden su realización. Vemos, pues, una progresiva atracción hacia el reconocimiento de la otredad ni como sobrenatural ni como malvada, sino como aquello que está *detrás*, o *entre*. La otredad es todo lo que amenaza el mundo “real” con la disolución y es esta oposición lo que yace tras varios de los mitos que se han desarrollado en el fantástico moderno.

Partiendo de la identificación propuesta por Todorov de dos grupos de temas fantásticos, los que tratan del “yo” y los que se ocupan del “no-yo” o de lo “otro”, Jackson, coincidiendo con Lenne, diferencia en el fantástico moderno dos clases de mitos. En el primero, la fuente de otredad, la amenaza, se encuentra en el *yo*. El peligro es visto como originado desde dentro del sujeto, a través de un conocimiento o racionalidad excesivos, o de la aplicación errónea de la voluntad humana. Este modelo, ejemplificado por *Frankenstein*, se repite en *La isla del Dr. Moreau* de H.G. Wells, en *El caso del Dr. Jekyll y Mr. Hyde* de R.L. Stevenson, en *Ligeria* de Poe, etc. La aplicación extrema de la voluntad humana crea situaciones destructivas, peligros, miedos y terrores que sólo pueden ser contrarrestados a través de la corrección del “pecado” original de haber empleado erróneamente el conocimiento humano o los procedimientos científicos. En este tipo, el yo genera su propio poder de destrucción y metamorfosis.

En la segunda clase de mito, el miedo se origina en una fuente exterior al sujeto: el yo sufre un ataque que lo convierte en parte del otro. Este es el tipo de apropiación del individuo encontrada en *Drácula* y en las historias de vampirismo. Es una secuencia de invasión, metamorfosis y fusión en la que la fuerza exterior entra en el sujeto, lo cambia de modo irreversible y usualmente le otorga el poder de iniciar transformaciones similares él mismo. La *Metamorfosis* de Kafka y muchos

films, como *La noche de los muertos vivientes* (*Night of the Living Dead*, George Romero, 1968), pertenecen a este tipo.

A diferencia del modelo de mito encarnado por Frankenstein, el modelo de mito Drácula no está confinado al sujeto individual, sino que afecta a toda una red de seres y frecuentemente tiene que hacer uso de creencias religiosas o recursos mágicos para contener la amenaza. Así, en *Drácula* se recurre a ardidés cristianos (el crucifijo, la Biblia) y mágicos (el ajo, los conjuros) para derrotar el miedo a la invasión total de figuras vampíricas.

En el tipo de mito representado por Frankenstein, del cual Fausto es una variante, el yo se convierte en otro a través de una metamorfosis autogenerada, a través del distanciamiento del sujeto de sí mismo, lo que tiene como consecuencia una división o multiplicación de identidades (estructurada en torno a temas del “yo”). En el modelo de mito representado por Drácula, del cual Don Juan es una variante, la otredad es establecida a través de una fusión del yo con algo exterior, produciendo una nueva forma, “otra” realidad (estructurada en torno a temas del “no-yo”). Este segundo tipo centraliza el problema del *poder*: Drácula, como los zombis de Romero, colecciona conquistas, acumula víctimas para probar el poder de la posesión e intentar establecer un sistema que se autosustente. Ambos mitos, el de Frankenstein y el de Drácula, promueven un estado de no diferenciación entre el yo y el otro. Sin embargo, el mito de Drácula resulta mucho más perturbador en su ataque contracultural, pues intenta reemplazar una cultura con la otredad absoluta.

A la hora de organizar la extensa materia que abarca el cine fantástico, Lenne⁶⁸ propone, según sus propias palabras, una clasificación que repudia todo criterio histórico, estético o temático, para basarse en sus mitologías.

De acuerdo con este autor, el *mito* es una creación imaginaria que accede a la realidad al adquirir forma, al vivir su propia vida en la conciencia colectiva, de la cual es al mismo tiempo producto y catalizador: esta conciencia de grupo sólo existe a través de los mitos que segrega, de aquí el giro forzosamente mitológico de sus manifestaciones. Cada mito se forma por combinación original de varios temas. El cine no crea mitos nuevos porque sólo hay mitos viejos bajo formas nuevas. En la mayoría de los casos, el cine moderniza mitos aparecidos inicialmente en la conciencia colectiva y extendidos luego por la literatura.

Como se desprende del esquema propio del género, los grandes mitos del fantástico son representaciones simbólicas de las posibilidades de lo anormal y

todos ponen en juego algún peligro desconocido. Dentro de los mitos hay dos vías que sirven a Lenne para esta taxonomía del fantástico:

A. El peligro proviene del exterior, de mundos invisibles, para invadir el universo familiar del hombre.

B. El peligro es creado por el hombre y acaba por volverse contra él.

Las vías A y B no son opuestas, sino paralelas y simétricas. En ambas, el movimiento dramático se descompone en dos fases:

En la vía A, donde el origen del peligro es exterior, el hombre resulta un objeto de la acción, padece; 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 como el de aprendiz de brujo.

Como regla general, cada film del fantástico está constituido en una dirección mitológica coherente y se acerca a la primera o a la segunda rama de esta taxonomía. Ambas vías son complementarias y su aparente antinomia sólo se ejerce en el plano del relato, de la intriga *explícita*; la suma de supersticiones y peligros viene, en realidad, del hombre. En la vía B la amenaza interior es una contaminación de lo humano por lo no-humano (bestial/material/mecánico), pero en la vía A la amenaza es exterior tan sólo a nivel formal: un exterior imaginario que supone la formalización de angustias inconscientes, de terrores inconfesables.

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 folklóricas, al patrimonio del imaginario colectivo, 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 habitaron antaño. 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.

⁶⁸ LENNE, Gérard: *Op. cit.*, pp. 61-62.

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 zombis (que proceden del culto vudú) y las momias (que nos llegan desde la religión del Antiguo Egipto).

3. *La demonología* agrupa los films 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, u hombre-lobo, que conjuga los temas capitales del desdoblamiento y de la bestialidad.

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, sus 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 serían los siguientes:

- *El tema del Mal*: 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. Los mitos tradicionales de la vía A corresponden a 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.

En el siglo XIX, el retorno a las fuentes medievales coincide con el triunfo romántico de la introspección. El mal en sí deviene objeto de análisis, puesto que

entre el Bien y el Mal, es este último el que siempre ha suscitado un mayor interés. Para las religiones, es malo todo cuanto infringe el orden del universo, pero desde que el hombre se interroga acerca de su propia conciencia, la presencia de un mal inexplicable se convierte en una importante fuente de reflexiones.

La ampliación del mal a la dimensión social se ha tratado extensamente sobre las pantallas, sobre todo en las sociedades occidentales de tradición cristiana, entre las que destaca Estados Unidos. El mal introduce el mito de la sociedad secreta que pone en peligro la integridad de la sociedad oficial, de manera tan insidiosa que no se distingue por la apariencia: Rosa-Cruz, francmasonería, subversión comunista.

- *El tema del gigantismo*: el gigantismo es un tema favorito del fantástico debido a los numerosos efectos espectaculares que permite y porque es símbolo de potencia (el ente gigante como imagen psicoanalítica del Padre). 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.

En ocasiones, el aspecto espectacular es lo único que se busca, como en el caso de los “genios” orientales, las apariciones de animales prehistóricos o de animales gigantes a mayor escala que en la realidad. Dependiendo de la película podemos ver en este gigantismo reflexiones esotéricas, psicológicas, filosóficas, una defensa de la relatividad o una antología del humor absurdo (*Alicia en el País de las Maravillas*).

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.

- *El tema de 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.

Al mismo tiempo, los animales suscitan una especie de misterio a partir de su confuso parecido con el hombre. Desde la Antigüedad, el antropomorfismo y la bestialidad se enlazan para crear seres híbridos. Por otra parte, la tradición cristiana asimila el Mal a la Bestia (la Bestia del Apocalipsis) y la Bestia es el ser terrestre al que Satán transmite su poder. Encontramos metamorfosis hombres/bestias desde el *Sueño de una noche de verano* hasta el mito del licántropo. Encarnación del Mal, la Bestia también es la representación exacerbada

de la libido. A partir de la Biblia, el sexo (carne) es bestial e incita al hombre a cometer el pecado de la bestia.

- *El tema del antropomorfismo*: 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). Este tema será tratado ampliamente a propósito de *Eduardo Manostijeras*.

- *El tema de las alteraciones del cuerpo humano*: esta 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 tema de 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.

- *La estructura temática del 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.

La pantalla es un espejo, un espejo vivo que escapa a todo control. El tema del doble que se escapa y se revuelve contra su propietario es un tema clásico de la literatura fantástica. Anteriormente a los experimentos freudianos del surrealismo, era lógico que el romanticismo, al situar la introspección hasta el límite del narcisismo, hiciera un uso múltiple del doble.

El doble se emplaza en el origen de todos los mitos. La aparición de un doble que canaliza las angustias e inquietudes inconscientes es una multiplicación de la personalidad sólo en apariencia. En realidad es una división, un desdoblamiento que implica ante todo un desgarramiento de la conciencia, una grave perturbación que puede conducir a la locura.

Lo que distingue ambas clases de desdoblamiento es el hecho de que sea continuo o intermitente, de que las dos partes separadas existan simultáneamente (cuando hay creación de un doble físico, como en *Frankenstein*) o alternativamente (cuando hay metamorfosis, como en los vampiros y en los licántropos). 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.

La metamorfosis es un modo de desdoblamiento y cada vez que hay transformación se inicia un conflicto entre las dos partes adversas de una personalidad. En la temática del fantástico todo es transformación y, por lo tanto, desdoblamiento.

- *Drácula y el vampirismo*

La mitología vampírica ocupa un lugar privilegiado debido a que se basa temáticamente en estructuras propiamente fantásticas y a que está acompañada de un conjunto de signos con virtudes de fascinación comprobada, gestos y objetos ritualizados: atracción/repulsión, penetración/aspiración, caninos/estacas, capa/ataúd, rojo/negro.

El vampiro es un ser diferente de los vivientes normales que ha sufrido una metamorfosis. Es, ante todo, un doble: el misterioso proceso de metamorfosis no es una mutación, sino una destrucción de la personalidad con la exclusiva subsistencia del doble a-normal, ya existente pero revelado por ella. El vampiro, al no ser más que el doble de un ser, es como una sombra o un reflejo, razón por la cual le resulta imposible proyectar su sombra o reflejarse en un espejo.

La vampirología es una rama colateral de la demonología y la Iglesia católica acreditó al vampirismo con idéntico rango que la posesión o la brujería, designando su origen demoniaco y proporcionando un rito particular de exorcismo. Cuando la maldición fue prácticamente apagada, la literatura accedió al tema respaldada por las predisposiciones tenebrosas del romanticismo. Con *Drácula*, Bram Stoker consolidó las manifestaciones del vampirismo por vez primera en una mitología coherente. Stoker, frente al material vampírico con el que contaba, realizó una serie de elecciones dictadas por la necesidad dramática: señales como la herida en el cuello y elementos de defensa y destrucción como la luz del día, los ajos, el crucifijo y la estaca.

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, transposición tenebrosa del mito de Don Juan. Aristócrata solitario, asistido por un criado, Drácula colecciona las conquistas, perseguido por una sed insaciable de novedad, desafiando las leyes sociales y religiosas. Se halla pues en la línea de los grandes señores libertinos, no desprovisto de una crueldad sadiana (el deseo y el crimen se unen a menudo). El cine es el responsable de que su aspecto sangriento haya sido desasistido en provecho de su aspecto erótico.

En cuanto a la significación del vampirismo, según Lenne, la estructura del desdoblamiento/metamorfosis predispone en principio a interpretaciones de tipo maniqueísta. El vampirismo se ha utilizado para ciertas parábolas ideológicas en los países occidentales basándose en el hecho de que se anuncia como una plaga (vampirismo/comunismo) de peligrosa seducción. El vampirismo es manifiestamente la representación simbólica del erotismo: el beso-mordedura, el cambio de sangre y sustancia vital, la prominencia fálica de los caninos, etc. Vemos de nuevo la ambivalencia psicoanalítica de la monstruosidad, del mismo acto vampírico, el cual comprende penetración dental (violación/agresión/posesión) y aspiración de la sangre (succión como persistencia de un estado pre-edípico). Como todos los monstruos fantásticos, el vampiro es a la vez la víctima y el verdugo.

El combate maniqueo se desarrolla en dos campos que casi nunca se enfrentan directamente. Son contadas las escenas en las que se topan Drácula, dispensador de placeres prohibidos, y el doctor Van Helsing, delegado del orden social y de la moral burguesa. La victoria del vampirismo se evidencia como una liberación de la libido, como una transgresión de los tabúes.

El vampiro es el héroe trágico por excelencia. Es el más próximo a nosotros, ya que está universalmente acusado de monstruosidad cuando no hace sino seguir la inclinación de su naturaleza. Despreciado, perseguido, condenado a la soledad, nunca ha pretendido ser un monstruo, pero las instituciones represivas le han designado como tal. Juan Miguel Company observa la “asumida maldición del destino vampírico de Drácula”, un destino que “marca el carácter trágico de un personaje definido por su continua agonía.”⁶⁹

- *Frankenstein*

Según el Génesis, Dios creó al hombre a su imagen. Tratando de emular a Dios, Victor Frankenstein comete el pecado capital de la tradición bíblica, el pecado de orgullo. De tal pecado fue culpable Lucifer, el Ángel Caído, o los primeros

⁶⁹ COMPANY RAMÓN, Juan Miguel: “La melancolía del vampiro. *Bram Stoker’s Dracula*” en *Archivos de la Filmoteca*, nº 15. Octubre 1993, p. 107.

moradores del Jardín de las Delicias cuando accedieron al conocimiento simbolizado en el manzano, el árbol de la ciencia del Bien y del Mal, y se apoderaron de un poder reservado únicamente a Dios.

La historia de Frankenstein es un ejemplo modélico del mito cinematográfico. Este mito, que tanta influencia tiene en la obra de Tim Burton, no se nos ha dado a conocer a través de la novela original de Mary Wollstonecraft Shelley, sino a través de su adaptación hollywoodiense.

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. Este mito encontró terreno abonado en la sociedad norteamericana marcada profundamente por el espíritu bíblico del protestantismo y obsesionada por el espectro del castigo colectivo de la Gran Depresión de los años treinta. Este espíritu tendía a traducirse en términos de salvación, de decadencia, de lucha de fuerzas del Bien contra el Mal. La ambigüedad del célebre monstruo está basada en un maniqueísmo radical y exacerbado profundamente arraigado en la población norteamericana hacia el año 1931: la “Criatura” de Frankenstein, a la que ni siquiera se le ha dado un nombre, ¿es buena o mala? *La novia de Frankenstein*, continuación del *Frankenstein* rodado en 1931, presenta una criatura más compleja. Vemos aquí a un monstruo consciente de su condición que reacciona contra ella, doliente y humano. Sucesivamente cazado, capturado, prisionero, explotado, el monstruo prosigue una desgarradora búsqueda de la amistad que una injusta e implacable fatalidad le refutará. La criatura es condenada a la soledad como consecuencia de su fealdad física. El film ilustra así la simple moral defendida por el Browning de *La parada de los monstruos* o el Cocteau de *La Bella y la Bestia* (*La Belle et la Bête*, 1946): la monstruosidad no es tributaria de sus apariencias, fealdad física no significa fealdad moral. La criatura descubre su imagen al reflejarse en la superficie de un estanque y la destruye con un gesto iracundo de la mano (autodestrucción que prefigura y simboliza la del desenlace). El monstruo se siente secretamente culpable porque la tara física fue durante mucho tiempo considerada como un castigo divino. De ahí se desprende un difuso sentimiento de culpabilidad entre quienes así están marcados y un principio de justificación a sus propios ojos de las persecuciones de que son víctimas. El monstruo no es perseguido porque sea *malo*, sino porque es *otro*. Precisamente, Tim Burton ha convertido cada una de sus películas en un homenaje y en un espacio para la

aceptación de la otredad. Este es un tema que desarrollaremos ampliamente, junto al de la monstruosidad, a propósito del análisis de *Pesadilla antes de Navidad*.

En 1956, al periodo frankensteniano de la Universal protagonizado por Karloff le sucedió el periodo “fisheriano” de la Hammer. Esta nueva etapa está caracterizada por un regreso a las fuentes, donde el aristócrata cobra importancia. Frankenstein asumirá de nuevo la subversión moral y científica luchando contra la ignorancia, el fanatismo y el conformismo. El investigador (Peter Cushing) pierde su idealismo y gana un cinismo que le confiere nuevos poderes de seducción. El tema ya no es tanto la dialéctica creador/criatura como una reflexión sobre el mal y el sufrimiento humano.

Algunas películas presentan una exacerbación de temas propiamente fantásticos que son sublimados por héroes ávidos de perfección. La clasificación que realiza Lenne como demiurgos y artistas resulta especialmente interesante:

- *Dominación y demiurgos*: uno de los componentes temáticos más notables del fantástico y que contribuye a la aparición de la mayor parte de sus mitos es la dominación. Personajes como el Dr. Caligari, Frankenstein o Moreau tratan, por todos los medios posibles (sometimiento de la voluntad, animación de cadáveres o de maniqués antropoides, hipnotismo o sortilegio), de convertirse en dueños del prójimo, formando a veces criaturas que reducen a la esclavitud. El demiurgo no establece su dominación de una forma física. Como el Demonio y sus brujas o Drácula y sus vampiros, en general, todos los demiurgos ejercen un influjo en el alma y la conciencia de sus víctimas. Y esta influencia es la causa de una seducción turbadora. Las etapas de fascinación, persuasión, intimidación y opresión se suceden ineludiblemente. Por sus características (inteligencia, fuerza mental, imaginación, inventiva), el héroe fantástico se distingue netamente de los héroes físicos, ya sean latinos (el músculo y la estética del *peplum*) o americanos (precisión, eficacia, rapidez, astucia del western).

Artistas y perfeccionistas: si exceptuamos la dominación, el móvil principal que anima a las figuras del fantástico es el *arte*. No equiparamos arte con esteticismo, sino con creación. De ahí sus evidentes relaciones con la ciencia. Frankenstein y Moreau son tanto cirujanos como artistas. Encontramos personajes perfeccionistas que llevan su pasión al límite, incluso si ella les conduce a la perversión y la depravación. Han abolido el maniqueísmo Bien/Mal para sustituirlo por el conflicto entre lo perfecto y lo imperfecto. Estos perfeccionistas, eternamente sometidos a sus deseos insaciables, son perfectos ejemplos de la condenación eterna. Este sentido profundamente teológico se verifica en la naturaleza del castigo, que

alcanza la misma pasión que fatalmente condujo al personaje hacia su pérdida (así es como perecen frecuentemente con la misma muerte que reservaban a sus víctimas).

Los personajes monstruosos son seres al margen, parias, perseguidos. Parecen hechos para encarnar un individualismo exacerbado por la injusticia social que les lleva al desespero y la rebelión. Son personajes solitarios que comprueban la alianza de todas las colectividades en contra suya. Consecuentemente, no pueden expresarse si no es a través de la destrucción, la tortura, la crueldad, la violación de prohibiciones. En la temática de la dominación, la restricción de la libertad de unos proviene de la afirmación de la de otros. Si el héroe fantástico es un héroe trágico, lo es en la medida en que tiene conciencia de su singularidad y nada puede hacer contra ella.

David Annan⁷⁰ realiza un recorrido histórico por el cine fantástico articulado alrededor de cuatro categorías (mitos, máquinas, visiones y pesadillas) que nos puede ayudar a ilustrar los orígenes de los temas y mitos del fantástico, todos ellos evocados en las películas de Tim Burton.

Los monstruos procedentes del espacio son tan viejos como los dioses y mitos del hombre. Las tribus primitivas que vivían en cavernas vieron el trueno y el relámpago como la obra de gigantes del cielo, mientras las inundaciones eran culpa de enormes bestias marinas o el resultado de la furia de los dioses. Los desastres naturales que afligían al ser humano tenían una causa monstruosa o sobrenatural. La creencia en lo sobrenatural y la necesidad de rituales para aplacar a los dioses y demonios son más antiguas que nuestra historia escrita.

En la mayoría del arte primitivo, particularmente en las máscaras de los bailarines, los hombres-bestias eran uno de los temas favoritos. El lobo-hombre de la danza de los indios Hopi era religioso, mientras los hombres lobo de la leyenda medieval europea eran demoniacos y terminaron en las películas de terror como espíritus malignos.

Desde los misterios matemáticos de la Gran Pirámide al simbolismo de las bestias-dioses, muchas de las preocupaciones de los egipcios respecto a la vida y la muerte se convirtieron en el elemento básico de lo sobrenatural. Todo el ciclo de películas de Balkan sobre tumbas y cuerpos reanimados surgen de Egipto, de su culto a los muertos y las momias. Si el terror de Transilvania y Drácula se produce mucho más tarde en la historia, las fantasías sobre las mujeres pantera que vemos ejemplarmente plasmadas en el film de Jacques Tourneur *La mujer pantera* (*Cat*

People, 1942) datan de muy antiguo. Sus orígenes los encontramos en oriente medio, de donde procede originariamente el miedo a la muerte en la forma de un gato negro, pero también en la mitología griega. Como indica Pilar Pedraza, “los antiguos creían que las ménades del cortejo de Dioniso, adornadas con pieles de leopardo, podían llegar a convertirse en panteras.”⁷¹

La mitología griega también queda recogida en películas como *Jasón y los Argonautas* (*Jason and the Argonauts*, Don Chaffey, 1963), *Dr. Cyclops*, (Ernest Schoedsack, 1940) o *Hércules y la reina de Lidia* (*Ercole e la regina di Lidia*, Pietro Francisci, 1958). Con su concentración en la astronomía, las matemáticas y el racionalismo, los griegos introdujeron el tema de dioses mecánicos y el universo controlable, rechazando el valor de sus dioses legendarios y el mundo de terror y magia. Esto lo podemos ver reflejado en *Metrópolis* (*Metropolis*, Fritz Lang, 1926). Un dios que floreció particularmente en este nuevo pensamiento fue Efesto (o Vulcano), dios de la metalurgia y la invención. Los griegos también introdujeron uno de los temas más poderosos del cine fantástico: el concepto de un hombre impulsado por su ansia de conocimiento que llega a su propia destrucción final. La leyenda de Prometeo, el dios condenado a un eterno suplicio por haber concedido el fuego y ciertos conocimientos a los mortales, la volvemos a encontrar en Frankenstein, Moreau y en otros “científicos locos”.

Fueron por lo tanto los griegos los que establecieron el tema de la ciencia en las películas fantásticas, la idea de un monstruo mecánico inventado y controlado por la razón. Esta era la cara opuesta a los antiguos mitos de monstruos naturales o divinos.

Debido a que México es el país con una civilización antigua más cercano a Hollywood, el arte precolombino tuvo mucha influencia en la apariencia de sus films fantásticos. Otras mitologías antiguas en la India, China y Japón han engendrado películas sobrenaturales hasta hoy. Un mito que influenció a los chinos, hindúes y particularmente a los egipcios fue el mito del huevo que creó la vida. Es interesante comprobar cómo los monstruos de la ciencia ficción retornan en ocasiones a la forma del huevo, como ocurre en *Godzilla versus The Thing* (*Gojira tai Mosura*, Inoshiro Honda, 1964).

La muerte era una figura familiar durante la Edad Media. Las imágenes de los terribles cuatro jinetes de la Apocalipsis (Muerte, Hambre, Plaga y Guerra), están

⁷⁰ ANNAN, David: *Cinema of Mystery and Fantasy*. Lorrimer. Londres, 1984, p. 7.

⁷¹ PEDRAZA, Pilar: *Guía para ver y analizar: La mujer pantera de Jacques Tourneur*. Nau Llibres/Octaedro. Valencia/Barcelona, 2002, p. 62.

presentes en los films de Murnau y Stroheim, pero fue Ingmar Bergman, con *El Séptimo Sello* (*Det Sjunde Inseglet*, 1956), quien mejor capturó la figura de la muerte y el miedo a la plaga.

De las muchas imágenes de la Edad Media, la de los esqueletos animados es la predilecta, siendo Harryhausen quien mejor les dio vida. Los esqueletos han permanecido como uno de los recursos para asustar favoritos de las narraciones espaciales. También cuelgan de los armarios de los alquimistas, los primeros científicos locos de nuestra tradición y puente entre mitología y ciencia.

La leyenda del Golem proviene de la idea folklórica de un monstruo nacido para salvar a su gente y que luego se vuelve contra ellos. Aunque el Golem estaba hecho por el hombre, es creado en el modo en que los dioses de Mesopotamia hacían a los hombres: insuflando vida a la arcilla húmeda. El Golem inspiró a Mary Shelley el concepto de la criatura de *Frankenstein* como un monstruo neutral, capaz de hacer el bien o el mal dependiendo del trato de los hombres. También fue el tema de la primera pieza maestra del cine de monstruos en Alemania y, por lo tanto, fuente directa del resto de películas de este tipo. Paul Wegener dirigió y protagonizó de nuevo la segunda versión de *El Golem* (*Der Golem, wie er in die Welt kam*, Carl Boese y Paul Wegener, 1920) exhibiendo estilos de iluminación expresionista tomados de Reinhardt, diseños góticos y técnicas de actuación que han influenciado a Karloff y a sus imitadores hasta la fecha.

De Europa Central proviene el príncipe rumano Vlad el Empalador y la condesa húngara Elizabeth Bathory. Estas dos figuras históricas son el origen de las leyendas sobre Drácula y los vampiros en Transilvania. La tradición de los bebedores de sangre y de los no-muertos ha sido siempre rival de la tradición de los monstruos creados por el hombre debido a una insaciable sed de conocimiento.

Otra tradición clásica y medieval convertida en elemento fundamental del cine fantástico es la idea de la doncella como víctima. Las vírgenes eran sacrificadas al Minotauro en Creta y Andrómeda fue atada a una roca para satisfacer a la bestia marina. Esta situación se convirtió en el cliché favorito de las películas de monstruos, con la gran bestia amenazando a una vociferante doncella ataviada de blanco justo antes de la llegada de un moderno Perseo que la salva de su destino. En la Edad Media, la virgen era propuesta como una trampa y como una víctima. Tradicionalmente, el fabuloso unicornio sólo podía ser atrapado al reposar su cabeza sobre el regazo de una doncella. Esta alegoría abiertamente sexual también pasó a formar parte de las películas de terror, en las cuales el cuerno se convierte

en el cuchillo que amenaza a la chica, o en el tentáculo del monstruo que atrapa a la víctima.

Las violentas fantasías que se generaron en la guerras religiosas entre católicos y protestantes dieron como resultado un renacimiento de la persecución de herejes y brujas y una búsqueda de demonios. Ninguna visión de Poe o Roger Corman puede igualar la realidad de la dama de hierro. El fanatismo religioso todavía se encuentra en el fondo de algunos de nuestros cultos al terror.

Durante la era de los descubrimientos aparecieron nuevas fantasías. Los cuentos de los viajeros poblaban los océanos de extrañas criaturas y el descubrimiento de nuevos continentes mantenía viva la posibilidad de encontrar nuevas superbestias o monstruos prehistóricos perdidos.

Mientras el ritmo de la invención científica se aceleraba, crecía la idea de un universo controlable. La revolución agrícola persuadió a mucha gente de que los animales y los hombres podían ser criados a cualquier escala, idea satirizada por Jonathan Swift en *Los viajes de Gulliver* y que figuraba en muchos fotomontajes y películas de fantasía. Pero sobre todo, la revolución industrial trajo el pensamiento mecánico, algo que se reflejó en el fantástico a través de fantasías de transporte y sueños mecánicos.

Contra este pensamiento se generó una revolución romántica liderada por William Godwin, filósofo anarquista y padre de Mary Shelley, que inspiró a Lord Byron y Percy B. Shelley con sus radicales ideas sobre el individuo. William Blake, Wordsworth y Coleridge fueron los primeros poetas de la revolución romántica. Mientras tanto, Lewis y otros escribían novelas góticas plagadas de lúgubres moradas, bosques oscuros, fantasmas y tenebrosidad. Su evocación de decorados siniestros y misteriosos se convertiría en un elemento fundamental del film sobrenatural, cuyo epítome podría ser la película de James Whale *The Old Dark House* (1932) o la británica *Al morir la noche* (*Dead of Night*, Alberto Cavalcanti, 1945).

Mary Shelley comenzó la saga de Frankenstein en 1816, amalgamando muchas de las obsesiones que figuran en la prehistoria humana y personificándolas en las figuras de un científico fáustico, el conde Frankenstein, y la desconcertada criatura de su creación que ha llegado a llevar su nombre. Alrededor del lago Génova, los temas del monstruo, el científico y la destructiva ansia de conocimiento fueron vinculados con personajes que todavía nos persiguen.

Al mismo tiempo que nacía *Frankenstein*, los tejedores atacaban las nuevas máquinas que iban a destruir su antiguo modo de vida. A pesar de los esfuerzos de

los ludistas, las máquinas conquistaron los viejos oficios, las ciudades crecieron y las palabras de los pensadores progresistas se convirtieron en propaganda del nuevo industrialismo. El miedo a la máquina pasó a ser la fantasía de la máquina. El monstruo cautivó a su hacedor. Parecía no haber límites a las fronteras del conocimiento. Todo el progreso era posible y bueno. La era que empezó con disturbios contra la máquina terminó creando una máquina de sueños: el cine.

Comenzaron entonces las historias fantásticas de viajes a África. Las exploraciones de Burton, Speke, Baker, Stanley y Livingstone abrieron la posibilidad de encontrar un valle perdido poblado con criaturas prehistóricas. El deseo de descubrir y plantar la bandera era una obsesión que empujó a hombres ambiciosos a querer viajar al espacio. Con los exploradores viajaban los científicos. No es por casualidad que el más grande film de monstruos, *King Kong* (Merian Cooper y Ernest Schoedsack, 1933), comenzara con la llegada de una pequeña embarcación a una isla polinesia perdida. En las narraciones sobre África también encontramos la idea clásica de la llama eterna, fuente de la eterna juventud, como en *She* (Irving Pichel, 1934).

Justo antes del cambio de siglo, H.G. Wells escribió sobre muchos de los temas de la posterior ciencia ficción cinematográfica: las técnicas del transplante quirúrgico en *La isla del Dr. Moreau*, las ilusiones ópticas de *El hombre invisible*, la lucha planetaria de *La guerra de los mundos* y la contienda entre pequeños monstruos en *The First Men in the Moon*.

Julio Verne y H.G. Wells sintetizaron la mayoría de las últimas implicaciones con la máquina victoriana. En ese tiempo de ferviente creencia en el progreso mecánico, nada más lejos de la máquina podría parecer realmente maligno. Invenciones mecánicas como la cámara y el proyector cinematográfico sólo podían beneficiar a la humanidad. Las ambigüedades del monstruo de *Frankenstein* o de *El Golem* fueron olvidadas en la búsqueda de conquistar la distancia, el tiempo y el trabajo. No sería hasta la Primera Guerra Mundial que la posibilidad de una destrucción total mediante máquinas aéreas, terrestres y marítimas, bombarderos, tanques y acorazados, se hizo real para los escritores y cineastas futuristas. Hasta entonces, había sido un elegante juego de juguetes, fantástico e irreal.

El descubrimiento de la psiquiatría y la Primera Guerra Mundial cambió la visión del hombre sobre la fantasía. Los motivos detrás de la creencia en mitos y monstruos empezaron a surgir. Los miedos a los gigantes y demonios fueron revelados como los miedos interiores de la humanidad, tan abundantes en el cielo como en la pantalla cinematográfica. Mientras tanto, la tranquila creencia en el

progreso mecánico de los últimos victorianos se desintegró con las masacres y los horrores producidos por el industrialismo, creador del ejército que murió frente a la ametralladora, el alambre de púas y los tanques de la Primera Guerra Mundial. Si los dragones eran ahora los juguetes del subconsciente, las criaturas de Efesto o del conde Frankenstein arrasaron y asesinaron realmente a millones de hombres. El miedo a lo desconocido disminuyó al tiempo que crecía el miedo a la máquina. La gran bestia era ahora el producto de la invención humana.

Los primeros films clásicos de fantasía datan de la Primera Guerra Mundial y fueron producidos en Alemania. Con el derrumbamiento de la maquinaria de guerra, el cine alemán regresó a su vieja mitología y a las oscuras raíces de su cultura con *El Gabinete del Doctor Caligari*, la segunda versión de *El Golem* y *Nosferatu, el vampiro* (*Nosferatu, Eine Symphonie des Grauens*, F. W. Murnau, 1922). El desastre mecánico de la Primera Guerra Mundial quedó plasmado en *Metrópolis*, un puente entre los antiguos mitos y el mundo mecanizado de la sociedad de masas.

En Francia y Gran Bretaña, sin embargo, la masacre de la guerra no finalizó el romance con la máquina. Ambos países, victoriosos, todavía creían en el progreso. En general, el cine francés siguió una línea realista, con la excepción del surrealismo de Buñuel en *Un perro andaluz* (*Un Chien Andalou*, 1928) y *La edad de oro* (*L'age D'or*, 1930).

La cinematografía americana asimiló todos los elementos de ficción capaces de atraer a la audiencia: monstruos, vampiros y robots. Surgieron dos directores de gran talento: Tod Browning y James Whale; dos extraordinarios actores: Lon Chaney Sr. y Boris Karloff, y dos maestros de los efectos especiales: Willis O'Brien y Ray Harryhausen. Browning conocía bien el mundo del circo y lo empleó como trasfondo en *El trío fantástico* (*The Unholy Three*, 1925) y en *Garras humanas* (*The Unknown*, 1927), ambas protagonizadas por Lon Chaney Sr. La obra maestra de Browning sería *La parada de los monstruos*, realizada tras el enorme éxito de su versión de *Drácula* (*Dracula*, 1931) con Bela Lugosi. James Whale, con *Frankenstein* y *La novia de Frankenstein*, protagonizadas por Boris Karloff, elevó el cine de terror americano a la categoría de arte.

Este fue un periodo increíblemente fértil en la historia del fantástico americano, quizás parcialmente debido al deseo del público de escapar a la Gran Depresión. Las películas de sadismo y de monstruos de mayor éxito fueron realizadas por el equipo formado por Merian Cooper y Ernest Schoedsack: *El malvado Zaroff* (*The Most Dangerous Game*, 1932) y *King Kong*.

El famosísimo serial *Flash Gordon* (1936-1940), introdujo los viajes espaciales en los sueños de los escolares de todo el mundo. Se trataba de un serial de maravillosa ingenuidad, versión barata de la mayoría de los monstruos y leyendas mecánicas trasladadas a un escenario de batallas cósmicas. Esta leyenda del héroe que destruye grandes bestias y salva doncellas en viajes fantásticos es común a todas las edades de todos los tiempos.

En Gran Bretaña, la Hammer Films reavivó y renovó la tradición gótica. Aunque produjo algunas aventuras espaciales, Frankenstein, Drácula y los viajes a África y a la prehistoria demostraron que los antiguos mitos resultaban más provechosos que los hechos modernos.

En Estados Unidos, las bombas atómicas arrojadas sobre Japón y sus horrorosas consecuencias de radiación engendraron variaciones sobre los viejos temas fantásticos de mutación, transplantes, monstruos, viajes espaciales y destrucción total. A partir de ahí, la fantasía en general se fue haciendo más extrema, más terrible, los asesinatos y los miedos más explícitos.

3. PSICOANÁLISIS DEL FANTÁSTICO

La narración fantástica es un área muy rica para la investigación psicoanalítica, dado que es un modo que se ocupa de la manifestación o expresión de los miedos y deseos inconscientes.

Para Freud, la fantasía es un componente del inconsciente. En sus ensayos sobre sexualidad, Freud sostiene que los instintos primarios del niño, la necesidad de comida y protección, son manifestados en deseos, en impulsos libidinales que, cuando entran en la mente consciente, quedan unidos a símbolos que son privativos de cada persona. Jacques Lacan desarrolló esta hipótesis, aseverando la determinación social de estos símbolos, vistos como una forma de lenguaje. El avance en este estado consciente, denominado orden simbólico, depende de que el infante deje atrás el reino imaginario. Allí, sugiere Lacan, el niño se encuentra en un estado de deseo no diferenciado, no tiene una identidad separada ni cognición. El despertar de la conciencia del yo crea simultáneamente una comprensión de que no se es otro. Así pues, la adquisición de la identidad y el lenguaje lleva consigo una experiencia de separación, ausencia y pérdida que es reprimida en el inconsciente. El psicoanálisis describe las fantasías como historias compensatorias producidas por el inconsciente y que permiten al individuo reducir la situación de pérdida de unidad entre el yo y lo otro. Este momento está lleno de ansiedad y contiene el miedo a la alienación, por lo que el inconsciente trata repetidamente de recapturar

la dicha de la no diferenciación perdida. El método del inconsciente consiste en el exceso, en lo extra-ordinario y sus historias se ocupan con lo fantástico, con lo no real. Estas historias expresan la petición de un Otro ante el cual el sujeto se desvanece. El desplazamiento de sentimientos de una situación a otra, la centralización de una amplia gama de inquietudes en un único símbolo o la división de un tema en fuerzas opuestas son métodos característicos usados por la fantasía para reestructurar el momento de pérdida inicial. Así pues, tanto el origen de la fantasía en el deseo que surge de la ausencia, como las formas no reales de fantasía producidas conscientemente son explicadas por la teoría psicoanalítica como rasgos necesarios y universales de la creación de la propia identidad, y acreditados con funciones homeostáticas.

Como hemos apuntado, Rosemary Jackson basa su crítica principal al libro de Todorov en su reluctancia a ocuparse de la teoría psicoanalítica y a su falta de atención hacia unas implicaciones del fantástico más amplias.⁷² La ideología (entendida como los modos imaginarios en los cuales el ser humano experimenta el mundo real, modos en los que la relación del hombre con el mundo es vivida a través de sistemas de significado tales como religión, familia, ley, códigos morales, educación, cultura, etc.) no es algo que simplemente se transmita de una mente consciente a otra, sino que es profundamente *inconsciente*. Todorov descuida los asuntos ideológicos y rechaza las lecturas psicoanalíticas, insistiendo en que la psicosis y la neurosis no son la explicación a los temas de la literatura fantástica.⁷³ Sin embargo, su atención a los temas del yo y del otro, del “yo” y del “no-yo”, expone temas que sólo pueden entenderse a través del psicoanálisis. El psicoanálisis no se aplica únicamente al contenido de la fantasía, sino también a sus aspectos formales, pues estos son también un enlace con las configuraciones inconscientes del discurso. Es llamativo que Todorov evada esta cuestión, pues su comprensión del fantástico moderno lo señala emergiendo más intensamente durante el transcurso del siglo diecinueve, precisamente en la coyuntura donde las lecturas de la otredad como sobrenatural (su categoría de lo maravilloso) estaban siendo lentamente reemplazadas por lecturas de la otredad como generadas natural y subjetivamente (su categoría de lo extraño). Es en este periodo que lo demoníaco cesa de ser una categoría sobrenatural y se manifiesta como una noción mucho más equívoca, sugiriendo la alienación, la metamorfosis, el desdoblamiento y la

⁷² JACKSON, Rosemary: *Op. cit.*, p. 61.

⁷³ TODOROV, Tzvetan: *Op. cit.*, p. 177.

transformación del sujeto como expresiones del deseo inconsciente no explicadas como reflejos o manifestaciones de ninguna intervención mágica o sobrenatural.

3.1. EL ESPECTADOR ANTE EL FANTÁSTICO

De entre todas las manifestaciones cinematográficas, el fantástico tiene el privilegio de mostrarlo todo y de poderlo todo, ya que cuenta con la coartada de lo imaginario. Según Gérard Lenne⁷⁴, el fantástico recurre constantemente a los medios emocionales más eficaces de tal modo que funciona como una terapia de la conciencia, como el psicoanálisis del pueblo. El desarrollo de la intriga adquiere el aspecto de una ascensión progresiva de la acción hacia la crisis final, cuyo efecto se enlaza con la liberación catártica. Pero esto requiere cierta actitud por parte del espectador. La alternativa participación/distanciamiento del espectador no es excluyente, sino que ambas actitudes pueden alternarse e incluso coexistir. En muchas ocasiones el espectador desea al mismo tiempo el triunfo del orden y el triunfo del desorden, o se encuentra a favor tanto del monstruo como del amenazado. Es decir, si bien el espectador se conforma con la identificación propuesta o impuesta por el film, no se puede impedir que sus tendencias y pulsiones inconscientes le lleven a identificarse con el bando contrario. Todo cuanto no puede hacer o se atreve a efectuar en la vida real lo hace a través del monstruo (proyección). Este desgarramiento consciente/inconsciente que determina la originalidad del fantástico se desprende del conjunto de sus estructuras y de las motivaciones morales que la intriga pone en juego. La gama de sentimientos que, moralmente, pueden despertar los personajes monstruosos van desde la aversión hasta la simpatía, pasando por la piedad.

Es natural que nos sintamos atraídos por el fantástico en tanto en cuanto nos permite reencontrar una parte de nosotros mismos que emerge de lo más hondo de la infancia y, más tarde en nuestra evolución, oponer la pulsión a la rigidez social (el *ello* frente al *super-ego*, tan magníficamente ilustrado en la historia del doctor Jekyll). El fantástico es ambiguo ante toda elección, alternancia o simultaneidad entre repulsión y seducción.

El cine sustituye el dilema credulidad/incredulidad (creencia/falta de creencia en la existencia de lo sobrenatural) por la alternativa adhesión/no-adhesión (ante el espectáculo que pone en escena fuerzas “sobrenaturales”). La frase “Yo no creo en los fantasmas, pero les tengo miedo” adquiere así su verdadero valor.

⁷⁴ LENNE, Gérard: *Op. cit.*, p. 35.

En el fantástico, el ideal estriba en que el espectador penetre intensamente en el universo del film, que experimente las mismas emociones que tendría en el caso de vivir esas aventuras ficticias. Lo que es válido para todo el cine tiene las mayores posibilidades de realizarse cuando se trata del *miedo*, sentimiento incontrolable por excelencia. El miedo que experimentamos al ver surgir al monstruo de la pantalla es un miedo sin riesgo, un miedo sin peligro, a la vez privilegio y límite del fantástico.

Las obras fantásticas están lejos de proponerse como finalidad la demostración de la existencia de fuerzas ocultas. Lo que la literatura presentía, el cine lo ha probado: la existencia de espectros, espíritus y vampiros. El fantástico cataliza amenazas que están en nuestro interior, nos ayuda a descubrirlas. Nos permite, no huir de la realidad, sino comprenderla o, al menos, tematizar esos miedos y amenazas.

Tim Burton siempre ha tenido muy presente este papel catártico del cine fantástico, pues ya desde pequeño sentía que ver las películas protagonizadas por Vincent Price era como ir al psicoanalista. Profundizaremos en este poder catártico de los monstruos y del terror cinematográficos en el análisis de *Pesadilla antes de Navidad*.

3.2. SOCIOLOGÍA DEL FANTÁSTICO

En los textos fantásticos es necesario tener en cuenta las condiciones específicas de su producción, las restricciones particulares contra las que la fantasía protesta y desde las cuales es generada, ya que la fantasía intenta compensar las carencias resultantes de las limitaciones culturales. Como escribe Rosemary Jackson, la fantasía “es una literatura del deseo que busca aquello que es experimentado como ausencia y pérdida.”⁷⁵

Al expresar deseo, la fantasía puede operar en dos sentidos: puede manifestarlo o puede expulsarlo (cuando este deseo es un elemento perturbador que amenaza el orden y la continuidad cultural). En muchas ocasiones, el fantástico satisface ambas funciones a la vez, dado que el deseo puede ser expulsado a través de su manifestación y ser así experimentado de modo vicario por el autor y el lector. En este sentido, observa Jackson, la literatura fantástica apunta a la base sobre la cual se asienta el orden cultural al abrirlo, por un breve momento, al desorden, a aquello que está fuera de la ley y del sistema de valores

⁷⁵ JACKSON, Rosemary: *Op. cit.*, p. 3. “is a literature of desire, which seeks that which is experienced as absence and loss”.

dominante. El fantástico es un indicio de lo no dicho y lo no visto de la cultura, de aquello que ha sido silenciado, hecho invisible, cubierto y convertido en ausencia.

Muchas fantasías contienen un deseo de romper con las convenciones sociales y revelan un impulso hacia la transgresión de las leyes culturales, pero casi invariablemente se produce una neutralización final de ese impulso, una derrota última o desviación que nos lleva a formas más “seguras”. El fantástico protesta imaginativamente contra los códigos sociales e incluso fantasea con su destrucción para, en última instancia, renovar y confirmar su validez. De este modo, las fantasías literarias pueden articular dramáticamente las tensiones sociales que albergamos en nuestro interior. Este es el caso particular de las fantasías de dualismo, donde el centro narrativo, frecuentemente el propio protagonista, está dividido en dos, una parte que subvierte y otra que defiende el orden social dominante.

La narrativa fantástica se enfrenta con la imposibilidad de realizar el deseo, de hacer visible lo invisible y descubrir la ausencia. Narrar implica usar el lenguaje del orden dominante, aceptar sus normas, recubrir sus zonas oscuras. Dado que la excursión de la fantasía dentro del desorden sólo puede empezar desde dentro del orden cultural dominante, la literatura fantástica se convierte en un índice de los límites de ese orden. Su introducción de lo “irreal” es contrapuesto a la categoría de lo “real”, una categoría que el fantástico interroga por su diferencia.

Como una literatura de lo “irreal”, la fantasía ha alterado su carácter a través de los años en concordancia con las nociones cambiantes de lo que constituye la “realidad”. La fantasía moderna hunde sus raíces en los antiguos mitos, el misticismo, el folklore, los cuentos de hadas y la novela.

Para Ceri Sullivan y Barbara White⁷⁶, la fantasía puede contemplarse como un producto cultural que reacciona a una variedad de exigencias políticas. Así, el fantástico es una producción consciente, una respuesta deliberada al vacío entre lo real y lo deseado, bajo el control del individuo. Las fantasías serían, pues, las respuestas deliberadas del individuo hacia circunstancias que no son ideales.

Según estos autores, lo real y lo posible son definidos por lo irreal y lo imposible, cuyos límites están cambiando constantemente. Como resultado, el fantástico debe ser reconocido como operando dentro de un marco histórico. Los cambios producidos en estas fronteras tienen una función política y epistemológica, exponiendo los aspectos represivos de una sociedad al hacer visible lo culturalmente invisible, aquello que ha sido silenciado. La fantasía manifiesta las

ansiedades sociales, desempeñando la misma función compensatoria a nivel social que la teoría psicoanalítica le atribuye a nivel individual.

De acuerdo con Lenne⁷⁷, el esquema del fantástico no se aplica de igual modo a la sociedad de los hombres que la conciencia del hombre. Un orden encuentra amenazada su integridad y de ello se derivan diferentes consecuencias según este orden sea personal e interior o sea social.

A partir del momento en el que una sociedad alcanza un determinado estado de desarrollo, se le prohíbe al hombre la expresión inmediata de sus instintos de destrucción: ése es el momento en el que aparece el espectáculo fantástico, que adquiere así un sesgo de freno social, de consumo que elimina la inseguridad, puesto que el espectador ve colmadas sus necesidades de evasión, diversión y compensación.

No es fruto de la casualidad que durante el siglo XIX, época de trastornos económicos y efervescencia ideológica, se viviera por vez primera la irrupción de obras artísticas orientadas hacia lo extraordinario (Hoffmann, Poe). Los periodos álgidos del cine fantástico coinciden con los tiempos revueltos. De este modo, del desastre económico y social de la República de Weimar surgió el expresionismo alemán, la Gran Depresión de 1929 precedió al terror hollywoodiense y la guerra fría y el maccarthysmo alumbraron el triunfo de la ciencia ficción. También resulta destacable el éxito comercial del fantástico en tiempos de guerra.

La industria cinematográfica, como parte integrante de la economía de un país, evoluciona en función de la política dominante. El fantástico desapareció drásticamente en Alemania con la subida al poder de Hitler, al no coincidir con las concepciones artísticas nazis. En la URSS no se producía cine fantástico puesto que los fines del cine dirigido oficialmente excluían las preocupaciones “fantásticas”. Nos encontramos con que casi la totalidad de los films fantásticos han sido producidos en países occidentales bajo un sistema capitalista. No obstante, según las reglas establecidas en estos países (sobre todo en cuanto a actividades artísticas), la libertad es concedida en la medida en que no amenace al sistema. Esto explica el esquema que conforma obligatoriamente el fantástico. El combate entre el orden y el desorden no puede saldarse con la victoria del desorden. Si así fuera, el cine cumpliría su función de inquietar, razón por la que un régimen fascista o socialista rechazan todo lo fantástico. El régimen capitalista sólo puede permitir esta inquietud como un simulacro que resulta truncado al final. El

⁷⁶ SULLIVAN, Ceri y WHITE, Barbara: *Op. cit.*, p. 3.

⁷⁷ LENNE, Gérard: *Op. cit.*, p. 38.

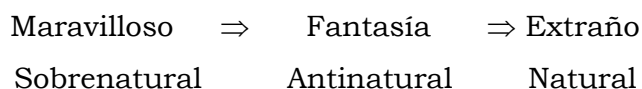
desenlace feliz del esquema aniquila sus efectos subversivos, pues restablece un orden más fuerte que nunca. Pero aunque el orden resulte casi siempre vencedor, esta obligación resulta paradójicamente favorable, ya que bajo la única reserva de ese retorno final al orden, el fantástico lo puede mostrar todo.

3.3. LO SINIESTRO

Las definiciones de lo que puede ser y las imágenes de lo que no puede ser han experimentado considerables cambios históricos. Las sociedades no seculares sostienen diferentes creencias sobre lo que constituye la realidad de las sociedades seculares. Las presentaciones de la otredad son imaginadas e interpretadas de modo distinto. Según R. Jackson⁷⁸, en lo que podríamos denominar “economía sobrenatural”, la otredad es trascendente, maravillosamente diferente de lo humano. Los resultados son fantasías religiosas de ángeles, demonios, cielos, infiernos y tierras prometidas, y fantasías paganas de elfos, enanos y hadas. En una “economía secular o natural”, la otredad no se localiza en otra parte, sino que es leída como una proyección de los miedos y deseos humanos que transforma el mundo a través de la percepción subjetiva. Una economía introduce una ficción que puede ser calificada como “maravillosa”, mientras la otra produce lo “siniestro” o “extraño”.

De la ficción gótica en adelante se puede observar una transición gradual desde lo maravilloso hacia lo siniestro. La historia de la supervivencia del horror gótico es la historia de la progresiva interiorización y reconocimiento del miedo como generado por uno mismo.

Todorov⁷⁹ representa este cambio en las formas del fantástico con un diagrama en el que vemos cómo se mueven desde lo maravilloso (que predomina en un clima de creencia en lo sobrenatural y en lo mágico), a través de lo puramente fantástico (en el que no se puede hallar explicación alguna), hasta lo extraño (que explica toda extrañeza como generada por las fuerzas inconscientes). Esto es:



Lo siniestro o extraño es un término que ha sido empleado en escritos filosóficos y psicoanalíticos para indicar un área perturbadora, vacua. Heidegger

⁷⁸ JACKSON, Rosemary: *Op. cit.*, pp. 23 y 24.

⁷⁹ TODOROV, Tzvetan: *Op. cit.*, p. 57.

describió como “extraño” el espacio vacío producido por una pérdida de fe en las imágenes divinas. El surgimiento del fantástico moderno coincide con un reconocimiento de esta región extraña.

Lo desconocido nos lleva a la fascinación que provoca un comportamiento caracterizado al mismo tiempo por la atracción y la repulsa. Por eso lo extraño se ha vinculado en muchas culturas con lo sagrado. Lo extraño debe su peligrosidad y su carácter sacro a su participación en un mundo extraordinario. La experiencia originaria de la extrañeza es constitutiva de la condición humana y se presenta cargada de ambivalencia: aparece como amenazadora y fascinante al mismo tiempo. Amenaza porque entra en competición con lo propio; fascina porque lo extraño despierta posibilidades que están más o menos excluidas por los órdenes de la propia vida.

En realidad, se podría decir que lo extraño no existe; lo que hay es una determinada extrañeza que se nos muestra como tal en relación a algo tercero que funciona como medida de la extrañeza. Cabría preguntarse en virtud de qué se establece una extrañeza, si es porque lo otro se nos enfrenta como extraño o porque nos vemos o sentimos como extraño entre otros. La decisión depende de dónde situemos la medida de la normalidad, en el propio mundo o en el de los demás. Tal vez lo inquietante consista precisamente en que esta y otras cuestiones parecidas no se pueden decidir de modo definitivo, en que la realidad está amenazada por la desrealización, sin que pueda establecerse un orden que zanje para siempre la tensión.

En su artículo de 1919 *Lo siniestro*, Freud analiza la paradoja que se produce cuando la voz alemana que designa lo siniestro, *unheimlich* (siniestro, angustiante o espeluznante) evoluciona hacia la ambivalencia y termina por coincidir con la de su antónimo *heimlich* (íntimo, secreto, familiar, hogareño, doméstico). Por lo tanto, la cúspide de lo siniestro consiste en algo que nos es profundamente familiar y, simultáneamente, nos es completamente extraño. Freud hace referencia a la nota de Schelling sobre lo siniestro: “*Unheimlich* sería todo lo que debía haber quedado oculto, secreto, pero que se ha manifestado.”⁸⁰

Freud toma como ejemplo un cuento de E.T.A. Hoffmann *El hombre de la arena* (*Der Sandmann*, 1817), para demostrar que lo siniestro aparece cuando complejos infantiles reprimidos son reanimados por una impresión exterior o cuando convicciones primitivas superadas parecen hallar una nueva confirmación. El arenero con que se amenaza a los niños que no quieren irse a dormir, arroja

arena a los ojos de los desobedientes. Arrancados de sus órbitas por este procedimiento, el hombre de la arena se lleva los ojos de los pequeños que se portan mal para dárselos de comer a sus hijos. Freud demuestra la estructuración del relato en torno a la angustia de castración sustituida a través de la angustia por los ojos, a la representación de ser despojado de ellos. Nataniel, niño protagonista del cuento, asocia a Coppelius, amigo y huésped de su padre, con la figura del hombre de la arena. Freud señala que la imagen del padre había sido escindida por el niño Nataniel en dos opuestos, el padre bueno por un lado, y el padre que amenaza con la castración al intentar dejarlo ciego, en el lugar de Coppelius. Freud recuerda el mito de Edipo al afirmar que la acción de Edipo de cegarse a sí mismo no es más que una forma atemperada de la castración.

El hombre de la arena aparece cuando el niño es mal-visto, esto es, cuando se ha comportado de modo impertinente, desobediente. Y por ser mal-visto a raíz de esto, atrae sobre sí la mirada del hombre de la arena y es, por lo tanto, objeto de los deseos de este hombre malvado. Es decir, que tal mirada posee la particularidad de no ser en nada tranquilizadora. Para escapar de semejante mirada, por no poder escapar de ella, Nataniel termina arrojándose desde una torre. Volveremos a retomar este cuento al tratar la creación de vida artificial a propósito de *Eduardo Manostijeras*.

Freud define lo siniestro como algo terrorífico que nos retrotrae a lo ya conocido. Lo siniestro no sería realmente nada nuevo, sino más bien algo que siempre fue familiar y que se tornó extraño al reprimirlo. De este modo, lo familiar que ha quedado reprimido retorna transformándose en algo extraño, en algo siniestro.

De acuerdo con Freud, lo siniestro se da fácil y frecuentemente cuando se desvanece el límite entre la fantasía y la realidad; cuando lo que habíamos tenido por fantástico aparece ante nosotros como real, cuando un símbolo asume el lugar y la importancia de lo simbolizado. Se puede observar el sentimiento de lo siniestro en muchos fenómenos, por ejemplo en la duda de que un ser inanimado sea en realidad un ser vivo, como es el caso de las muñecas de cera o los muertos que aparentan estar vivos. El animismo, la magia, los encantamientos, la omnipotencia de pensamiento, las actitudes frente a la muerte, las repeticiones y el complejo de castración pueden reanimar complejos infantiles reprimidos y llevar a experimentar el sentimiento de lo siniestro.

⁸⁰ FREUD, Sigmund: *Lo siniestro*, en *Obras Completas* VII. Biblioteca Nueva. Madrid, 1997, p. 2487.

Lo que se encuentra en este reino de lo siniestro no es otra cosa que una *proyección* inconsciente, entendiendo por proyección aquellas cualidades, sentimientos, deseos y objetos que el sujeto rehúsa reconocer o aceptar en sí mismo y que son expulsados del yo y situados en otra persona o cosa.

Curiosamente, lo extraño no puede ser totalmente extraño. Un lenguaje extraño que fuera completamente diferente al propio lenguaje dejaría de ser extraño: sería un mero ruido fuera del ámbito de toda posible comprensión. La alteridad nunca es completa, pues si lo fuera, ni siquiera dejaría nombrarse como tal. De acuerdo con R. Jackson⁸¹, al tratar de hacer visible lo que es culturalmente invisible y designado como negación y muerte, el fantástico introduce ausencias. De ahí la tendencia del fantástico hacia la no significación. Para la autora, no puede haber una adecuada representación lingüística de lo “otro”, pues no tiene un lugar en la vida. Esta contradicción da origen a la disyunción entre significante y significado que se encuentra en el centro del fantástico. La sustitución de la presencia por la ausencia propia del fantástico sugiere esta área de no significación, esta “cosa” llamada muerte. Según Freud, difícilmente hay otro dominio en el cual nuestras ideas y sentimientos se han modificado tan poco desde los tiempos primitivos como en el de nuestras relaciones con la muerte. Al exponer la naturaleza arbitraria y relativa de las respuestas del hombre a la muerte (instituciones ideológicas, religión, política), el fantástico propone una sutil invitación a la transgresión. Como literatura de ausencias, la fantasía recuerda constantemente a la cultura dominante la existencia de lo “otro”, indicando la vanidad de las nociones de límite y discriminación.

Freud era consciente de los efectos contraculturales de la literatura de lo extraño y de su función transgresora al iluminar cosas que deberían haber permanecido en la oscuridad. Lo siniestro expresa impulsos que deben ser reprimidos en aras de la continuidad cultural. Freud considera cualquier cosa siniestra, o cualquier cosa que provoque terror, como sujeto de tabú cultural. El resurgimiento de ansiedades/deseos largamente familiares en incidentes siniestros constituye el “retorno de lo reprimido”. Freud proporciona en *Tótem y tabú* (1912-13) un fondo teórico a este modelo de represión. El tabú es la inhibición más contundente impuesta por una cultura para garantizar su supervivencia. Las más importantes, de acuerdo con Freud, hacen referencia al incesto (el deseo hacia la madre) y a la muerte (el deseo de tocar o tener contacto con cadáveres). Hay

⁸¹ JACKSON, Rosemary: *Op. cit.*, p. 69.

muchas fantasías literarias que violan estos tabúes con relatos de incesto, necrofilia, fantasmas, vampiros y no muertos. En este nivel, las fantasías compensan la prohibiciones de la sociedad al permitir una realización vicaria. Las fantasías expresan impulsos libidinales hacia la satisfacción, entendiendo por libido la parte del yo que lucha contra el sometimiento al principio de realidad. Como lugar del deseo absoluto, la libido busca satisfacción total, rehusando admitir las limitaciones “realistas”.

La literatura de lo siniestro, al permitir una expresión de los objetos de tabú, que son de otra manera silenciados, amenaza con exceder las normas sociales. Las fantasías, sin embargo, no son contraculturales meramente a través de esta transgresión temática. Por el contrario, frecuentemente sirven (como hace la novela gótica) para reconfirmar el orden institucional, pues proporcionan una satisfacción vicaria del deseo y neutralizan la urgencia hacia la transgresión. Pero también encontramos un más sutil uso subversivo del fantástico, el cual aparece en obras que amenazan con trastocar o corroer la propia estructura de este orden.

Las películas de Burton son siniestras en la medida en que manifiestan aquello que “debía haber permanecido oculto”, proporcionándonos indicios de mundos desconocidos más allá del nuestro. Por otra parte, los monstruos que tan a menudo protagonizan sus películas son siniestros por derecho propio, ya que manifiestan lo reprimido por la cultura dominante. Estas obras, que nos demuestran que lo familiar oculta elementos extraños mientras el mundo extraño encierra elementos familiares, tienen un carácter fundamentalmente siniestro y perturbador. Trataremos esta cuestión con mayor detenimiento en el estudio de *Pesadilla antes de Navidad*.

3.4. METAMORFOSIS Y ENTROPÍA

El fantástico puede verse como correspondiente al primer estado del modelo evolutivo de Freud, ese estado donde se da un pensamiento mágico y animista, donde el hombre primitivo y el infante no tienen un sentido de diferenciación entre el yo y el otro, entre el mundo subjetivo y el objetivo. La fantasía, con su tendencia a disolver estructuras, se dirige hacia una *no diferenciación* ideal, estado que constituye una de sus características definitorias. El fantástico rechaza la diferencia, la distinción, la homogeneidad, la reducción. Este deseo de no diferenciación es cercano al instinto que Freud identificó en *Más allá del principio del placer* (1920) como el más fundamental impulso en el hombre, un impulso hacia un estado inorgánico. No es un simple deseo que desaparece, pues Freud lo concibe

como la forma más radical del principio del placer, un anhelo por alcanzar el Nirvana, donde todas las tensiones son reducidas. Esta condición fue calificada como estado de *entropía* y el deseo de no diferenciación como una atracción *entrópica*, oponiendo entropía a energía, a los impulsos eróticos y agresivos de cualquier organismo.

La fantasía moderna explicita esta atracción hacia un estado de entropía, siendo quizá los violentos escritos de Sade el ejemplo más extremo. Sus fantasías anticipan mucha de la ficción subsiguiente en su atracción hacia un punto cero, hacia una condición de entropía. El ideal de Sade es un desvanecimiento absoluto de las identidades, una combinación de especies, donde los géneros dejen de ser categorías separadas. Sade incita la transgresión de los límites que separan el yo del otro, el hombre de la mujer, el humano del animal, el objeto orgánico del inorgánico. Pretende un desorden desafiante y violento, una fluidez, una ausencia de diferenciación. La muerte deja de significar, pues es una mera traducción de forma, una especie de metamorfosis. La transición de la vida a la muerte cesa de aterrorizar y de dar a la vida una dignidad o supremacía sobre la muerte. El orden social, la ética, la moral y la actividad institucional son reveladas como construcciones no naturales impuestas sobre un natural desorden al que Sade intenta regresar. Trata de destruir las estructuras culturales diferenciadas y dejar al descubierto su vanidad, su relatividad. La adopción de este desorden natural y el total desprecio de la diferencia social convierte a las fantasías de Sade en la más extrema expresión del deseo de transgresión de nuestra historia cultural. Su manifestación del deseo infringe todos los tabúes culturales.

La literatura de la transgresión tiene como finalidad la exploración de los límites del ser. La transgresión social y sexual, la violenta ruptura de los tabúes en el fantástico moderno desde Sade y las novelas góticas en adelante, rechaza los límites impuestos sobre lo "humano".

Freud insiste en que esta atracción hacia un punto cero no es un simple deseo muerto. El impulso hacia la entropía implica la tendencia de un organismo a dirigirse hacia la estabilidad, donde lo orgánico confluye con lo inorgánico y donde las unidades separadas se funden entre sí. El sujeto es retrotraído al primitivismo de la niñez, donde todo está interconectado. Movimiento y quietud, vida y muerte, sujeto y objeto, materia y mente se convierten en uno. Las imposibilidades sobre las que se estructuran las narraciones fantásticas pueden ser relacionadas con este impulso hacia la fusión de elementos contradictorios en el deseo de no diferenciación.

De la atracción básica hacia la entropía se derivan muchos de los grupos temáticos del fantástico, como la obsesión con la muerte, el canibalismo, el animismo o la descripción gráfica de cambios de forma. La *metamorfosis*, con su énfasis en la inestabilidad de las formas naturales, interpreta un gran papel en el fantástico. Hombres transformándose en mujeres, niños convirtiéndose en aves o bestias, animales intercambiándose con plantas, rocas o árboles, cambios mágicos de forma, talla o color..., todo ello ha constituido uno de los principales placeres del modo fantástico. No obstante, hay varios cambios significativos en el uso de la metamorfosis. Los cuentos de hadas, las alegorías y las novelas medievales se sitúan en un marco que les confiere una función ideológica. Se ofrecen tanto como vehículo de significado dentro de la narración, como concepto, metáfora o símbolo de redención. En la fantasía postromántica, sin embargo, los cambios se producen sin ningún sentido y progresivamente al margen de la voluntad o el deseo del sujeto. Como en la *Metamorfosis* de Kafka, donde la transformación física simplemente ocurre.

Según Rosemary Jackson, el fantástico no es metafórico. No crea imágenes “poéticas”, sino que produce más bien un deslizamiento de una forma a otra, en una sustitución metonímica. La materia, el objeto, consume al sujeto, de modo que el “yo” se pierde. De acuerdo con Jackson, “el objeto fantástico no significa. La metamorfosis en el fantástico moderno sugiere que el deslizamiento del objeto en sujeto ya no es redentor y que las imágenes “perversas” de mutilación/horror/monstruosidad tienen prioridad sobre los sueños utópicos de sobrehumanas o mágicas transformaciones del sujeto.”⁸²

3.5. UN CINE DE MONSTRUOS

Según Lenne, el monstruo, o mejor dicho, *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. Sin embargo, algunas figuras puntales del fantástico carecen de horribas anomalías. Esto nos lleva a distinguir entre monstruos “psicológicos” (como el doctor Mabuse o el barón Frankenstein) y monstruos “fisiológicos”. Por lo tanto, monstruo es aquel que infringe las leyes de la normalidad. Unos se apartan de las leyes de la Naturaleza y

⁸² Ibidem, p. 82. “the fantastic object does not signify. Metamorphosis in the modern fantastic suggest that the slipping of object into subject is no longer redemptive and that “perverse” images of mutilation/horror/monstrosity have taken precedence over utopian dreams of superhuman or magical transformations of the subject.”

otros de las normas sociales. La reflexión acerca de la monstruosidad volverá a aparecer en el análisis de las películas de Burton.

Las variaciones entre fealdad física y fealdad moral se convierte en tema propio de films como el ejemplar *La parada de los monstruos*, pero también *King Kong* o *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. En cuanto a la actitud del espectador frente a la monstruosidad, que amemos u odiemos al monstruo depende del sentido que le sea dado o del que nosotros le otorguemos.

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 como son: vida/muerte; bien/mal; instinto/razón; antropomorfismo/bestialidad; naturaleza/ciencia; humano/mecánico.

El sistema social, político y cultural se sostiene gracias a una serie de normas. Aquellos que cuestionen la jerarquía de este sistema son marginados, devaluados: se convierten en monstruos. Como indica José Miguel G. Cortés: “los *modelos monstruosos* existen para pacificar las conciencias, para ejemplificar y concretar las tentaciones del mal y para convertirse en blancos de la violencia más implacable que somos capaces de ejercer.”⁸³

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 y nos devuelve una imagen inquietante de nosotros mismos. El monstruo pone de manifiesto la fragilidad del sistema social. Al transgredir las leyes de la naturaleza y las normas sociales y psicológicas, perturba la ficticia estabilidad construida por el hombre. Es por eso que debe ser destruido.

Como decíamos, el monstruo es siniestro en tanto que manifiesta lo reprimido por la cultura dominante. Son, según Cortés, las huellas de lo no dicho y no mostrado, lo que ha sido silenciado, ocultado, por la cultura. Las leyes, sociales y religiosas, reprimen al monstruo que todos llevamos dentro.

El monstruo, como lo desconocido, posee un carácter profundamente ambiguo. Nos inquieta y angustia al amenazar la seguridad del orden social en el que vivimos y al mismo tiempo nos ayuda a identificarnos con la normalidad (no

⁸³ G. CORTÉS, José Miguel: *Orden y Caos. Un estudio cultural sobre lo monstruoso en el arte*. Anagrama. Barcelona, 1997, p. 13.

somos como ellos, somos superiores). Sin embargo, también nos atraen en tanto que podemos identificar una parte de nosotros mismos en ellos. Representan la recuperación de lo reprimido, la proyección de nuestros deseos sublimados, la manifestación de nuestro lado subversivo.

La monstruosidad puede interpretarse como metáfora. Las culturas crean y adscriben un significado a los monstruos, dotándolos de características procedentes de sus más profundamente arraigados miedos y tabúes. El cuerpo del monstruo se convierte entonces en el lugar que representa los tabúes de las sociedades que los engendran. El cuerpo del monstruo incorpora bastante literalmente miedo, deseo, angustia y fantasía. Los monstruos no obedecen las leyes. Los convertimos en cabezas de turco a los que atribuirles nuestras propias fechorías y defectos, al mismo tiempo que los empleamos como vehículos intergeneracionales que transfieren los tabúes y la moral.

La mayoría de los monstruos asume una forma humanoide y sus transgresiones refuerzan su valor como “el Otro”. En su función como el Otro el monstruo es una incorporación de lo exterior, de lo que está más allá, de todo aquello que está situado como distante pero que se origina en nuestro interior. El monstruo mora en los límites de lo que es culturalmente aceptable. Cualquiera que cruce el reino del monstruo es también un transgresor, ha roto el tabú y está contaminado. Como señala Freud en *Tótem y tabú*, el violador del tabú se convierte en tabú él mismo y debe ser evitado, de tal modo que no contagie a nadie haciéndole seguir su ejemplo.

Como hemos apuntado, lo siniestro nos fascina y repele a partes iguales. Por un lado, temerosos de lo que escapa a la norma, no podemos soportar lo extraño que pone en peligro nuestra integridad. Por otra parte, los monstruos nos muestran nuestros deseos reprimidos, partes de nosotros mismos que desconocíamos. Nos otorgan la oportunidad de proyectar en ellos nuestros deseos y temores más profundos. Proyectamos, sin demasiado riesgo, todo aquello que no podemos o no nos atrevemos a realizar en la vida real.

4. VALOR, NECESIDAD Y TEMOR DEL FANTÁSTICO

A lo largo de la historia, la fantasía ha sido oscurecida, ocultada, enterrada como algo inadmisibile y vergonzoso. El fantástico ha sido constantemente desestimado por los críticos como un modo que abraza la locura, la irracionalidad o el barbarismo y ha sido contrapuesto a las humanas y más civilizadas prácticas del arte “realista”.

Afortunadamente, en los últimos años, la influencia de la teoría francesa ha empezado a alentar una lectura y una respuesta menos hostil hacia los textos fantásticos, al tiempo que formulaba algunos de los problemas críticos que éstos articulan. El fantástico exige mucha más atención teórica, en relación a los textos literarios y filmicos, y muchos más análisis de sus rasgos lingüísticos y psicoanalíticos.

Como es lógico, el arte fantástico ha sido silenciado por una tradición crítica más preocupada por respaldar los ideales del sistema que por subvertirlos. El abandono del fantástico a los márgenes de la cultura es, en sí mismo, un gesto ideológicamente significativo, gesto que no difiere demasiado del ocultamiento cultural de la demencia. Como un arte de la locura y del deseo, la fantasía ha sido persistentemente silenciada, o re-escrita, en términos trascendentales, no en términos transgresores. Su amenaza de disolver las estructuras dominantes ha sido reconvertida en alegoría moral y novela mágica. En un mundo racional que sólo admite una única lógica, la otredad no puede ser conocida o representada excepto como extraña, irracional, demente, mala. O es rechazada por completo, o polémicamente refutada, o bien asimilada dentro de una estructura narrativa “con significado”, re-escrita como novela romántica o como fábula. La otredad es transmutada en idealismo por los escritores de novelas románticas o bien silenciada y hecha invisible por las obras “realistas”, sólo para volver en formas extrañas en muchos textos. El “otro”, expresado a través de la fantasía, ha sido catalogado como una área oscura y negativa, como malvado, demoniaco y bárbaro, hasta su reconocimiento en el fantástico moderno como lo no visto de la cultura.

Las fantasías que se mueven en el terreno de lo “maravilloso” han sido las únicas en ser socialmente toleradas y ampliamente diseminadas, al contrario de lo que denominábamos fantástico puro, cuya función transgresora puede considerarse peligrosa para el mantenimiento de la estabilidad del sistema social y político. Actualmente estamos siendo testigos del extraordinario éxito de las adaptaciones cinematográficas de *El señor de los anillos* y *Harry Potter*, convertidas en sagas que arrasan puntualmente en taquilla cada Navidad. Aunque en ambos casos encontramos monstruos horribles, en estos mundos maravillosos donde lo extraordinario es la norma no cabe hablar de la función subversiva de un elemento extraño que perturba la realidad cotidiana. La creación de mundos secundarios mediante mitos religiosos, hadas y ciencia ficción, emplea métodos “legalizados” (religión, magia, ciencia) para establecer otros mundos, mundos que son *compensatorios*, que llenan una carencia, que compensan una aprehensión de la

realidad como desordenada e insuficiente. Estas fantasías *trascienden* esa realidad. Su base romántica sugiere que el universo es, en última instancia, un mecanismo autorregulador en el cual la bondad, la estabilidad y el orden acaban prevaleciendo. Sirven para estabilizar el orden social minimizando la necesidad de la intervención humana en este benevolentemente organizado mecanismo cósmico.

Los críticos de la fantasía han tendido a defenderla en cuanto a su función *trascendente*. En muchos aspectos, estos defensores tradicionales de la fantasía están repitiendo una de las ideas de Freud sobre la función cultural del arte. La creación de productos artísticos, de acuerdo con Freud, es una actividad que proporciona compensación al ser humano por haber renunciado a la gratificación del instinto. El arte, pues, es la compensación que recibe aquel que renuncia al placer. Cuando a la fantasía se le ha permitido aflorar dentro de una cultura, ha sido en un modo cercano a la noción de Freud del arte como compensación, como una actividad que sostiene el orden cultural compensando las carencias de una sociedad. La novela gótica, por ejemplo, se ocupaba de apuntalar una ideología dominante burguesa con la satisfacción vicaria del deseo a través de fantasías de incesto, violación, asesinato, parricidio y desorden social.

Por lo tanto, la fantasía no es necesariamente subversiva a un nivel puramente temático. Una comprensión de la función subversiva de la literatura emerge más de una lectura estructural del texto que de una mera interpretación temática. Muchas fantasías de finales del siglo dieciocho en adelante trataban de minar los órdenes filosófica y epistemológicamente dominantes. Subvertían e interrogaban las unidades de tiempo, espacio y personaje, además de cuestionar la posibilidad, u honestidad, de la representación ficcional de estas unidades. Como lo grotesco, con el que se solapa, el fantástico puede ser visto como un arte del extrañamiento, que resiste la clausura y abre las estructuras que catalogan la experiencia en nombre de una “realidad humana”. Llamando la atención sobre la naturaleza relativa de estas categorías, el fantástico se dirige hacia un desmantelamiento de lo “real”, particularmente del concepto de “personaje” y sus asunciones ideológicas, burlándose y parodiando una fe ciega en la coherencia psicológica y en el valor de la sublimación como una actividad “civilizadora”.

En el fondo de esa coherencia sistemática se encuentra un ego unificado, estable, que el fantástico hace estallar intentando mostrar la oscuridad de ese fondo. El fantástico ha tratado de erosionar los pilares de la sociedad destruyendo las estructuras categóricas. En las obras fantásticas donde existe más de un “yo” se produce una resistencia a semejante reducción.

Lejos de construir su intento de erosión como una mera adhesión al barbarismo o el caos es posible percibir el fantástico como un deseo de algo excluido del orden cultural.

Mediante la introducción de algunas de las teorías de Freud y Lacan ha sido posible reclamar para el fantástico una función subversiva al intentar describir una inversión de la formación cultural del sujeto. Si lo simbólico es visto como una unidad de competencia semántica y sintáctica que permite la comunicación y la racionalidad, el área de lo imaginario que es tan íntima del fantástico sugiere todo lo que es otro, todo lo que está ausente de lo simbólico, fuera del discurso racional. Las fantasías de identidades divididas y de cuerpos desintegrados se oponen a las categorías tradicionales de seres unitarios y sugieren la posibilidad de innumerables otros yoés, de diferentes historias, diferentes cuerpos. La fantasía imagina la posibilidad de una radical transformación cultural mediante el intento de desintegrar las fronteras entre lo imaginario y lo simbólico.

Introducir el fantástico es reemplazar la familiaridad, el confort, con el extrañamiento y lo siniestro. Supone introducir áreas oscuras, de algo que es completamente otro, espacios fuera del limitado marco de lo “humano” y “real”. De ahí la asociación del fantástico moderno con lo horroroso, desde los cuentos góticos de terror hasta los contemporáneos films de terror. Hay una relación directa entre la represión cultural y su generación de energías opuestas que son expresadas artísticamente a través de varias formas de fantasía.

El fantástico moderno, la forma de fantasía de la cultura secularizada producida por el capitalismo, es un arte subversivo. Existe junto a lo “real” como una presencia silenciada. Estructural y semánticamente, el fantástico apunta a la disolución de un orden experimentado como opresivo e insuficiente. La fantasía vacía lo “real” revelando su ausencia, su no dicho, no visto.

En “The Dragon Is Not Dead: Le Guin’s *Earthsea Trilogy*”, Margaret M. Dunn⁸⁴ se pregunta si cuando tememos a los dragones, no estamos en realidad temiendo una parte de nosotros mismos. De acuerdo con esta autora, el hombre contemporáneo ha interiorizado sus dragones y, por lo tanto, no lucha contra el enemigo exterior, sino contra el enemigo interior. En *Earthsea Trilogy*, la escritora Ursula Le Guin reafirma la necesidad de la fantasía, personifica en la figura del

⁸⁴ DUNN, Margaret M.: “The Dragon Is Not Dead: Le Guin’s *Earthsea Trilogy*” en HOKENSON, Jan y PEARCE, Howard D. (ed.): *Forms of the fantastic: Selected Essays from the Third International Conference on the Fantastic in Literature and Film*. Greenwood Press. Westport, 1986, p. 175.

dragón los viejos poderes de la oscuridad y muestra claramente que semejante oscuridad es una parte de la vida tan necesaria como inevitable.

En los años treinta, J.R.R. Tolkien defendió a los monstruos y dragones de la acusación de irrelevancia y expuso su teoría acerca del lugar que ocupan la fantasía y el mito en la literatura moderna.⁸⁵ Tolkien declara haber reflexionado largamente sobre el modo profundamente revelador en el cual el mito y la fantasía pueden abordar asuntos morales y espirituales y afirma haber encontrado que el dragón, como símbolo de la encarnación de la maldad, guarda una significación especial para los lectores modernos. Ya que el dragón habita otro mundo, una tierra peligrosa, este puede ser a veces el único recurso de la mente cuando es forzada a huir de las ironías e injusticias de la vida.

Lee Guin también reconoció la necesidad de los dragones y se hizo eco de la teoría de Tolkien en una conferencia celebrada a principios de los setenta. Para Le Guin, “la gente moderna, racional, teme la fantasía porque saben que su verdad reta, e incluso amenaza, todo lo que es falso, fingido, innecesario y trivial en las vidas que se han permitido ser forzados a vivir. Temen a los dragones porque tienen miedo de la libertad.”⁸⁶

Le Guin y Tolkien hablaban sobre el viaje interior que la fantasía nos fuerza a seguir y sobre la autorevelación que puede resultar de ese viaje. Ser libre significa hacer frente y llegar a aceptar los dragones que llevamos dentro, los dragones que de otro modo pueden quedar sepultados bajo los detalles superficiales de nuestras vidas, tan ocupadas. Así, el dragón, como elemento fantástico, se convierte en símbolo de nuestros temores más ocultos y de aquellas partes de nosotros mismos que resultan incómodas y que preferimos ignorar enterrándolas en lo más profundo. El dragón nos pone delante precisamente aquello que tratamos de evitar, aquellos aspectos de nosotros mismos que no nos gustan y que tememos afrontar (normalmente llevando vidas muy ajetreadas que nos “libran” de tener que reflexionar sobre nosotros mismos). Por eso el dragón es un símbolo necesario en este mundo moderno, una figura que nos ayuda a comprendernos y aceptarnos tal y como somos, incluso con nuestras zonas más oscuras.

J.P. Telotte⁸⁷ indica que la mayoría de las formas del fantástico operan dentro de la estructura de un encuentro con lo desconocido. El poder de la cámara como

⁸⁵ TOLKIEN, J.R.R.: *Tree and Leaf*. Houghton Mifflin. Boston, 1965.

⁸⁶ LE GUIN, Ursula: “Why Are Americans Afraid of Dragons?” en *The Language of the Night: Essays on Fantasy and Science Fiction by Ursula Le Guin*. Susan Wood (ed.). Putnam. Nueva York, 1979, p. 44.

⁸⁷ TELOTTE, J.P.: “Val Lewton and the Perspective of Horror” en HOKENSON, Jan y PEARCE, Howard D. (ed.): *Op. cit.*, p. 166.

instrumento para generar suspense en la audiencia radica no en su poder de revelar, sino en su poder de sugerir. Eso que tiene lugar fuera de la pantalla, en la imaginación del público, el terror de esperar la resolución final, no su visión, es el más poderoso estímulo dramático para la tensión y el miedo.

Según Telotte, esta noción de perpetuo control sugiere que lo que percibimos de manera natural es esencialmente no peligroso o, al menos, no verdaderamente espantoso. Es la negación de la visión o su manipulación lo que infunde pavor al llenar nuestra imaginación con eso que no es vida, sólo oscuridad. Al mismo tiempo, esto implica que los mayores terrores de los seres humanos residen no necesariamente en su mundo, sino en el interior de su mente que, dependiendo del momento, los reprime o proyecta en ese espacio de oscuridad. La mente humana, espoleada por su irracional demanda de conocerlo todo, de entender y explicar el mundo circundante, llena demasiado fácilmente todas las sombras con visiones de su propia invención, imágenes en el espejo, en realidad, de ese voraz instinto de controlarlo todo, de salvarse a sí misma.

Lo que las películas fantásticas, en sus diferentes formulaciones, han tratado idealmente de lograr es empujarnos a una perspectiva más amplia, engendrar una moral de la mirada. Esta es sin duda la intención de las obras Tim Burton pues, como observábamos en el primer capítulo, la mirada burtoniana propone una nueva moral. El cineasta crea universos alternativos donde el monstruo ya no es percibido como tal, donde se huye de las etiquetas y de los prejuicios sociales, se conserva un modo fresco y abierto de mirar el mundo y el sentido de lo maravilloso propio de la infancia.

Nuestra experiencia con las películas de horror nos incita claramente, cuando emergemos de la sala cinematográfica, a percibir el mundo de un modo diferente, a encontrar un nuevo potencial (más terrorífico y alegre) en ese mundo que habitamos normalmente. Esta es una transformación que necesitamos urgentemente porque los modos en los que vemos el mundo y a nosotros mismos son interdependientes. Las fórmulas que nos ayudan a promover esta visión, en consecuencia, atienden una función vital, al prometernos hacernos más humanos, aunque sea paradójicamente, al forzarnos a reconocer nuestro monstruoso potencial interior.

5. POPULARIDAD Y VIGENCIA DEL FANTÁSTICO

Como hemos visto, el fantástico, uno de los modos más populares de la creación artística literaria y cinematográfica, ha sido sistemáticamente menospreciado, silenciado y ocultado durante mucho tiempo por los críticos, quienes lo han contemplado como un género menor. La etiqueta de cine fantástico ha provocado siempre recelo entre los críticos y ha sido despreciado por la llamada “alta cultura” precisamente debido a su gran aceptación popular. Ya hemos visto que se tiende a considerar que el éxito comercial está indefectiblemente reñido con el valor artístico, aunque un análisis más profundo derriba sin esfuerzo esta teoría. Pese a todo, el fantástico siempre ha ocupado un lugar privilegiado en el mundo del cine. Precisamente por ser considerado un espacio menor, el fantástico goza de una libertad que le hace posible decirlo todo.

Las películas fantásticas no son las que más premios reciben, pero sí son las de mayor aceptación por parte del público. Dentro de las 20 películas más taquilleras de los Estados Unidos, situación que se repite en otros lugares del mundo, doce de ellas (más del cincuenta por ciento) pertenecen al modo fantástico.

¿Qué hace la fantasía y el fantástico tan populares hoy en día? La literatura fantástica se encuentra entre la más vendida y el cine fantástico se ha convertido en el área más popular de la industria cinematográfica mundial. Dado su éxito en taquilla, se invierte en estas películas una vasta cantidad de dinero, pues además su naturaleza implica frecuentemente que son extremadamente caras de producir. La sociedad depende de la creación y manipulación exitosa de los deseos privados. Así, las fantasías son comercial y políticamente beneficiosas.

Desde *La Odisea*, pasando por los cuentos de hadas y las novelas góticas, se hace preciso reconocer la universalidad de la fantasía. Robert Collins y Howard Pearce lo expresan así: “La fantasía domina la cultura humana, esto es, la fantasía domina la humanidad.”⁸⁸ Según estos autores, la fantasía es tan popular actualmente por las mismas razones que ha sido popular siempre, aunque las manifestaciones de hoy no son las de hace un siglo o un milenio. La fantasía crea una ilusión de novedad, de la fuente del terror humano, y la muestra, aunque sólo sea subliminalmente, como el viejo mundo que nos es familiar, el mundo de nuestra prehistoria, nuestros mitos y narraciones.

⁸⁸ COLLINS, Robert A. y PEARCE, Howard D. (ed.): *Op. cit.*, p. 13. “Fantasy pervades human culture, that is, fantasy pervades humanity.”

Neil Barron⁸⁹ señala en el prefacio de *Fantasy and Horror* que el asombro y el miedo están entre las emociones humanas más básicas, razón por la cual los cuentos de fantasía y terror datan de los primeros años de la civilización y fueron prominentes entre los trabajos iniciales de lo que ahora llamamos ficción. El impulso fantástico se ha expresado largamente en folklore, literatura, arte y cine. En la introducción de este mismo libro David G. Hartwell habla sobre el retorno de la fantasía e indica que la categoría fantástica es algo nuevo, inventada por la industria editorial como una exitosa estrategia de ventas en los años setenta. Para este autor, el fantástico es un cuerpo literario que enfatiza unas ciertas transacciones convencionales entre el escritor y el lector a través del texto, algo que se puede observar en toda la literatura de todos los tiempos. La fantasía, una categoría recientemente prominente, ha sido rechazada por los críticos modernistas y postmodernistas desde los años veinte en adelante en favor de la psicología, al mismo tiempo que negaban todo lo sobrenatural. Aunque la fantasía y la literatura fantástica han gozado de gran popularidad, ha sido en general muy poco querida entre los críticos y académicos en literatura inglesa y americana a lo largo de la mayor parte del siglo XX, excepto cuando era interpretada como metáfora psicológica. Hartwell observa que, junto con la recuperación de la fantasía y lo sobrenatural, ha habido también un regreso de la alegoría moral. Los influyentes trabajos de C.S. Lewis y J.R.R. Tolkien, modelos cruciales para el fantástico contemporáneo, además de los relevantes ensayos que ambos escribieron sobre la fantasía, son ejemplos del renacimiento de una vieja tradición medieval y renacentista que estos autores tan bien conocían.

Por otra parte, la perdurabilidad de la influencia de H.P. Lovecraft, quien abrazó lo sobrenatural pero rechazó la religión y las formas convencionales de la alegoría moral, ha formado un paradigma para otro tipo de fantasía.

Hartwell distingue, pues, dos paradigmas opuestos en la fantasía contemporánea: la Tolkiana o “alta” fantasía, situada generalmente en un mundo inventado, usualmente bucólico y políticamente conservador, y la fantasía lovecraftiana, normalmente situada en el mundo real de los trabajadores y las ciudades y en el cual irrumpe lo fantástico. Esta clasificación de la fantasía contemporánea se correspondería con el género maravilloso, con escasa o nula función transgresora, y el fantástico puro, cuyo potencial subversivo es mucho mayor.

⁸⁹ BARRON, Neil (ed.): *Fantasy and Horror: A Critical and Historical Guide to Literature, Illustration, Film, TV, Radio and the Internet*. The Scarecrow Press. Lanham, 1999, p. 2.

De acuerdo con Hartwell, se está produciendo un crecimiento, cambio y enriquecimiento dentro de los modos fantásticos. El aumento de la fantasía y el terror en cine y televisión, en la imaginería de la música popular, en los juguetes y dibujos animados infantiles, así como la aparición de imágenes fantásticas como dragones, unicornios y vampiros lejos del contexto del fantástico, refleja y afirma esta evolución. Los editores han descubierto que las series y secuelas venden en fantasía y horror (los libros de Robert Jordan, Anne Rice o J.K. Rowling como ejemplos recientes). Lovecraft está nuevamente de moda desde los años noventa y Stephen King continúa siendo un fenómeno popular único.

Como indica Hartwell, el estudio de la fantasía se encuentra todavía en sus primeras décadas.

Entre las numerosas reconsideraciones que la cultura postmoderna ha realizado de las modalidades y géneros literarios, artísticos y cinematográficos del pasado, Remo Cesarini⁹⁰ señala que el rescate de lo fantástico ha ocupado un lugar privilegiado por su vocación de recuperar en clave irónica o de nostalgia las modalidades de mayor poder de seducción.

Ya hemos visto que las manifestaciones modernas del fantástico destacan especialmente por su referencialidad, por su reflexión metagenérica y asimilación del pasado. En el fantástico actual permanecen vivos todos los mitos de los que hemos hablado y los directores que consiguen mayores logros son precisamente los que se remiten sistemáticamente a la tradición fantástica. Directores como Tim Burton insertan su obra en un continuo, reciclando materiales clásicos de la tradición fantástica para erigir fantasías modernas. La sociedad cambia, pero sus imágenes permanecen inmutables. Las fantasías se nos revelan constantes y universales.

Como demuestra en su primer trabajo, Burton, como el pequeño Vincent Malloy, se sintió atraído desde muy niño por las películas de terror. Se identificaba con los monstruos de la pantalla y encontraba en los mundos de fantasía una vía perfecta para escapar de la sociedad gris y represora en la que creció. Su formación a partir de las películas de monstruos, los relatos de Poe, las películas de ciencia ficción de serie B, los cuentos de hadas, las imaginativas historias del Dr. Seuss, los films de terror gótico de la Universal y de la Hammer, de Mario Bava y de la industria mexicana, herederos todos ellos de la tradición gótico-expresionista que

⁹⁰ CESARINI, Remo: *Op. cit.*, p. 185.

trataremos a continuación, ha tenido una traducción sistemática en cada uno de sus films.

Sus películas responden al esquema original de todo el fantástico: un hecho inusual o sobrenatural que constituye una transgresión temporal de la normalidad. Una realidad que creíamos segura, estable y claramente delimitada por la razón es profundamente perturbada. La existencia de lo imposible, de una realidad diferente a la nuestra, provoca una reevaluación de la validez del conocimiento racional y de nuestras nociones de realidad, normalidad e identidad. Las obras de Burton, con su perenne identificación con la otredad, cuestionan la naturaleza y los límites de lo humano. Su expresión del deseo de algo excluido del orden cultural, apunta a menudo a la disolución de un orden experimentado como opresivo e insuficiente. Estos films intentan descubrir una nueva definición y un nuevo enfoque de la realidad, libre de prejuicios y etiquetas. También quedan reflejados otros elementos propios del fantástico como son el énfasis en la metamorfosis y, sobre todo, el rechazo de la lógica racional y de las convenciones narrativas en favor de un conocimiento intuitivo, basado en sentimientos y emociones, y de una búsqueda del simbolismo y la interpretación abierta. Las apariencias engañan, nos dice, y lo oscuro, lo macabro o lo diferente no tiene necesariamente que ser malo.

IV. LA TRADICIÓN GÓTICO-EXPRESIONISTA

Tim Burton es el cineasta moderno que con mayor alcance y asiduidad ha cultivado el estilo gótico y expresionista. Cinéfilo de mirada abierta y sin prejuicios, ha recogido la herencia gótica y expresionista a través principalmente de sus expresiones cinematográficas. Como veremos, el fantástico y el cine negro han sido las manifestaciones más influenciadas por esta especial atmósfera. Paul Coates¹ señala que, si bien se puede documentar claramente una continuidad entre expresionismo y cine negro a través de las carreras de ciertos directores clave y operadores de cámara, los posteriores florecimientos del impulso expresionista se debieron más afinidades electivas que a una transmisión directa. Este es el caso de Burton, quien ha absorbido estas características de un modo indirecto, a través de las películas de terror que formaron parte de su educación sentimental. Ya hemos visto que ha reflejado a lo largo de toda su carrera su pasión por las películas de monstruos, las producciones de la Universal de la década de los treinta, los films británicos de la Hammer de los años cincuenta y sesenta, el oscuro y fantástico mundo de Vincent Price y sus películas sobre textos de Poe y la estética del cine de la República de Weimar. Las películas de Tim Burton recogen elementos de las distintas concepciones del gótico que vamos a tratar, por lo que consideramos que su obra se inserta en lo que, veremos, es toda una tradición gótica.

En Alemania, la acusada tradición gótica tuvo una especial continuidad, una manifestación más virulenta y adaptada a las nuevas circunstancias socioculturales, que recibió al llegar al siglo XX el nombre de expresionismo. Consideramos el gótico y el expresionismo manifestaciones de un espíritu común cuya estética y posicionamiento vital se oponen a la actitud racionalista del clasicismo. Como veremos, en el caso del cine ambos términos acaban por confluir y son numerosos los teóricos que hablan indistintamente de cine gótico alemán y de cine expresionista. En Burton, ciertamente, convergen toda una serie de influencias a cuya lectura, necesariamente postmoderna, denominaremos expresionismo gótico. Somos conscientes de que esta denominación plantea problemas desde el punto de vista de la Historia del Arte y que no se trata este de nuestro terreno, por lo que acudimos a él sólo a falta de un término más adecuado para desarrollar nuestro análisis.

¹ COATES, Paul: *The Gorgon's Gaze: German Cinema, Expressionism and the Image of Horror*. Cambridge University Press. Cambridge, 1991, p. 157.

El gótico, uno de los géneros que emerge a partir del modo fantástico, ha sufrido igualmente el rechazo de la crítica, acusado por sus cualidades melodramáticas y sobrenaturales y su sensacionalismo. También, como el propio fantástico, el gótico es tremendamente evasivo y flexible, capaz de una renovación infinita. Como observa Richard Davenport-Hines, “el gótico siempre ha tenido la versatilidad de proveer imaginería para expresar los miedos de épocas históricas sucesivas. Ha proporcionado fantasías de distopía –evocando terror, misterio, desesperación, malignidad, debilidad humana y aislamiento- los cuales desde el siglo diecisiete han complacido, afligido o hecho sentir escalofríos a los consumidores de cuadros, ornamentos, edificios, literatura, cine y ropa. Con tales antecedentes ha llenado fácilmente la vacante imaginativa dejada por la muerte de Satán.”²

Veremos que los films de Tim Burton recogen elementos como la tradición romántica de oposición al estilo y mentalidad clásicos, la atmósfera misteriosa y cargada de sombras, así como el exceso y la tendencia melodramática característicos de la novela gótica, el espíritu de rebelión contra la sociedad, la amplitud mental, la valoración de la belleza de lo diferente y el sentido del humor propios del movimiento gótico actual y que antes alimentaron la rebelión expresionista. Es nuestra intención defender una concepción de esta tradición gótica como un movimiento de naturaleza internacional e ininterrumpida, como un modo de percepción no racionalista, un movimiento que ha ido evolucionando, vital, cambiante e infinitamente adaptable, pero siempre fiel a su dinámica interna original³, y a Tim Burton como heredero y continuador de los distintos modos adoptados por el gótico, desde su exceso formal y tendencia melodramática a su espíritu inconformista y anti-racionalista. Su obra se inserta en esta tradición caracterizada por la pasión, la rebelión y el exceso, aunque sin perder de vista la influencia de su contexto, el Hollywood postmoderno.

Veamos más detenidamente la multiplicidad de significados que se ha atribuido al concepto de “gótico” a lo largo de los siglos y su evolución hasta llegar al cineasta que nos ocupa.

² DAVENPORT-HINES, Richard: *Gothic: Four Hundred Years of Excess, Horror, Evil and Ruin*. Fourth Estate. Londres, 1998, p. 1. “Gothic has always had the versatility to provide imagery to express the anxieties of successive historical epochs. It has provided fantasies of dystopia –invoking terror, mystery, despair, malignity, human puniness and isolation- which since the seventeenth century have gratified, distressed or chilled consumers of paintings, ornaments, buildings, literature, cinema and clothes. With such antecedents it has easily filled the imaginative vacancy left by the death of Satan.”

1. ARTE GÓTICO

Gótico es, en primer lugar, el nombre que dio el gran historiador del arte italiano del siglo XVI Giorgio Vasari al “oscuro” arte de la Edad Media. El arte gótico era para Vasari, así como para todos los artistas italianos del Renacimiento, sinónimo de bárbaro⁴ e intentó hacer responsable a los godos, el antiguo pueblo germánico, de todas las formas artísticas de la Edad Media, para él bárbaras e intolerables. La reacción frente a esta postura comenzó con el romanticismo en las primeras décadas del siglo XIX. Con el sueño de un renacimiento del arte medieval, el concepto de “gótico”, hasta entonces cargado de connotaciones negativas, se fue convirtiendo paulatinamente en una denominación positiva. A mediados del XIX se llevaron a cabo amplias reconstrucciones y restauraciones de edificios medievales, cuya imitación llevó al llamado estilo neogótico.

Según Gombrich⁵, las diversas tribus teutónicas que saquearon Europa, los godos, los vándalos, los sajones, los daneses y los vikingos, eran consideradas bárbaras por aquellos que valoraban los logros griegos y romanos en arte y literatura. Estas tribus no carecían de sentido de la belleza ni de un arte propio, pues contaban con diestros artesanos que trabajaban finamente el metal y excelentes tallistas. Tenían predilección por los diseños complicados que incluían retorcidos cuerpos de dragones o aves misteriosamente entrelazadas. Gombrich⁶ señala que los italianos eran muy conscientes de que, en un pasado distante, Italia había sido el centro del mundo civilizado y que su poder y gloria había decaído desde que las tribus germánicas, los godos y los vándalos, invadieron el país y disolvieron el imperio romano. Los italianos del siglo XIV creían que el arte, la ciencia y la erudición habían florecido durante el periodo clásico, que todo esto había sido casi destruido por los bárbaros del norte y que debían ayudar a revivir ese glorioso pasado y comenzar una nueva era. Dado que los italianos culpaban a los godos de la caída su imperio, empezaron a hablar del arte del periodo comprendido entre la idolatrada era clásica y el renacimiento de esos ideales como gótico. Con este término querían decir bárbaro, refiriéndose a la destrucción inútil de cosas hermosas. Como indica Gombrich, hoy en día sabemos que estas ideas de los italianos tenían muy poca base. Siete siglos separan a los godos del surgimiento del arte que ahora llamamos gótico.

³ Esta tesis es también la defendida por estudiosos como Paul Coates, Richard Davenport-Hines, Frederick S. Frank, Stefan Dziemianowicz o Bruce Lanier Wright, a los que citaremos más adelante.

⁴ Etimológicamente, “bárbaro” no significaría otra cosa que “extranjero”.

⁵ GOMBRICH, E.H.: *The Story of Art*. Phaidon. Londres, 1979, p. 114-115.

⁶ *Ibidem*, p. 167-168.

La época estilística denominada gótica surgió en Francia y se extiende desde mediados del siglo XII hasta comienzos del XVI. Abarca distintos países y regiones en momentos cronológicos diversos, lo que ha producido una diferenciación tan profunda que el Gótico sólo muestra un elemento homogeneizador: el arco apuntado, elemento básico de la arquitectura gótica.

Los arquitectos descubrieron que, si los pilares bastaban para sostener los arcos de las bóvedas, entonces las paredes macizas entre los pilares eran superfluas. Así, era posible erigir una especie de andamiaje de piedra que sostuviera todo el edificio. Cualquier cosa entre los delgados pilares se podía eliminar sin peligro de que el andamiaje se derrumbara. De este modo, en lugar de las pesadas paredes de piedra, se podían colocar ventanales. La idea principal de la catedral gótica, desarrollada en el norte de Francia en la mitad del siglo XII, fue construir un edificio completamente nuevo de piedra y cristal como el mundo jamás había visto. Otras invenciones técnicas, como el arco apuntado, hicieron posible el milagro. Las construcciones góticas parecen suspendidas entre esbeltas estructuras de piedra. Las dimensiones del vasto interior de la catedral gótica parecen empequeñecer todo lo que es meramente humano. Resulta difícil imaginar la impresión que estos edificios debieron causar en aquellos que tan sólo conocían las pesadas y sombrías estructuras del Románico. Las nuevas catedrales dejaron entrever a los fieles un mundo diferente. Las visiones de un cielo cuajado de joyas y calles cubiertas de oro descendieron a la tierra: los pilares y la tracería relucían con oro y las paredes ya no eran frías, pues estaban formadas de cristal tintado que brillaba como piedras preciosas. Como apunta Gombrich⁷, los fieles que se dejaban vencer por la contemplación de toda esta belleza podían sentir que estaban más cerca de entender los misterios de un reino más allá del alcance de la materia. El temor a Dios que se halla en la base del arte gótico es la antítesis del optimismo clásico. Para atraer la benevolencia divina, las altas bóvedas góticas se alzaron hacia el cielo sobre esbeltas columnas con el propósito de elevar el espíritu humano y celebrar a Dios. De acuerdo con Santiago Vila⁸, mientras la sensibilidad racionalista se expresa en la arquitectura clásica, la tendencia irracionalista corresponde a la arquitectura gótica. Las formas lineales y estilizadas de la arquitectura gótica intentan alcanzar el cielo y así unir lo terrenal con lo divino, representando la visión que la iglesia medieval tenía de una ciudad celestial.

⁷ *Ibidem*, p. 141.

⁸ VILA, Santiago: *La escenografía: cine y arquitectura*. Cátedra. Madrid, 1997, p. 161.

También hay un sentimiento similar de luminosidad e ingravidez en las esculturas que flanquean los pórticos. Los artistas góticos se esforzaron por dotar de vida e individualidad a cada una de las esculturas. Este interés realista también lo encontramos en la pintura. Fue el artista italiano Giotto (1266?-1337) el que rompió con el conservadurismo bizantino, se aventuró a un nuevo mundo y tradujo la fidelidad de las figuras de la escultura gótica a la pintura. Giotto, al redescubrir el arte de crear ilusión de profundidad sobre una superficie plana, dio comienzo a un nuevo capítulo en la historia del arte.

En el siglo XIV los arquitectos ya no estaban satisfechos con el majestuoso contorno de las primeras catedrales góticas. Les gustaba mostrar sus habilidades decorativas en complicadas tracerías y ricas ornamentaciones. Los escultores y pintores de este siglo tenían una gran afición por los detalles delicados. Por otra parte, las iglesias ya no eran la labor principal de los arquitectos, pues con el crecimiento de las ciudades había que diseñar numerosos edificios seculares, como ayuntamientos, universidades, palacios o puertas de ciudades.

Fuera de Italia, donde Brunelleschi había puesto al fin al estilo gótico en Florencia introduciendo métodos renacentistas, el gótico continuó desarrollándose durante todo el siglo XV. En este siglo, el gusto por las tracerías complicadas y los ornamentos fantásticos fue incluso más lejos. Gombrich⁹ comenta que algunos de los edificios de esta época tienen una cualidad de cuento de hadas de infinita riqueza e invención. También en escultura y pintura, Europa, a excepción de Italia, permaneció fiel a la tradición gótica.

1.1. EL PRIMER RENACIMIENTO GÓTICO

Durante la Era de la Razón, la gente comenzó a ser consciente del estilo. En los tiempos anteriores, el estilo del periodo era simplemente el modo en que las cosas eran hechas y era practicado porque la gente creía que era la mejor forma de conseguir los efectos deseados. Muchos arquitectos estaban todavía convencidos de que la normas escritas por Palladio garantizaban el estilo “correcto” para construir edificios elegantes. Sin embargo, otros quisieron diferenciarse del resto y empezaron a cuestionar esta idea, como ocurrió en Inglaterra en el curso del siglo XVIII. El más característico de estos ociosos caballeros ingleses que empleaban su tiempo en reflexionar sobre el estilo y las reglas del buen gusto fue Horace Walpole, hijo del (primer) primer ministro de Inglaterra. Walpole pensó que era aburrido construir su casa de campo en Strawberry Hill como otra villa al estilo de Palladio. Su gusto por

lo extraño y lo romántico y su conocido carácter caprichoso lo decidió a construir Strawberry Hill (1750-1775) según el estilo gótico, como un castillo del pasado romántico. Inició así el renacimiento gótico, que se dio en toda Europa de modo paralelo a un renacimiento del más puro estilo griego. El gótico atraía sobre todo a aquellas mentes románticas que habían perdido la esperanza en el poder de la razón para reformar el mundo y deseaban un retorno de lo que llamaban la Edad de la Fe. Goya, con sus monstruos, visiones fantásticas de brujas y apariciones siniestras e imágenes de pesadilla es, junto con otro artista visionario, William Blake, el ejemplo más representativo de este espíritu. *El sueño de la razón produce monstruos* resume, según Les Daniels¹⁰, la reacción gótica al racionalismo.

Como observa Gombrich¹¹, la revolución industrial comenzó a destruir la sólida tradición artesana, lo que afectó inmediatamente a la arquitectura. Durante el siglo XIX, momento de gran expansión urbana, se construyó una enorme cantidad de edificios. Sin embargo, al carecer de estilo propio, se encargaba a los arquitectos una fachada de estilo gótico, o bien al modo de un palacio renacentista o incluso como una mezquita oriental. Los propietarios de las casas de campo construidas durante la época victoriana podían elegir entre varios estilos, siendo los favoritos el gótico y el clásico. Durante esta época se produjo una lucha entre goticismo y clasicismo y los arquitectos de la época trabajaban en difíciles circunstancias, como se puede apreciar en la historia de reconstrucción de las Casas del Parlamento de Londres. El concurso lo ganó Sir Charles Barry, un experto en el estilo renacentista, pero se decidió que el estilo gótico sería más apropiado. Barry pidió la colaboración de Augustus Welby Pugin, uno de los más inflexibles defensores del renacimiento gótico. Así, las Casas del Parlamento tienen una fachada totalmente gótica y una composición que recuerda a los preceptos de Palladio. Ni Barry ni Pugin quedaron satisfechos con el resultado. Como vemos, la época victoriana fue una era bajo el hechizo de la Edad Media (en ella se produjo el renacimiento de la arquitectura gótica, el prerrafaelismo en pintura y la narrativa gótica o negra en literatura) que estaba al mismo tiempo obsesionada por la antigua Grecia y los estudios clásicos. Como observa Richard Jenkyns¹², los victorianos eran aficionados a los contrastes o dicotomías: entre el sur de Europa y el norte, entre pagano y cristiano, antiguo y

⁹ GOMBRICH, E.H.: *Op. cit.*, p. 203.

¹⁰ DANIELS, Les: *Living in Fear: a History of Horror in the Mass Media*. Charles Scribner's Sons. Nueva York, 1975, p. 15.

¹¹ GOMBRICH, E.H.: *Op. cit.*, p. 394-395.

¹² JENKYNs, Richard: *Dignity and Decadence: Victorian Art and the Classical Inheritance*. HarperCollins. Londres, 1991, p. 17.

moderno, griego y gótico. Gran Bretaña era cristiana, moderna y del norte, con lo que parecía más natural ser gótico que clásico. Gran parte de la mejor arquitectura victoriana se produjo en las iglesias, donde predominaba el estilo gótico. Pero además de su importancia eclesiástica, se podría afirmar que el renacimiento del gótico está representado en cada ciudad importante de Inglaterra en un edificio secular, ayuntamiento, hotel o estación de tren. Muchos de los arquitectos más originales de este momento eran góticos, como Scott, Pugin, Pearson, Bodley, Butterfield, Street o Burges.

Pugin fue sin duda el arquitecto que con mayor acaloramiento defendió el gótico. Resulta además una figura curiosa: trabajador incansable, en el espacio de diecisiete años diseñó numerosas casas e iglesias, escribió e ilustró controvertidos libros y panfletos, se casó tres veces, tuvo ocho hijos y murió física y mentalmente exhausto en 1852, a los cuarenta años de edad. Fue sin duda un hombre de violentas pasiones y entusiasmos. En *Contrasts* (1836), su obra más polémica, idealizó lo medieval y atacó lo clásico basándose, entre otros, en motivos patrióticos (el arte inglés es superior al griego e italiano) y religiosos (el gótico es el verdadero estilo cristiano, mientras el clasicismo es pagano). Pugin, fieramente anti-utilitarista, odiaba la rectangularidad del clasicismo, que se adecuaba al duro nuevo mundo de la medición científica.

La más famosa escuela inglesa de mediados del XIX también fue contraria al clasicismo. Los prerrafaelistas propugnaban la imitación del arte inmediatamente anterior a Rafael, el cual consideraban mucho más sincero y dedicado a Dios. Este grupo de jovencísimos y entusiastas amigos se denominó a sí mismo la Hermandad Prerrafaelista, formada en 1848. El precedente de este grupo lo hallamos en la Hermandad de San Lucas, creada en 1809 por un conjunto de artistas alemanes a imitación de las fraternidades medievales y que se apropió de las estilizadas formas del arte gótico. Los prerrafaelistas gustaron inicialmente de los contornos precisos y admiraban a los pintores alemanes de la escuela nazarena y a artistas como Friedrich Overbeck, cuyas obras muestran una suavidad extrema, un alto acabado y bordes definidos. Los componentes originales de la Hermandad Prerrafaelista fueron Dante Gabriel Rossetti (hijo de un refugiado italiano), John Everett Millais y William Holman Hunt, pero también compartieron esta visión altamente romántica del periodo medieval William Morris y Edward Burne-Jones. Sin embargo, la vida de esta Hermandad, tan alabada por John Ruskin, fue breve. Como veremos, en *Sleepy Hollow* hallamos una referencia explícita a los prerrafaelistas en el vestido

que luce Lady Van Tassel en las últimas secuencias de la película. El traje está inspirado en el cuadro de Burne-Jones *Sidonia Von Bork* (1860).

Aunque las tradiciones gótica y clásica marcharon juntas a lo largo del reinado de Victoria, en los últimos años la diversidad de estilos fue mucho mayor. Según Richard Jenkyns¹³, el renacimiento del gótico había terminado hacia 1880, con la excepción de las iglesias y un número de escuelas y universidades. Sin embargo, esto no significa que hubiera perdido toda su vitalidad, ya que algunos de sus mejores productos fueron diseñados con posterioridad.

El gótico, a través del espíritu prerrafaelista, también influyó la fotografía decimonónica. Es más, la relación entre pintura y fotografía parece haber sido notable, tal como observa Michael Bartram: “La gente ha remarcado tan a menudo que los cuadros prerrafaelistas tienen la apariencia de fotografías que cualquier prueba de la implicación del pintor con la fotografía será interesante, especialmente cuando estos coqueteos fotográficos eran a menudo subrepticios.”¹⁴ De todos los fotógrafos victorianos, Henry Peach Robinson fue el que más felizmente sucumbió a la atmósfera prerrafaelista. Su *Lady of Shalott* (1861), por poner un ejemplo, recuerda vivamente la *Ofelia* (1851-52) de Millais. Un grupo de cultivados artistas aficionados, frecuentemente anfitriones de los pintores prerrafaelistas (Julia Margaret Cameron, Lewis Carroll, Oscar Rejlander, Arthur Hughes, etc.) “eran parte de una amplia red social impregnada igualmente de un entusiasmo fotográfico y prerrafaelista.”¹⁵ Según este autor, Julia Margaret Cameron “infundió sumamente el espíritu prerrafaelista en la fotografía.”¹⁶ Fotógrafos contemporáneos de otros países también compartieron ciertas cualidades prerrafaelistas, como los franceses Gustave Le Gray y Henri-Victor Regnault.

A los sabios victorianos les gustaba decir que vivieron en una edad de transición. Como lo expresó Tennyson: “Todas las épocas son épocas de transición; pero este es un horrible momento de transición.”¹⁷

En Estados Unidos, la década de los años treinta vio el resurgimiento de un estilo regional norteamericano con la conocida obra de Grant Wood *American*

¹³ *Ibidem*, p. 325.

¹⁴ BARTRAM, Michael: *The Pre-Raphaelite Camera: Aspects of Victorian Photography*. Weidenfeld & Nicolson. Londres, 1985, p. 7. “People have so often remarked that Pre-Raphaelite paintings look just like photographs that any proof of the painter’s involvement with photography is bound to be interesting, especially since these photographic flirtations were often surreptitious.”

¹⁵ *Ibidem*, p. 10. “were part of a large social network permeated equally with a photographic and a Pre-Raphaelite enthusiasm.”

¹⁶ *Ibidem*. “supremely infused the Pre-Raphaelite spirit into photography.”

¹⁷ Citado en JENKYNS, Richard: *Op. cit.* p. 338. “All ages are ages of transition; but this is an awful moment of transition.”

Gothic. Entre los artistas que siguieron este estilo cabe destacar John Stuart Curry, Thomas Hart Benton, Georgia O'Keeffe y Edward Hopper.

En España, el sombrío genio arquitectónico Antonio Gaudí trabajaba dentro del esquema liberal del modernismo, aunque sin participar en la línea modernista europea. Podemos ver su particular goticismo en el *Colegio Teresiano* o en el *Palacio Arzobispal*. Obsesionado por la mecánica constructiva del gótico, utilizó sus principios básicos de empujes y contrarrestos, pero partiendo del análisis de otras curvas. Así, en el *Colegio Teresiano* empleó esbeltos arcos parabólicos en sustitución de los arcos apuntados. Una de las constantes de su obra es el amor a la naturaleza, por lo que encontraba sus más íntimas fuentes de inspiración en las formas vivas vegetales o animales. En la *Casa Batlló*, las paredes se ondulan para aceptar de modo más natural la enorme fantasía que se vuelca sobre ella. En esta misma calle se realizó, entre 1905 y 1910, un edificio de viviendas extraordinario: la *Casa Milá*, también conocida como *La Pedrera*. La organicidad vegetal del edificio resulta inaudita. Gaudí rompe la ortogonalidad de las habitaciones (y con ello, siglos de historia), al conferirles una sintaxis biológica de pasillos curvos y superficies trapezoidales encajadas como si se tratara de un tejido celular. Su *Sagrada Familia*, de la que sólo construyó una pequeña parte, forma parte de su tan personal neogoticismo. No resulta sorprendente que Anton Furst, diseñador de producción de *Batman*, se sintiera fascinado por la fantasía desbordante de Antonio Gaudí y su obra de carácter orgánico y goticista.

2. LITERATURA GÓTICA

El término gótico enmarca también un estilo de literatura popular surgido en la Inglaterra de finales del siglo XVIII. El renacimiento del gótico fue la expresión emocional, estética y filosófica de la reacción contra el pensamiento dominante de la Ilustración, según el cual la humanidad podía alcanzar, mediante el razonamiento adecuado, el conocimiento verdadero y la síntesis armoniosa, obteniendo así felicidad y virtud perfectas. Los filósofos de la Ilustración trataron de eliminar los prejuicios, errores, supersticiones y miedos que, según ellos, habían sido fomentados por un clero egoísta en apoyo a los tiranos. Sin embargo, sus teorías sobre el conocimiento, la naturaleza humana y la sociedad eran terribles para aquellos que creían que el miedo podía ser sublime. El énfasis de la Ilustración en la necesidad de racionalidad, orden y cordura no podía menos que reconocer la rareza de estos fenómenos en la civilización. No todos los pensadores defendían el racionalismo tan vehementemente. La generalización de que el siglo XVIII fue la

Edad de la Razón en la cual la felicidad humana dependía del dominio de la pasión y de las normas seguras descansa en la otra “media verdad”, según la cual la humanidad necesita pasión y temor.

A pesar de las ideas dominantes de orden y sobriedad, la afición por el exceso gótico pronto captaría el interés de los intelectuales británicos. Desde esta afición creció una escuela de literatura gótica, frecuentemente derivada de modelos alemanes. La sucesión de narrativas góticas que proliferaron entre 1765 y 1820, con un nuevo brote a través de la era victoriana (especialmente en la década de 1890) estableció una iconografía que todavía nos es familiar a través del cine: húmedas criptas, paisajes escarpados y castillos prohibidos habitados por heroínas perseguidas, villanos satánicos, hombres locos, mujeres fatales, vampiros, *doppelgängers* y hombres lobo.

El terror gótico tal y como lo conocemos hoy en día es en gran medida una invención de este periodo. Los quisquillosos árbitros de la Era de la Razón no encontraron ninguna utilidad a los fantasmas y a las atrocidades sádicas que Shakespeare y sus contemporáneos habían explotado, pero para finales de 1700, estos fantasmas, reprimidos pero no “muertos”, retornaron con fuerza en forma de novelas y poesía gótica. Dos siglos más tarde, los films de horror se mantendrían fieles a esta tradición, reinventando antiguas imágenes de locura, muerte y decadencia.

El periodo literario gótico temprano dio comienzo con la publicación en 1764 de *El castillo de Otranto. Una historia gótica*, de Horace Walpole. Denunciada por los críticos y devorada por los lectores, la narrativa gótica emergió como una fuerza dominante desde su inicio con Walpole hasta su cenit en 1820 con *Melmoth, el errabundo* de Charles Robert Maturin. Estas seis décadas son consideradas por los historiadores literarios como los años góticos en los que una multitud de autores satisfizo los insaciables ansias de terror del público. La novela gótica (o negra) es sensacionalista, melodramática, exagera los personajes y las situaciones, se mueve en un marco sobrenatural que facilita el terror, el misterio y el horror. Abundan los vastos bosques oscuros de vegetación excesiva, las ruinas, los ambientes considerados exóticos para el inglés como España o Italia, los monasterios, los personajes y paisajes melancólicos, los lugares solitarios y espantosos que subrayan así los aspectos más grotescos y macabros, reflejo de un subconsciente convulso y desasosegado. Los precursores del espíritu gótico los encontramos en los poetas de la “escuela del cementerio” (Graveyard School), quienes expresaron su desagrado hacia la razón, el orden y el sentido común en una mórbida efusión de

oscuros versos. Las obras de Thomas Parnell, Edward Young, Robert Blair y Thomas Gray no sólo anticiparon los estados de ánimo y pasiones góticos, sino que reflexionando grandilocuentemente sobre la muerte en medio de las más lóbregas de las localizaciones, redescubrieron la relación escatológica entre terror y éxtasis. Esta fascinación se extendería al embellecimiento de la muerte propio de la época victoriana, además de a una atracción hacia la muerte como recargada complacencia en el dolor.

Desde sus comienzos, el gótico se impuso como una literatura de estructuras que se derrumban, de recintos horribles, de sentimientos prohibidos y caos sobrenatural. Deleitándose en lo maligno sobrenatural, el gótico trataba de subvertir las normas del racionalismo y del autocontrol apelando a la eterna necesidad humana de elementos inhumanos, una necesidad no satisfecha por el sensato y decoroso arte de la Edad de la Razón. Walpole abrió la puerta a un universo alternativo de terror, de confusión psíquica y social cuya mera existencia había sido negada por el sistema de valores neoclásico. Esplendor en ruinas, hermoso caos, atractiva decadencia, espectáculo espantoso y extravagancia sobrenatural se convirtieron en los rasgos definitorios de una nueva estética gótica que tenía en el alivio de la inanición emocional su meta artística. El recinto fatal, metáfora central de toda la ficción gótica, sirvió al objetivo implícito del gótico como una respuesta a la inseguridad política y religiosa de una época agitada.

El empleo de Walpole de la palabra “gótico” en el subtítulo de su novela fue una descripción que pretendía impresionar y excitar a su audiencia. En 1764, las connotaciones del término eran todas negativas, dado que “gótico” había sido utilizado para denigrar objetos, personas y actitudes consideradas bárbaras, grotescas, ordinarias, primitivas, sin forma, de mal gusto, salvajes e ignorantes. En un contexto artístico, “gótico” significaba todo lo que era ofensivo a la belleza clásica, algo feo por su desproporción y grotesco por su carencia de gracia unitaria. Describiendo su obra como “una historia gótica”, Walpole no sólo elevó el estatus del adjetivo, sino que proporcionó una etiqueta para el torrente de narrativa de terror que le seguiría. De ahí en adelante, las obras góticas confiarían normalmente en decorados situados en un espacio y tiempo remotos para inducir una atmósfera de delicioso terror. La acción gótica solía producirse en localizaciones cerradas donde los lectores se podían sentir tan perdidos y desorientados como los propios personajes. El principal mecanismo de la trama gótica era un decorado sistema de artefactos arquitectónicos, efectos acústicos y accesorios sobrenaturales instalados por todo el castillo gótico, donde retratos itinerantes, armaduras peregrinas y otros

objetos inorgánicos o inanimados se comportaban de modo humano. Cada recurso estaba estratégicamente situado para intensificar la atmósfera de miedo, extrañeza, impotencia y peligro sobrenatural. Fue vital para el éxito del gótico alguna forma de entrapamiento por una arquitectura orgánica o animada, cámaras que se contraían, paredes tumefactas o amenazas por parte de otros objetos. El espacio gótico fue modificado más tarde para adaptarse a las especiales preocupaciones de los lectores victorianos, convirtiendo el secuestro en mental y social, además de la detención física, con personajes atrapados por mentes, ciudades, familias y estructuras sociales obsesionadas. Desde Walpole hasta el gótico moderno, el espacio expone una inteligencia y movilidad malignas y es mentalmente más poderoso que sus ocupantes humanos. En la novela gótica el escenario arquitectónico era esencial en el desarrollo de la trama. La importancia fundamental de la atmósfera es un elemento que se trasladará al cine de tendencia gótica y expresionista, donde los decorados construyen sombras para sugerir espacios y estados de ánimo.

Los empresarios teatrales se apropiaron rápidamente de la moda del gótico literario. Matthew Lewis, autor de *El monje*, horripilante novela sobre la hipocresía religiosa, también fue el creador de melodramas teatrales como el éxito de 1797 *The Castle Spectre*. Sin embargo, la principal inspiración teatral vendría de la mano del *Frankenstein* de Mary Shelley y *El vampiro* de John Polidori. *El vampiro* de James Robinson Planché se estrenó en 1820 y *Presumption or The Fate of Frankenstein* de Richard Brinsley Peake en 1823. T.P. Cooke alcanzó la fama por interpretar al vampiro y al monstruo en la misma noche, presagiando el vínculo entre Frankenstein y Drácula durante el siglo XX. La popularidad del terror escénico británico culminó en 1888 con la llegada a Londres de una adaptación americana de *El extraño caso del Dr. Jekyll y Mr. Hyde* de R.L. Stevenson. A pesar de esta rica herencia de literatura y melodrama teatral góticos, los cineastas británicos fueron notablemente lentos a la hora de perfeccionar un cine gótico equivalente hasta la emergencia de la Hammer a mediados de 1950.

La caracterización gótica, especialmente la polarización del bien y el mal en una doncella y un villano, tiene su origen en la novela de Samuel Richardson *Clarissa; The History of a Young Lady* (1748-49). Los personajes góticos heredaron su naturaleza emocional de Clarissa Harlowe, la virgen atormentada, y de Robert Lovelace, el malvado violador. Lovelace se convirtió en el prototipo del satánico superhombre de la novela gótica, una criatura misteriosa que persigue sin piedad a la doncella mientras huye de sus propios impulsos oscuros. Esta figura nunca es

completamente malvada, sino que es un “atormentado atormentador” hacia el cual la heroína se siente misteriosamente atraída.

El gótico fue madurando y en las décadas de 1770 y 1780 siguió dos líneas de desarrollo, una que continuaba el espíritu subversivo de Walpole y otra línea más conservadora, doméstica y didáctica. Estas tendencias se pueden apreciar en las novelas de dos de las figuras más importantes de la escuela gótica: el audaz Matthew Lewis y la más conservadora Ann Radcliffe. Las imitaciones de estos dos autores abarrotaron pronto las librerías. En contraste con la escasa validez de las populares novelas por entregas, la narrativa gótica psicológica de calidad intelectual sería mantuvo la buena salud del gótico durante la década de 1820. *Frankenstein* de Mary Shelley, *Melmoth el errabundo* de Maturin y *Memorias privadas y confesiones de un pecador justificado* de James Hogg demostraron el trágico potencial del gótico y dieron una pista sobre la clase de sofisticación psicológica y metafísica que marcaría las obras de Hawthorne y Le Fanu. La riqueza simbólica y filosófica de estas novelas góticas indica el papel principal que desempeñaría el goticismo durante el siglo XIX, activando los oscuros sueños de muchos grandes escritores que se volvieron hacia el gótico para realzar el carácter trágico de su arte.

Durante el periodo comprendido entre 1820 y 1896 encontramos distintos tipos de gótico:

1. La alta (o pura) novela gótica, como *El monje* de Lewis, trataba de aterrorizar, horrorizar, impresionar, asustar y emocionar al lector más allá de su memoria racional. Lo sobrenatural es siempre maligno e incontrolable. Los exteriores estaban caracterizados por sublimes pero terribles paisajes, frecuentemente nocturnos o subterráneos. Sus interiores se distinguían por un tono de alta agitación, ansiedades no resueltas, miedos, euforia poco natural y desesperación.

2. Las novelas por entregas: numerosísimos fascículos de horror, muy baratos, con una extensión de entre 36 y 72 páginas y que variaban enormemente en calidad artística.

3. El gótico polémico: varios escritores con conciencia social transformaron la novela gótica popular en un instrumento de protesta social, empleando los decorados y situaciones góticas para llamar la atención sobre horrores sociales o políticos tales como las leyes injustas o la lamentable situación de la mujer. El gótico polémico intentaba edificar además de horrorizar a los lectores combinando el terror gótico con una ideología radical para despertar la conciencia social y cambiar las opiniones de los lectores sobre ciertos asuntos. La confinación en un

castillo encantado se convierte en detención dentro de una sociedad que niega la libertad y la identidad individuales. Este es el caso de las novelas de Dickens y de las hermanas Brontë.

4. El drama gótico: muchas obras de teatro eran adaptaciones condensadas de novelas, especialmente de los trabajos de Ann Radcliffe. Un decorado sensacionalista, tormentas falsificadas, dramaturgia espectacular, efectos melodramáticos reproducidos mecánicamente y diálogos operísticos concedieron a las piezas teatrales góticas un periodo de popularidad y de atractivo audiovisual al mismo nivel que las novelas góticas. Un ejemplo lo encontramos en la mencionada *Presumption or The Fate of Frankenstein* (Richard Brinsley Peake, 1823).

5. La parodia o sátira gótica: el absurdo exceso del gótico estimuló dos clases de parodia o sátira. La parodia crítica o correctiva aceptaba el gótico, pero deseaba elevar su nivel artístico. La sátira destructiva, por el contrario, intentaba erradicarlo y reemplazarlo con una narrativa realista y plausible. *La abadía de Northanger* (1818), de Jane Austen, es un buen ejemplo de parodia correctiva.

6. La novela gótica francesa (*roman noir*) reflejó los horrores políticos y religiosos precipitados por la Revolución Francesa, como es el caso de la novela del marqués de Sade *Justine* (1791).

7. La novela gótica alemana (*Schauerroman*) o “novela de escalofrío” influyó en la narrativa de terror inglesa con lo immoderado de sus elementos sobrenaturales y sus descarados horrores. Fantasmas sangrientos, cuerpos ambulatorios y relaciones sexuales con demonios eran sucesos frecuentes en la *Schauerroman*. Dentro de esta línea encontramos *Los elixires del Diablo* de E.T.A. Hoffmann (1815).

Cada uno de estos tipos de gótico temprano florecería de nuevo en la segunda mitad del siglo XIX, cuando el goticismo fue subsumido por la historia de fantasmas, la novela histórica, la novela de detectives y las novelas por entregas. En lugar de escapar del gótico temprano, los cuentos de terror de la época victoriana demostrarían la elasticidad del gótico adaptando muchos de sus temas y rasgos formales. En los relatos de terror de 1825 a 1896 los espectros y monstruos se fueron trasladando gradualmente a la psique. El gótico posterior a 1820 retuvo los recursos, los lugares y los miedos a lo desconocido y a lo no concebible, adaptándose a las preocupaciones de su época liberando, más que los demonios exteriores, los demonios interiores.

Aunque la narración gótica se continuaría escribiendo y leyendo en forma de largas novelas en varios volúmenes, la mayoría de los escritores de la época descubrirían el valor de la brevedad inherente al cuento de terror. Novelistas como

Dickens en Inglaterra y Hawthorne en Estados Unidos escogieron a menudo la narración breve como vehículo para sus cuentos de terror. Edgar Allan Poe, que añadió al lenguaje e imaginería gótica sus propias obsesiones, limitó casi toda su producción gótica a la narrativa breve al tiempo que insistía en la necesidad artística de la brevedad en sus escritos críticos. Como señala Julia Briggs, “un terror que es efectivo durante treinta páginas rara vez puede ser sostenido en trescientas.”¹⁸

La disponibilidad de publicaciones periódicas especializadas en el cuento de terror y las editoriales de literatura *pulp* saciaron la demanda de una audiencia en expansión. El gótico en forma serializada se ajustaba a los gustos de varias clases sociales, incluyendo un proletariado cada vez más numeroso. Las localizaciones góticas tradicionales (la Europa del Este durante una imaginaria Edad Media) dejaron paso a los ambientes más familiares de las granjas, las casas de campo, oscuras calles urbanas, salones, sótanos y áticos. Dado que la audiencia era predominantemente de clase media, los fantasmas operaban frecuentemente en hogares de clase media.

El gótico de este periodo tomó una dirección introspectiva en cuentos de enterramientos prematuros o del miedo a ellos, historias relacionadas con el temor a la locura, obras obsesionadas con transformaciones bestiales o la pérdida de la racionalidad y narraciones fantasmales que introducían temas sobre dudas teológicas y confusión erótica. Con la subjetivización del terror gótico se hizo más difícil identificar y afrontar la maldad, dado que ésta reside profundamente en nuestro propio interior. El tema del doble o *doppelgänger* se convirtió en la fórmula más popular del periodo y el encuentro con la bestia interior se puede apreciar brillantemente en relatos como *Memorias privadas y confesiones de un pecador justificado* de James Hogg, *El extraño caso del Dr. Jekyll y Mr. Hyde* de Stevenson y *El retrato de Dorian Gray* de Oscar Wilde. La confluencia de la bondad y la maldad en el mismo personaje sugiere un cambio en la naturaleza del villano gótico. A excepción del vampiro, el malvado del relato gótico de la época victoriana conserva la naturaleza de ángel caído heredada de la figura del atormentador atormentado de la novela gótica del siglo XVIII. Esta humanización convierte el malvado gótico en un personaje más vulnerable, “más como nosotros”, como el Roger Chillingworth de *La letra escarlata* de Hawthorne o el Heathcliff de *Cumbres Borrascosas* de Emily Brontë.

¹⁸ BRIGGS, Julia: *Night Visitors: The Rise and Fall of the English Ghost Story*. Faber. Londres, 1977, p. 10. “a horror that is effective for thirty pages can seldom be sustained for three hundred.”

Las tensiones en las novelas góticas son claras reacciones a un orden conocido, expresan sentimientos constreñidos y oprimidos por las leyes y prácticas sociales y abordan imperativos psicológicos, emocionales y físicos. La liberación de estos miedos dio lugar a una rica tradición de escritoras dentro del género gótico. Mark Jankovich¹⁹, citando a Ann Radcliffe, Mary Shelley, las hermanas Brontë, Charlotte Perkins Gilman, Joyce Carol Oates, Angela Carter y Lisa Tuttle, afirma que más que alentar la pasividad, la obediencia y la ignorancia femenina, muchas novelas góticas justificaban la actividad, la desobediencia y la persecución del conocimiento en sus personajes femeninos. Las escritoras góticas se centraron en la figura de la doncella perseguida y confinada, especialmente en el encarcelamiento marital y en la persecución por un autoritario familiar masculino. Las escritoras se sintieron atraídas por el gótico no sólo porque deseaban satisfacer una fascinación sentimental hacia la muerte y la decadencia, sino también porque el gótico ofrecía una vía de dramatización de los peligros de la condición de la mujer en un mundo de hombres. Un miedo fundamental que asedió a las mujeres, el miedo a la incompetencia social y sexual, se muestra interiorizado en el gótico en general. Esta ambivalencia interiorizada hacia la mujer llevó a sentimientos de autorepugnancia y miedo hacia una misma más que a miedos hacia algo exterior. Para escritoras como Margaret Oliphant, Amelia B. Edwards, Vernon Lee, Charlotte Perkins Gilman y Luisa May Alcott, el gótico se convirtió en un texto político autorizado.

Las obras góticas americanas erigirían sus propias versiones del castillo encantado en sus imágenes de una civilización insegura. Los principales temas serían el terror a uno mismo, al desorden psíquico y social, a la desintegración de las familias, a las contradicciones y conflictos ontológicos y un vivo sentimiento de soledad y carencia de hogar. Todas las variedades de gótico americano, tanto masculinas como femeninas, comparten un rasgo en común: la inclinación a explorar y exponer el lado oscuro de la experiencia americana y sus terribles ironías morales, especialmente la desolación acarreada por el progreso, la división racial y el temor a fracasar en una cultura que tanto enfatiza el éxito.

Uno de los maestros del género, H.P. Lovecraft introdujo el mito gótico en el siglo veinte, aunque la vitalidad del horror gótico en este siglo se debe en gran medida a su popularidad cinematográfica.

La reacción contra los valores victorianos expresados por Lytton Strachey en *Victorianos eminentes* (1918) desprestigió un nuevo renacimiento de la arquitectura

¹⁹ JANKOVICH, Mark: *Horror*. Batsford. Londres, 1992, p. 20.

gótica y su equivalente literario, antes incluso del impacto a finales de los años veinte del texto denigratorio de Kenneth Clark *The Gothic Revival*. Sin embargo, el gótico continuó ensombreciendo el progreso de la modernidad y fue admirado por autores tan distintos como D.H. Lawrence, John Buchan y Evelyn Waugh, al tiempo que encontraba en el cine un nuevo y poderoso medio de expresión.

3. EL MOVIMIENTO NEO-GÓTICO

Gótico es también el nombre que recibe un interesante movimiento cultural, una de las culturas juveniles que más ha perdurado hasta el momento, pero de la que apenas se sabe nada.²⁰ Este desconocimiento se debe tanto a su naturaleza pacífica como a la omisión por parte de los medios de comunicación de los aspectos relacionados con ella.

Como ocurre con cualquier otra cultura juvenil, la música y la moda son las principales contribuciones a la identidad gótica y es lo que atrae a la mayoría de la gente a este mundo. Como observa Davenport-Hines: “La moda gótica atraía a la gente que nunca iba a ser convencionalmente atractiva.”²¹ Sin embargo, a diferencia de otras culturas juveniles, este movimiento tiene además una marcada base literaria. Detrás de la música y la moda se encuentra una fascinación por la cara más oscura de la vida. La gente de este mundo comparte un punto de vista sobre la vida similar, además de tener frecuentemente historias pasadas parecidas.

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 a sí 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. El movimiento neo-gótico considera muy importante la educación y lee autores como Edgar Allan Poe, Bram Stoker, Mary Shelley, Kafka, H.P. Lovecraft, Baudelaire, Byron, Shelley y Nietzsche, además de nuevos novelistas como Anne Rice, Storm Constantine, Poppy Z. Brite y Clive Barker. Todo esto viene acompañado por una filosofía basada en una mentalidad abierta, la tolerancia, la inteligencia y el entendimiento.

²⁰ No nos referimos, por lo tanto, al movimiento arquitectónico del mismo nombre.

²¹ DAVENPORT-HINES, Richard: *Op. cit.*, p. 365. “Goth fashion appealed to people who were never going to be conventionally attractive.”

El fenómeno de las culturas juveniles ha sido investigado a menudo, tanto por parte de los medios de comunicación como por estudios culturales y psicológicos. Sin embargo, se ha explorado muy poco sobre lo que constituye la subcultura gótica, dando como resultado un conocimiento muy escaso y frecuentes malentendidos acerca de este movimiento. Se lo ha acusado con frecuencia de “satanismo” y “culto”, culpándolo del suicidio juvenil. Aunque este movimiento celebra el terror y la cara más oscura de la vida es por lo general completamente indiferente hacia la religión organizada. Se trata por lo tanto de una cuestión de elección personal y no de una forma de “culto” o de presión por parte de los compañeros. Por otra parte, se considera que todos sus componentes masculinos son homosexuales porque llevan maquillaje y esmalte de uñas. Este mundo potencia la androginia y no distingue entre homosexuales y heterosexuales, pero la sociedad dominante no es tan tolerante y los varones góticos son a menudo objeto de ataques homofóbicos. Otras acusaciones falsas tienen que ver con su supuesta promiscuidad sexual, cuando la monogamia es preferida entre los góticos, y su práctica del vampirismo. Hay ciertamente góticos que beben sangre, individualmente o en grupo, pero la mayoría están meramente interesados en el romance erótico personificado por los vampiros en la literatura gótica.

Gothic Abbey, página de Internet dedicada al gótico contemporáneo, lo expresa así: “En esencia, “lo gótico” es un arte, pero también es una forma de ver la vida, de sentir. Es una forma de expresarse, siempre con más libertad, sin miedos, sin tapujos, sin pensar en el que dirán. Es la curiosidad, la imaginación, la creatividad... Nosotros, “los góticos” no nos conformamos con nacer diferentes para terminar siendo igual que los demás, no queremos ser clones de la sociedad, no queremos que nuestro destino lo manejen a su antojo los gobiernos o las grandes multinacionales como si fuésemos parte de un rebaño (...) Los góticos tenemos siempre la imperiosa necesidad de expresarnos, y esto lo hacemos de las más variadas formas, desde por el arte en general: la literatura, la pintura, la música, etc., hasta por medio de nuestra forma de vestir. Casi siempre hay un denominador común, el oscurantismo, aunque esto no es una regla ni exacta ni fija. Nos consideramos de mente abierta, pero la realidad es muy distinta, por desgracia hay bastantes de nosotros que son muy cerrados y esto debería de cambiar. No deberíamos escucharnos sólo entre nosotros sino a todo aquel que tenga algo que

decir, de lo contrario miraremos a los demás como ellos nos miran, por encima del hombro, o algo mucho peor, nos convertiremos en intolerantes.”²²

Otra de las características de este movimiento es el sentido del humor. La capacidad de reírse de uno mismo y de ver lo absurdo tiende a crear un humor negro muy especial. El gótico moderno trata de encontrar consuelo y belleza en lo que la mayoría de la sociedad occidental teme. Así encontramos imágenes del horror procedentes de los terrenos industriales y las novelas góticas victorianas, música romántica y perversa al mismo tiempo, el uso de imaginería religiosa y pagana. Todo lo cual pone de relieve la dicotomía entre lo encantador y lo repulsivo que se encuentra en cada faceta de la cultura gótica.

La fortaleza de esta subcultura descansa en la fuerza de su rebelión contra la sociedad dominante, lo que atrae a aquellas personas que se sienten alienadas por la sociedad bienpensante al proveerles de una identidad y sentido de pertenencia.

Este movimiento, cuyas características tanto tienen en común con el cine de Tim Burton, ha sido encarnado de modo más explícito por dos inadaptados adolescentes contemporáneos: la joven Lydia Deetz de *Bitelchús* y el Edward de *Eduardo Manostijeras*. Ambos exhiben la actitud y la estética de esta cultura neogótica: vestiduras negras, maquillaje palidísimo y relucientes cabelleras oscuras. Edward tiene hasta su propio castillo gótico, mientras Lydia, que incluso lleva un sombrero con velo, ve su vida como “un inmenso cuarto oscuro”, se considera “rara e insólita” y manifiesta claras tendencias suicidas. Vestidos de negro, pálidos, delgados, con el cabello negro revuelto, tímidos, melancólicos e inadaptados: resulta difícil no ver en ellos un autorretrato del director.

4. NATURALEZA, ALCANCE Y PERDURABILIDAD DEL GÓTICO

Cada nuevo resurgimiento del gótico refleja un momento de irracionalismo y pesimismo. El alejamiento del gótico de los valores culturales dominantes de cada era conlleva una obsesión por la transgresión. Los autores góticos siempre retoman esta inmoralidad que desafía o subvierte la autoridad, proporcionando así la necesaria oscura antítesis del sistema de poder. Las imágenes del poder han sido siempre primordiales para el significado del simbolismo gótico: el poder de las fuerzas naturales sobre el hombre, el poder del hombre sobre la naturaleza, el poder del autócrata, de la muchedumbre, del científico. La interdependencia de la dominación y la sumisión es uno de los grandes temas góticos. La imaginería gótica

²² Autor anónimo en <http://gothicabbey.iespana.es/gothicabbey/index.htm>

ha sido frecuentemente empleada para ilustrar las relaciones de poder que han preocupado a los filósofos. El principio universal de orden (la necesidad de reglas y subordinados, la interdependencia de superioridad e inferioridad) ha descansado durante siglos en el paradigma aristotélico de amo y esclavo. En el siglo XVIII, Rousseau reformuló la tradicional antítesis de vicio/virtud en una nueva oposición: el “yo” contra el “otro” o “no-yo” en varios grados de dependencia y antagonismo. Ya en el XIX Hegel propuso una nueva teoría de la relación entre amo y esclavo. Según este filósofo, el tirano obtiene a la fuerza el reconocimiento de su poder mediante la amenaza hacia el esclavo, pero esta dominación es sólo teórica y superficial. En la práctica, el amo no puede reforzar su superioridad sin arriesgar lo que más desea: el reconocimiento. Aunque el amo se cree libre y en control, en realidad su posición depende de los esclavos. Una vez los esclavos son conscientes de esta dependencia, la relación de poder se invierte.

Otro de sus temas, como hemos visto, es la decadencia. Hemos comentado su fascinación por las ruinas arquitectónicas, las abadías y los castillos destartalados. Los partidarios del goticismo se han solido centrar en la ruina que parecía más presente en su época: la ruina moral, como en los malvados monjes creados por Ann Radcliffe y Matthew Lewis; la ruina corporal, como en las historias de Sade y los grabados de Goya; la ruina emocional hereditaria, como en Poe o Faulkner; la ruina sociopolítica representada por el monstruo de Frankenstein o el vacío ético de Hyde... El poder, la transgresión y la ruina excitan el miedo. Las representaciones visuales y literarias de vampiros proporcionaron otra línea de imaginación gótica que culminó en 1897 con el conde Drácula de Bram Stoker, quien connota toda clase de excesos transgresores. La obsesión gótica por la decadencia y su tradición de negatividad política se plasmaron al final del siglo XX en una estética de la desfiguración. Su plasmación artística, a veces torpe, a veces ingeniosa e inteligente, desafía o condena el control social racionalista el cual, aunque intenta restaurar una armonía humanista ideal, refuerza de hecho un régimen de trivial homogeneidad. Actualmente encontramos el gótico en la preocupación por la mutilación fetichista del cuerpo o la decoración transgresora de la superficie corporal, lo que no es tan sólo la versión contracultural de la cirugía estética. También muestra un desacuerdo con los planes de Dios para la humanidad. Expresa nuestro auto-rechazo y deseo de muerte, declara que los actos adultos de auto-reinvención son finalmente actos de libertad.

El gótico rechaza el sentido burgués de la identidad humana como un asunto serio, estable, permanente y continuo que requiere la reafirmación de un yo

verdadero y unido como prueba de salud y buena ciudadanía. En lugar de esto, los góticos celebran la identidad humana como una actuación improvisada, discontinua y incesantemente reinventada. El héroe gótico es como el lobo estepario descrito por Herman Hesse: un ser solitario condenado a no poder escapar de esa perpetua introspección en la que vive. Un ser incomprendido confinado en alguna forma de neurastenia que dificulta o anula su posibilidad de comunicarse con los demás y con un mundo que no acepta y del que se siente también rechazado.

Para los autores góticos el mundo es una mascarada. El rostro, los vestidos, la voz, todo es fingido. Todo el mundo quiere aparentar lo que no es. El dolor es siempre infligido por un poder en cierta medida superior, pues nunca nos sometemos a él de buen grado, y la muerte representa la más elevada idea de dolor. Según los góticos, el dolor es inseparable del poder y nuestra actitud hacia nuestros superiores debería incluir siempre un elemento de pavor. En consecuencia, el renacimiento del gótico concibe que la paranoia puede ser una respuesta sana. Según la intuición gótica, uno tiene pocas oportunidades de cordura o satisfacción fingiendo ser una parte integrada de la humanidad. La felicidad y la supervivencia dependen de individuos vulnerables y desesperadamente aislados que despliegan tácticas evasivas.

Aunque algunos autores hacen referencia a las más elevadas fuerzas éticas, ensalzan el dolor, el peligro y los terribles objetos y fuentes de lo sublime, no podemos dejar de reconocer que otros muchos productos góticos resultan de dudosa calidad artística. Funcionan como los culebrones televisivos, proporcionando entretenimiento, sorpresas, emociones fáciles e intensidad artificial mediante la manipulación de personajes estereotipados en tramas mecánicas. La teleserie *Melrose Place*, por poner un ejemplo, ha sido calificado por Christoph Grunenberg como “un serial gótico para la ciber-era.”²³ Dos características básicas del gótico son la teatralidad y el exceso. El exceso del gótico es casi operístico, su intensidad, su atmósfera y decoración son decididamente teatrales. Dos de los más importantes arquitectos del renacimiento del gótico, William Kent en el siglo XVIII y Augustus Welby Pugin en el XIX, trabajaron en la escenografía teatral y emplearon sus técnicas para potenciar el efecto teatral de sus construcciones. La exposición de 1997 de nuevo gótico en el Instituto de Arte Contemporáneo de Boston recogía numerosas fotografías góticas, cuadros e instalaciones de la última década, todos

²³ GRUNENBERG, Christoph (ed.): “Unsolved Mysteries: Gothic Tales from *Frankenstein* to the Hair-Eating Doll” en *Gothic: Transmutations of Horror in Late-Twentieth-Century Art*. MIT Press, 1997, p. 210. “a gothic serial for the cyber age.”

ellos ejemplos hermosos, macabros e intelectualmente excitantes que compartían un elemento común: la teatralidad.

Davenport-Hines señala: “El gótico ha tenido siempre la propensión a romper la frontera entre la vida y el arte. Sus excesos emocionales eran imitados por aquellos que sentían un vacío emocional interior”²⁴ y afirma que las ficciones góticas siempre han afectado el modo en que sus consumidores hablan, piensan y se comportan en realidad. Davenport-Hines cita a Graham Green en *Mornings in the Dark*: “La pantalla de nivel cultural medio determina cada vez más cómo se debe comportar la gente –incluso en el lecho de muerte.” Este mismo novelista nos proporciona un curioso ejemplo escrito en 1937: “Recuerdo estar tumbado en la cama hace unos cuantos años en una sala pública (de hospital) escuchando con fascinado horror a una madre llorando sobre su niño, que había muerto repentina e inesperadamente tras una operación menor. No podrías cuestionar el horroroso dolor, pero las palabras que usaba... eran las mas baratas, las más improbables, las más falsas... uno las ha escuchado en una docena de pantallas británicas. Incluso el padre se sintió avergonzado permaneciendo allí a su lado en la sala abierta, evitando todas las miradas.”²⁵

Es por esto que el gótico resulta generalmente mucho mejor cuando es atmosférico, contenido y alusivo en lugar de tener un papel dominante.

Los autores góticos, o los millones de consumidores de arte gótico, rara vez consideran la cordura o la calma entre los logros estéticos más importantes. Gustan de cuidadosas representaciones del extremismo, de vicarias o estrictamente ritualizadas experiencias de la terrorífica otredad. Esta preferencia conecta el gótico con el sadomasoquismo. En el siglo XX se han explotado largamente los significado eróticos del gótico. Los siglos anteriores sabían que había actos más permanentes, variables y provechosos que los actos sexuales. A pesar del interés por las pasiones desenfundadas o extremas, el renacimiento del gótico se centra en las relaciones de poder. Como en *Los 120 días de Sodoma* de Sade (o la versión cinematográfica de Pasolini), los actos sexuales meramente muestran la autoridad económica y política, el control de clases y el estatus superior. Su motivo principal no es la

²⁴ DAVENPORT-HINES, Richard: *Op. cit.*, p. 341. “Gothic has always had the propensity to breach the frontier between life and art. Its emotional excess were imitated by those who felt an inner emotional vacuum.”

²⁵ GREENE, Graham citado en DAVENPORT-HINES, Richard: *Op. cit.*, p. 342. “The middlebrow screen is more and more dictating how people ought to behave –even at a deathbed”. “I remember lying in bed a few years ago in a public ward listening with fascinated horror to a mother crying over her child who had died suddenly and unexpectedly after a minor operation. You couldn’t question the appalling grief, but the words she used... were the cheapest, the most improbable, the most untrue... one had heard them on a dozen of British screens. Even the father felt embarrassment standing there beside her in the open ward, avoiding every eye.”

satisfacción erótica, sino la representación de los roles de dominación/subordinación. El sadomasoquismo es un hecho cultural surgido a finales del siglo XVIII y su coincidencia con la aparición de la novela gótica no es accidental. Como señala Davenport-Hines, no se puede separar el gótico de un héroe o villano cruel, de una víctima atemorizada, de una localización espantosa y escondida de la vista pública donde el drama se pueda desarrollar.

Si en los años cuarenta el gótico resurgió como consecuencia de una cada vez mayor mecanización y deshumanización del hábitat urbano, en la década de 1990 el gótico experimentó un intenso renacimiento como reacción al clima moral circundante. Desde los ochenta ha habido una influencia cada vez mayor de grupos fundamentalistas que luchan por prohibir en los museos, las galerías, la televisión, Internet, las revistas, las letras de las canciones y en los vídeos todo lo que perturbe la inflexible doctrina de una familia nuclear, el sueño de una sociedad sin violencia, la puritana repugnancia hacia el sexo y una preocupación obsesiva por la limpieza física y mental. Estos grupos temen la fragmentación de la experiencia humana y sienten repugnancia hacia la realidad del aislamiento humano. Sufren una intolerable perplejidad cuando se ven frente a la diversidad de normas, amores, miedos y juegos que otras personas escogen para vivir. Para ellos, todo exceso es algo pervertido que hay que extirpar. Su propósito cultural es infantilizar, limpiar y controlar.

Así, según Davenport-Hines²⁶, este nuevo resurgimiento gótico ha sido provocado por los controles sanitarios de los fundamentalistas. El arte gótico siempre ha dejado ver los miedos de un mundo donde hay un riesgo constante y nada está protegido. Demuestra el truco de convertir la angustia en placer. Emite un perdurable mensaje sobre la existencia del pecado original cuando incluso los cristianos practicantes son reacios a mencionar esta doctrina de la innata debilidad humana. El gótico provee a sus consumidores con gran variedad de elecciones: desde el álbum de rap *Ghetto Gothic* (1995) realizado por el cineasta Melvin Van Peebles a las instalaciones de Dinos y Jake Chapman, desde el gótico urbano de los films de *Batman* a las innumerables páginas sobre el gótico en Internet. Además del éxito de las novelas de Anne Rice, es innegable la supremacía comercial de Stephen King, sólo puesta a prueba por R.L. Stine, autor de novelas de terror para adolescentes. Triunfan también dentro del movimiento neo-gótico las novelas de Poppy Z. Brite y de Joyce Carol Oates, así como la música de The Cure, Alice Cooper, Robert Smith o Tom Waits. Dentro de las series de televisión cabe destacar

los 64 episodios de *La familia Addams* (*The Addams Family*, 1964-66), inspirada en las viñetas dibujadas por Charles Addams desde 1932 para *The New Yorker* y la más perturbadora *Twin Peaks* (1990-92), serie de 29 episodios dirigidos por David Lynch, gran conocedor del género. Aquí encontramos una combinación de atmósfera claustrofóbica, maldad, *doppelgängers*, sadomasoquismo, fetichismo y fatalidad familiar.

Para Davenport-Hines²⁷, la televisión ha sido el medio más importante de infiltración gótica en forma de los *talk shows*, con sus góticos malvados cuidadosamente contruidos y escenificados, cuyas transgresiones sostienen un ciclo irrompible de expoliación y ruina. En referencia al fenómeno protagonizado por Oprah Winfrey, dice: “Estos anfitriones de los *talk shows* son dioses volubles cuya religión es sustentada por rituales de melodramas, sobresimplificación y falsas ilusiones.”²⁸ Este autor señala que, para los años ochenta, los culebrones televisivos internacionales se estaban convirtiendo en un sustituto de la familia y los amigos precisamente porque sus personajes, emociones y situaciones son mucho más fiables y seguros que la realidad. Se han convertido en la fuente principal de información médica y sexual para millones de personas al tiempo que proporcionan cuestionables modelos de vida hogareña. El gótico, sin embargo, subvierte sus fórmulas y echa a perder su fiabilidad, como ocurre en *Twin Peaks*.

Los consumidores del gótico prefieren que el arte y el entretenimiento minen la moral, no que estabilicen o consuelen. Como se pregunta Davenport-Hines²⁹, ¿significa esto, como los controladores de los valores familiares reiteran lastimosamente, que la humanidad se ha vuelto enferma y triste? ¿o que su infantilismo y versión de lo que es la sanidad resultan insuficientes para el espíritu humano? Ya no se puede hablar de maldad, tan sólo de los derechos del hombre en un discurso piadoso, débil. Se cree en una atracción natural hacia el bien, se idealizan las relaciones humanas, se minimiza la maldad, se previene la violencia y se busca la seguridad ante todo. Los góticos se revelan contra esta mentalidad y permanecen en el límite de las cosas: toman el camino más arriesgado. Como los satíricos, tratan de provocar reacciones y rara vez respetan los ideales progresistas. Sus grandes terrores literarios, desde Matthew Lewis y Ann Radcliffe en la década de 1790, a través del postnapoleónico *Frankenstein* de Mary Shelley, hasta el clímax

²⁶ DAVENPORT-HINES, Richard: *Op. cit.*, p. 9.

²⁷ *Ibidem*, p. 376.

²⁸ *Ibidem*. “These talk-show hosts are fickle gods whose religion is sustained by rituals of melodrama, oversimplification and delusion.”

²⁹ *Ibidem*, p. 10.

a finales de la época victoriana con *El extraño caso del Dr. Jekyll y Mr. Hyde* de Stevenson y *Drácula* de Stoker, han probado ser la influencia literaria más penetrante en la cultura global y en el entretenimiento de masas en el siglo XX.

Frederick S. Frank³⁰ remarca la naturaleza internacional del movimiento gótico, que ve como una tradición ininterrumpida que ha ido evolucionando desde su aparición a mediados del siglo XVIII y que continúa viva hoy en día. Según este autor, el gótico se ha ido redefiniendo a sí mismo a través de su evolución, pero también ha trascendido repetidamente las limitaciones del género al permanecer como un modo de percepción o forma de ver otro universo enterrado bajo el racionalismo del siglo XVIII y el escepticismo religioso del siglo XIX.

Enfatizando este carácter internacional, Frederick S. Frank señala que cada país ha extrapolado sus propios símbolos culturales, históricos y geográficos para proyectar sus miedos internos. Al invocar el espíritu del gótico alterando sus símbolos y aspectos externos para reflejar los miedos, problemas e inestabilidades morales de cada cultura particular, el gótico confirma la elasticidad, eternidad y amplitud del género. Frank concibe el gótico como “un movimiento literario internacional y continuo, siempre vital, siempre creciente, siempre cambiante, y sin embargo fiel a su dinámica interna original.”³¹

Estamos plenamente de acuerdo con esta visión del gótico como un movimiento continuo e infinitamente adaptable, noción también compartida por Stefan Dziemianowicz.³² Según este autor, el gótico del pasado creó una visión que intentaba revelar los aspectos más desapacibles del alma humana y este es un impulso que está muy vivo en el arte contemporáneo. En *The New Gothic*, Bradford Morrow y Patrick McGrath³³ definen el alma del nuevo gótico como una “entropía interior –una ruptura espiritual y emocional” y entre los temas que manifiestan esta sensibilidad enumeran el terror, la locura, la monstruosidad, la muerte, el mal y la sexualidad extraña.

Desde 1950 se ha producido más narrativa de terror que en cualquier otro intervalo comparable en los últimos dos siglos y este autor apunta que, al mismo tiempo, el terror se ha vuelto más escurridizo e indefinible. Nos atrevemos a afirmar que este fenómeno se ha repetido en todos los géneros contemporáneos, que se

³⁰ FRANK, Frederick S.: “The Early and Later Gothic Traditions, 1762-1896” en BARRON, Neil (ed.): *Fantasy and Horror: a Critical and Historical Guide to Literature, Illustration, Film, TV, Radio and the Internet*. The Scarecrow Press. Lanham, 1999, pp. 5-6.

³¹ FRANK, Frederick S.: *Op. cit.* p. 13. “an international and spiritually continuous literary movement, always vital, ever growing, ever changing, yet remaining faithful to its original inner dynamics.”

³² DZIEMIANOWICZ, Stefan: “Contemporary Horror Fiction, 1950-1998” en BARRON, Neil (ed): *Op. cit.*, p. 223.

niegan a permanecer dentro de los límites firmemente establecidos para cada categoría. Para Dziemianowicz, el terror gótico ha fusionado sus intereses con los de la literatura dominante y aumentado su potencial para absorber y sintetizar elementos de otros géneros populares, además de transformar y adaptar sus arquetipos para satisfacer el temperamento moderno. Como consecuencia, el gótico se ha convertido en una penetrante presencia en nuestra cultura que se puede apreciar en elementos como la imaginería filmica y del mundo de la moda. De acuerdo con Dziemianowicz, el terror “emergió en los años de posguerra como una ficción vital que reflejaba las preocupaciones de su época y se convirtió en parte de esa época.”³⁴

Como observa Wright³⁵, para cada era el gótico ha expresado un tipo de descontento con la vida contemporánea, un deseo por una realidad más amplia y profunda. Una característica del gótico parece ser una ansiedad sobre el futuro y una ligeramente perversa nostalgia por un tiempo cuando la humanidad sabía menos y soñaba más. El horror gótico es eterno. Insiste en la realidad de misterios más antiguos y más profundos que nosotros mismos.

5. LA SENSIBILIDAD EXPRESIONISTA

El concepto “expresionismo” resulta ciertamente conflictivo. El término fue primeramente empleado para referirse a la pintura, pero pronto adquirió una significación más amplia, aplicable a todas las artes visuales, incluido el cine y la arquitectura, además de a la literatura y a la música. Había muchas clases de expresionismo y muchos tipos de expresionistas: de izquierdas, de derechas, apolíticos, religiosos, ateos,... El término ha sido definido y usado de los modos más variados, desde las definiciones más restringidas hasta otras tan amplias que representan cualquier cosa no “realista”. En medio de esta confusión e imprecisión podría parecer apropiado desechar el término por completo. No obstante, sigue siendo ampliamente usado.

El expresionismo es, sin duda, un movimiento complejo que elude los intentos de definición y sobre el que a menudo encontramos teorías contradictorias. En todo caso, se trata de un problema de la Historia del Arte el determinar si verdaderamente existe o no un movimiento en las artes plásticas y en la literatura

³³ MORROW, Bradford y McGRATH, Patrick: *The New Gothic*. Random House. Nueva York, 1991, p. xiv.

³⁴ DZIEMIANOWICZ, Stefan: *Op. cit.*, p. 223. “horror emerged in the postwar years as a vital fiction that reflected the anxieties of its age and became a part of that age.”

³⁵ WRIGHT, Bruce Lanier: *Nightwalkers: Gothic Horror Movies - the Modern Era*. Taylor. Dallas, 1995, pp. 5-6.

que puede ser denominado “expresionismo”. También, como veremos, resulta problemática su aplicación al campo cinematográfico.

El expresionismo es, pues, un fenómeno más complejo de lo que pudiera parecer. John Willett³⁶ apunta que lo que normalmente se entiende por expresionismo es:

1. Una característica del arte, literatura, música y teatro moderno germánico, desde el cambio de siglo hasta el presente día.
2. Un movimiento moderno particular alemán que se produjo aproximadamente entre 1910 y 1922.
3. Una cualidad de énfasis y distorsión expresivos que puede ser encontrada en obras de arte de cualquier artista o periodo.

Sin embargo, el expresionismo trasciende todas estas nociones. No se reduce al ámbito germano ni a un periodo temporal determinado. Tampoco queda restringido al mundo artístico, ya que puede verse, además, como un movimiento social, cultural e ideológico. Una expresión que encontraremos a menudo es que el expresionismo fue, ante todo, un modo de vida.

5.1. LA REVOLUCIÓN EXPRESIONISTA

En la década de 1880 la cultura alemana estaba caracterizada por un forzado estado de optimismo, expresado en su monumental arquitectura, la sentimentalización de su mítico pasado germano y la completa ausencia de espíritu crítico, excepto en las ciencias naturales y en la tecnología. Mientras este falso sentido de seguridad se derrumbaba, emergían una serie de estilos: el naturalismo, el impresionismo y el *art nouveau*.

Según John Barlow³⁷, en un contexto de formas sociales arcaicas y progreso tecnológico, este pluralismo de estilos se hipertrofió en una necesidad que preparó el camino para la revuelta. La rebelión que emergió se alzaba contra el periodo en su conjunto, su optimismo, su carencia de compromiso social o ético, su nacionalismo, su estilo de vida burgués. Para finales de la primera década del siglo XX había una considerable agitación artística en Alemania. Los nuevos artistas y escritores reconocieron que una sociedad de optimismo soso y autosatisfacción artificial fomentaría una pluralidad de estilos y movimientos en las artes y que una rebelión puramente estética sería absorbida sin más por la situación. Un estilo

³⁶ WILLETT, John: *Expressionism*. Weidenfeld & Nicolson. Londres, 1970, p. 8.

³⁷ BARLOW, John D.: *German Expressionist Film*. Twayne. Boston, 1982, p. 17.

verdaderamente nuevo y revolucionario tendría que atacar la base de la cultura dominante.

Esta revolución recibió pronto el epíteto de “expresionismo”. El término apareció por primera vez en Alemania en 1910 y fue usado el año siguiente en un catálogo referente al fauvismo francés y las primeras obras cubistas exhibidas en Berlín. Para 1912, el término se empleaba regularmente. Una rebelión general contra la representación, el esteticismo y la tradición estaba recorriendo el continente.

Según apunta Janice Anderson³⁸, el expresionismo no fue sólo un movimiento artístico, sino también un modo de vida, aunque esta denominación se ha asociado principalmente con la obra de un grupo de artistas de Dresde, Munich y Berlín. El término se convirtió después de la primera guerra mundial en un modo de describir un particular enfoque hacia la vida y el trabajo creativo. Lourdes CirLOT, como otros teóricos, sostiene que “el expresionismo podría explicarse como una manera de entender el mundo.”³⁹

El arte interior, brutal y angustiado, concebido como una excavación bajo la superficie de una sociedad hipócrita, era ya un movimiento ampliamente seguido que carecía de nombre hasta que, en 1910, Wilhelm Worringer acuñó el término “expresionismo” en la revista *Der Sturm*. Dos años más tarde, el historiador publicó *La esencia del estilo gótico*⁴⁰, una justificación estética para los pintores alemanes: frente al humanismo clásico del sur, el gótico traduce las inquietudes de los hombres que viven en un ambiente austero y frío. La condición fundamental del hombre nórdico es su ansiedad metafísica y su arte un recurso catártico. Worringer planteaba una relación directa entre el gótico, el barroco y el expresionismo, los cuales eran vistos como manifestaciones diacrónicas de una tendencia estética común, básicamente opuesta al clasicismo.

Los temas tratados por los expresionistas están relacionados con la opresión, el terror y la miseria. Abundan también referencias a los temas sexuales, pues las ideas de Freud en torno a la sexualidad comenzaban a conocerse y esto repercutió lógicamente en la aparición de nuevas temáticas. Algunos temas abordados resultan claramente novedosos, como es la ciudad, con sus calles, edificios, coches y transeúntes que reflejan el ajeteo propio del mundo moderno. Los artistas expresionistas, con su negación a ver sólo el lado agradable de la vida, indignaron

³⁸ ANDERSON, Janice: *The Art of the Expressionist*. Parragon. Bristol, 1995, p. 5.

³⁹ CIRLOT, Lourdes (ed.): *Primeras vanguardias artísticas. Textos y documentos*. Labor. Barcelona, 1993, p 27.

⁴⁰ WORRINGER, Wilhelm: *La esencia del estilo gótico*. Nueva Visión. Buenos Aires, 1967.

al público. Según Gombrich, “lo que irritó al público en el arte expresionista no fue tanto, tal vez, el hecho de que la naturaleza hubiera sido trastocada como que el resultado prescindiera de la belleza.”⁴¹ Frente al caricaturista, de un artista “serio” se esperaba que, de cambiar la apariencia de las cosas, esta alteración tendería hacia la idealización y no hacia la fealdad. Sin embargo, la armonía y la belleza no podían transmitir el sufrimiento, la violencia y la pasión de los expresionistas, quienes encontraban este arte clásico insincero e hipócrita. Este movimiento, violentamente antiburgués, consiguió provocar la cólera y el resentimiento del hombre vulgar. Cuando los nazis llegaron al poder en 1933, todo el arte moderno fue condenado y las principales figuras del movimiento fueron desterradas o se les prohibió trabajar.

El espíritu de rebelión que apareció en Europa central antes de la primera guerra mundial sólo podía ser satisfecho con el completo derribamiento de todo lo establecido. No tenía programa, plan de ataque o estrategia. Incluso donde era político, no mostraba sentido político o entendimiento de las instituciones o problemas políticos. Era una rebelión artística, una explosión emocional, pero rehusaba verse a sí mismo confinado a cuestiones estéticas. El arte debía transformar todo el tejido social y la personalidad humana, pues un nuevo ser humano iba a emerger.

Los expresionistas clamaban estar en contra de toda tradición. Preferían la conmoción, la agitación y la explosión a la objetividad razonada que veían como un rasgo de la alegría burguesa. Eran antiestéticos, ya que asociaban las actitudes estéticas con el esnobismo burgués. Los instintos naturales, frustrados en la vida burguesa, necesitaban ser liberados para ser la piedra de toque de un nuevo y más humano estilo de vida. La calle, especialmente la calle urbana nocturna, se convirtió en un lugar de sentimientos elementales, libertad y dinamismo. Sin embargo, habría que señalar que la actitud hacia la calle de la ciudad y hacia la ciudad misma era ambivalente. La ciudad era tanto una clase de paraíso para los instintos, una alternativa a la necesidad de la pequeña ciudad o del provincialismo rural, como una sofocante Sodoma tecnológica.

Los artistas y escritores expresionistas querían sacar a relucir el verdadero espíritu de las cosas y del mundo. Querían liberar la esencia de las cosas.

En el arte expresionista se dio un rechazo hacia todo lo que pareciera impresionista o mimético, hacia los tonos y pinceladas refinados y hacia la

⁴¹ GOMBRICH, Ernst H.: *Historia del Arte*. 15ª ed. Alianza Forma. Madrid, 1992, pp. 448-449.

ejecución delicada en general. La rebelión expresionista afirmó la primacía de una subjetividad apasionada contra las normas sociales y las formas artísticas tradicionales. Al tiempo que sostenía una postura de sublevación artística y social, el expresionismo atacó los valores y las instituciones de la sociedad y cultura burguesas alemanas a través de provocativas actitudes y producciones artísticas. Stephen Bronner y Douglas Kellner⁴² reconocen que el expresionismo abogó por la subjetividad, la pasión y la rebelión, pero sostienen que se trata de un movimiento más complejo de lo que se suele reconocer. En esta obra, el expresionismo es reinterpretado como un movimiento de vanguardia que respondió de un modo rebelde al desarrollo de una sociedad burguesa en la era del capitalismo industrial. Desde esta perspectiva, el expresionismo no es únicamente importante como fenómeno artístico, sino también como movimiento social y parte integral de una cultura y conciencia del siglo veinte que proporciona ideas críticas sobre una época que todavía no se ha acabado.

De acuerdo con estos autores, aunque dentro del expresionismo existen elementos metafísicos y énfasis en la visión, la intuición y lo que es etiquetado como “irracional”, este énfasis no puede definir adecuadamente este movimiento como un todo. De hecho, muchos expresionistas trataron de superar las distinciones académicas tradicionales entre racionalismo-irracionalismo, objetivismo-subjetivismo, materialismo-idealismo. En otros, estas polaridades se vieron envueltas en fieras batallas que algunas veces se inclinaron hacia un polo y otras veces hacia el otro. Mientras algunos expresionistas eran claramente irracionistas y subjetivistas extremos, en otros su idealismo era frecuentemente atemperado por el materialismo y sus rebeliones subjetivas contenían a menudo críticas racionales sobre la sociedad y las ideologías.

Sin embargo, aunque las tendencias que hoy llamamos expresionistas tomaron la mayoría de sus formas características y tuvieron su mayor impacto en Alemania, no se debe concluir que sea algo exclusivo del “alma alemana” o un movimiento exclusivamente alemán. Esta es una noción ampliamente extendida que merece una revisión. Desde Worringer, en la citada *La esencia del estilo gótico*, hasta teóricos tan importantes como Kracauer⁴³ y Eisner⁴⁴, el expresionismo se ha

⁴² BRONNER, Stephen Eric y KELLNER, Douglas (ed.): *Passion and Rebellion: the Expressionist Heritage*. Croom Helm. Londres, 1983, p. 3.

⁴³ KRACAUER, Siegfried: *De Caligari a Hitler. Historia psicológica del cine alemán*. Nueva Visión. Buenos Aires, 1961. El texto original apareció en inglés: *From Caligari to Hitler*. Princeton University Press, 1947.

⁴⁴ EISNER, Lotte H.: *La pantalla demoníaca*. Cátedra. Madrid, 1988. El texto original apareció en francés: *L'Ecran Démoniaque. Les Influences de Max Reinhardt et de l'Expressionisme*. Editions du Terrain Vague. París, 1965.

visto como algo propio de unas especiales condiciones del alma alemana. Kracauer llega a afirmar que las películas de la Alemania de Weimar son “única y totalmente comprensibles en relación con el profundo perfil psicológico que caracteriza a ese país.”⁴⁵ Respecto al texto de Eisner, Sánchez-Biosca apunta: “Cuando Worringer intenta descubrir cierta *Stimmung* (atmósfera) que caracteriza a todo el arte alemán desde la Edad Media pasando por el romanticismo y culminando en el expresionismo, podemos ver expresa la idea de Eisner del alma demoníaca.”⁴⁶ Es decir, Eisner extiende lo que para Worringer es el arte de los pueblos del norte a todo el cine alemán.

El expresionismo responde a las experiencias de un mundo mecanizado e industrializado emergente. Según apuntan Bronner y Kellner, primitivismo y modernismo se encuentran extrañamente mezclados en el expresionismo. La reacción expresionista a la modernidad invoca frecuentemente conmoción y rebelión apasionada, utilizando formas grotescas y en ocasiones primitivas para expresar y experimentar. En consecuencia, la distorsión expresionista, lo grotesco y la fealdad, rasgos formales centrales del arte expresionista, son modos de visualizar e interpretar las experiencias de una emergente sociedad industrial, y no simplemente expresiones de un “alma teutónica”.

Por otra parte, el expresionismo debería ser visto como una tendencia artística internacional. Los predecesores del expresionismo alemán procedían de una variedad de países y el propio expresionismo ejerció una gran influencia en Europa y Estados Unidos. No fueron sólo los alemanes los que se volvieron hacia lo “irracional” y lo “primitivo” en arte. Rousseau es a menudo percibido como el defensor europeo de lo “natural” y pintores franceses como Gauguin, Henri Rousseau y los fauvistas, además de otros europeos como Van Gogh y Munch, utilizaron formas “primitivas” en sus obras. Lo que es más, pintores expresionistas como Kandinsky y Jawlensky eran rusos. Por lo tanto, el expresionismo debería ser visto como parte de una serie de rebeliones de vanguardia y no como una característica exclusiva del “alma alemana”. La reivindicación del carácter internacional del expresionismo es algo que ya veíamos en el gótico. Para autores como Janice Anderson⁴⁷, dado que el expresionismo era un modo de sentir más que un simple movimiento artístico, muchos otros artistas de otros países son ahora reconocidos como expresionistas.

⁴⁵ KRACAUER, Siegfried: *Op. cit.*, p. 11.

⁴⁶ SÁNCHEZ-BIOSCA, Vicente: *Sombras de Weimar. Contribución a la historia el cine alemán 1918-1933*. Verdoux. Madrid, 1990, p. 22.

⁴⁷ ANDERSON, Janice: *Op. cit.*, p. 6.

Ya hemos mencionado que el expresionismo tomó sus formas más características y tuvo su mayor incidencia en Alemania. Si nos fijamos en las condiciones sociales y en la infraestructura cultural que dieron forma al movimiento podremos explicar el origen y el carácter culturalmente dominante del expresionismo en Alemania desde aproximadamente 1910 hasta principios de los años veinte. El expresionismo hundía sus raíces en una específica tradición cultural alemana. Alemania tenía un largo historial de rebelión artística e individualismo extremo, exhibido en su teatro y pintura barrocos, *Sturm und Drang* y romanticismo. La influencia filosófica crucial del expresionismo fue Nietzsche, cuyo impacto en Alemania en el cambio de siglo fue extremadamente poderoso. En música, Beethoven, Wagner y Mahler eran parte de la herencia alemana. Tanto las tradiciones pictóricas románticas, góticas y barrocas influenciaron las creaciones expresionistas. Por otra parte, Alemania poseía una infraestructura cultural que podía promover la vanguardia artística: una cultura de cafés, teatros, variedades, cabarets, galerías de arte, revistas literarias y políticas, así como editoriales, algunas de las cuales promocionaban el arte expresionista. Grupos de pintores, *Die Brücke* y *Der Blaue Reiter*, producían, exhibían y propagaban las obras pictóricas expresionistas, mientras nuevos poetas y escritores tenían acceso a revistas expresionistas como *Der Sturm* y *Die Aktion*. Emergieron subculturas expresionistas en Munich, Dresde, Berlín y otras ciudades alemanas que proporcionaron un ambiente que apoyaba el crecimiento y propagación del movimiento. En consecuencia, señalan Bronner y Kellner⁴⁸, fue la tradición cultural y la infraestructura alemana, junto con el peculiar desarrollo del capitalismo industrial alemán, lo que ayudó a producir el expresionismo como el movimiento artístico dominante, y no ninguna nebulosa alma teutónica.

Para estos autores⁴⁹, para entender la génesis del expresionismo debemos verla como un desarrollo tardío de una serie de rebeliones románticas anticapitalistas que emergieron en el siglo diecinueve. Los románticos enfatizaron el genio creativo artístico individual y los poderes de la imaginación. En la multitud de rebeliones románticas se encontraba una creciente preocupación por la “vida interior” y los poderes creativos del individuo.

El expresionismo produjo algunos de los últimos intentos de preservar la subjetividad individual contra los asaltos de las cada vez más poderosas y represivas sociedades. Así, los famosos gritos del arte expresionista representan los

⁴⁸ BRONNER, Stephen Eric y KELLNER, Douglas (ed.): *Op. cit.*, p. 6.

⁴⁹ *Ibidem*, p. 8.

gritos del sujeto haciendo frente a la represión y a las amenazas a su autonomía, vida interior y valores.

La importancia de la revolución iconoclasta del expresionismo y sus innovaciones vanguardistas reside, de acuerdo con Murphy⁵⁰, en que resuelven muchas de las deficiencias y contradicciones literario-históricas de su principal predecesor, el naturalismo. Por ejemplo, en contraste con la solidez de la verosimilitud naturalista, lo que el texto expresionista intenta es minar las apariencias con el fin, en primer lugar, de conmocionar a la audiencia y socavar el conservadurismo inherente y el sentido de tranquilidad que se deriva de reconocer lo familiar y, en segundo lugar, de destruir la reconfortante ilusión de la audiencia de haber dominado conceptualmente o fijado la realidad.

Murphy resalta que hay otra importante dimensión en este vanguardista asalto a la convención estética. Si lo “real” en arte es un efecto producido por el uso de ciertos códigos de representación culturalmente privilegiados, entonces a través de la contundente reescritura de los viejos códigos, el expresionismo milita contra esta hegemonía semiótica. Es en la ruptura rotunda con esos viejos modos de ver que el expresionismo se rebela contra lo real. Al crear imágenes cuya ficcionalidad está en primer término, presentándolas como puras construcciones, tiene éxito en inscribir una revolucionaria actitud abierta y una resistencia hacia la clausura en el texto. Así alcanza uno de los principales objetivos de la vanguardia: afloja el control de los códigos culturales dominantes sobre la construcción de lo real al mantener abierta la posibilidad de construcciones alternativas y al demostrar las infinitas posibilidades de reescritura de lo real.

De este modo, la tarea del artista expresionista es desplazar el carácter fijo de los viejos sistemas con una nueva elasticidad. Por lo tanto, más que confirmar la posición del lector en la cosmología heredada, como movimiento vanguardista, el expresionismo quiebra las ideologías rígidas y las imágenes fijas en las cuales el individuo confía.

Al revelar su propia naturaleza ficticia, el texto expresionista descentra al lector, lo fuerza a salir de su lugar habitual dentro del sistema y le ofrece no una posición ideológica alternativa simple e igualmente fijada, sino una multiplicidad de alternativas. Por lo tanto, el modo expresionista de liberación puede tomar ocasionalmente la forma de hacer al lector consciente de que el mundo real que

⁵⁰ MURPHY, Richard: *Theorizing the Avant-Garde: Modernism, Expressionism, and the Problem of Postmodernity*. Cambridge University Press. Cambridge, 1999, p. 71.

habita es una ficción que simultáneamente sirve como una prisión o laberinto que le impide acceder a una experiencia genuina.

Las rebeliones expresionistas condujeron a menudo a excesos indisciplinados, pero también produjeron obras que revolucionaron la expresión artística e influenciaron la posterior creación estética. La pasión y rebelión expresionista tomó muchas formas, a menudo contradictorias. Los expresionistas, dicen Bronner y Kellner⁵¹, tendieron a apoyar la rebelión *per se*, en muchos casos sin especificar qué formas adoptaría la humanidad liberada.

5.2. LA PLASMACIÓN CINEMATOGRÁFICA

Desde luego, el cine no podía escapar al influjo gótico. Ya los cineastas de la época muda exploraron el concepto de la alienación industrial y otros elementos de la imaginería gótica, llevando frecuentemente novelas góticas a la gran pantalla. Muchos films recientes demuestran que el género todavía sigue vivo en la industria cinematográfica.

El cine de horror gótico, una de las vertientes del cine fantástico, es casi tan antiguo como el propio cine y siempre ha fascinado al espectador. Suele mostrarnos castillos ruinosos, cementerios siniestros, seres espectrales, ruidos atemorizadores, atmósferas insanas recreadas mediante la yuxtaposición de arquitecturas y el manejo de la iluminación, escenografías perpetuamente en penumbras y de contornos difuminados que ayudan a crear una sensación de irrealidad y un ambiente morboso. Los temas nos llevan a sueños perturbadores, amores desesperados e imperecederos y un concepto romántico de la muerte.

Como decíamos, la tradición gótica ha sido siempre más acusada en Alemania que en cualquier otro lugar desde el movimiento romántico a principios del siglo XIX. En la esencia del gótico se encuentra una sublevación contra la racionalidad y una cada vez mayor suficiencia y engreimiento de la visión científica del mundo, un mundo donde parecía que todo tenía una explicación y donde el orden y la armonía eran apreciados sobre todas las cosas. El cuento gótico contenía típicamente una explosión de locura o terror en las vidas de personas comunes. El tema de lo gótico se resolvía frecuentemente con el esquema *antiguo versus moderno*, como todavía ocurre hoy en día, y las historias góticas tendían a situarse en el pasado o en algún rincón del presente donde persistían antiguos vestigios. Mientras las sombras se extendían más profundamente sobre Europa, las convenciones de la ficción gótica

⁵¹ BRONNER, Stephen Eric y KELLNER, Douglas (ed.): *Op. cit.*, p. 28.

volvieron a la vida a través del cine, precisamente en Alemania, hogar ancestral del gótico.

El origen del cine gótico lo hallamos en el llamado cine expresionista, denominado cine gótico alemán por autores como Davenport-Hines. A la luz de la polémica que suscita el rótulo “expresionismo”, quizá cine gótico alemán sería una denominación más acertada. Thomas Elsaesser⁵² señala que el cine fantástico es el origen de un género cinematográfico típicamente alemán. Su figura más destacada sería Paul Wegener, creador entre 1913 y 1918 del género cinematográfico del cuento de hadas. Según este autor, al resucitar los temas góticos e imitar los cuentos de hadas románticos, el cine fantástico conseguía un doble propósito: por una parte, legitimar el cine apropiándose de la cultura guillermina, esto es, contrarrestar la gran hostilidad de la *intelligentsia* y las clases medias educadas hacia el cine y explotarlo como medio popular, y por otra parte, mitigar la tendencia internacional del cine de la primera época ofreciendo películas alemanas nacionalmente identificables, es decir, un “cine de autor”. Para Elsaesser, la combinación de estos dos objetivos convirtieron el cine fantástico en un fundamento esencial del cine alemán durante al menos una década (1913-1923), “lo cual sugiere que el celebrado “Expresionismo alemán” constituye, antes que un punto de partida, el final de esta tregua entre la cultura de altos vuelos y un medio de bajo nivel.”⁵³

Vicente Sánchez-Biosca observa que el término expresionismo resulta polémico en tanto en cuanto designa productos muy dispares y alejados en el tiempo: alude al clima espiritual que impregnó las artes literarias y plásticas hacia 1905 y, al mismo tiempo, al cine producido en Alemania a partir de 1919. Aunque esta etiqueta ha sido ampliamente utilizada por razones de comodidad mental por numerosos críticos e historiadores (Kracauer, Eisner, Mitry, Henry), Sánchez-Biosca señala lo inapropiado del término: “impresionismo y expresionismo son palabras que no poseen entidad científica alguna en su origen; surgen, por el contrario, de la crítica periodística y sólo en un momento posterior los historiadores se empeñaron en hallar sólidas correspondencias teóricas para ellos.”⁵⁴ Para referirnos al cine que se inició en Alemania con el estreno de *El Gabinete del doctor Caligari*, Sánchez-Biosca propone la expresión más adecuada de cine realizado bajo la República de Weimar. Aunque el término sea utilizado por razones de comodidad

⁵² ELSAESSER, Thomas: “Del Kaiser a la crisis de Weimar” en VV.AA.: *Historia General del cine. Europa y Asia (1918-1930)*. Vol. V. Cátedra. Madrid, 1997, pp. 28-29.

⁵³ *Ibidem*, p. 31.

⁵⁴ SÁNCHEZ-BIOSCA, Vicente: *Op. cit.*, p. 37.

mental, Sánchez-Biosca indica: “La historia del expresionismo –pintura, literatura, teatro, cine- no es a menudo más que la historia de un mito que tiene su carácter fundacional en este nombre. Si lo continuamos utilizando es, por lo menos, sabiendo los equívocos que encierra y no otorgándole valor teórico y definitorio riguroso.”⁵⁵ Según este autor, si bien en el estudio del cine de la República de Weimar no se pueden negar las referencias a la pintura, la literatura, el teatro o la sensibilidad expresionista, “constituye un craso error darlas por asentadas y establecer una continuidad directa y natural entre el pasado expresionista y el cine nacido en 1918-1919.”⁵⁶ Para nosotros, el expresionismo artístico fue una manifestación particularmente ardiente de una ininterrumpida tradición cultural gótica de carácter internacional, esta vez localizada en Alemania en las primeras décadas del siglo XX. También hemos mencionado que Tim Burton no se educó directamente con los films alemanes, sino ha recibido una herencia “de segunda mano”, filtrada a través de su manifestación en las películas fantásticas norteamericanas y, más adelante, en los films de la Hammer, de Mario Bava y de la producción mexicana.

5.2.1. UN ARTE DE LUCES Y SOMBRAS EN LA REPÚBLICA DE WEIMAR

El teatro expresionista resultó especialmente importante para el cine. El desarrollo de la tecnología teatral en iluminación y decoración nutrió y fue alimentado por el mismo desarrollo en cine. Muchos dramaturgos expresionistas, en su deseo de quebrar las formas artísticas tradicionales, se interesaron especialmente por el potencial que ofrecía el cine. Finalmente, muchos de los actores y directores que se introdujeron en el mundo del cine desde 1913 hasta los años veinte provenían del teatro.

La escena se convirtió en un campo para proyectar pensamientos y sentimientos, una “realidad interior”. Todo es extremadamente intenso. El éxtasis se alterna con la desesperación, y apenas hay nada entre ambos. La trama es apenas compleja o incluso importante. La interpretación es exagerada, excesiva, no natural, desfigurada.

Tomando esto como punto de partida, se esperaba que la apariencia de los films expresionistas respondiera una serie de características. En primer lugar, el decorado sería fantástico, un decorado que representara un paisaje emocional, una proyección de los intensos sentimientos del personaje principal. En segundo lugar,

⁵⁵ *Ibidem*.

⁵⁶ *Ibidem*, p. 45.

los otros personajes serían reducidos a meros comparsas de la lucha del protagonista. Habría muy poco o ningún conflicto dramático. En tercer lugar, la interpretación sería exagerada y con un grado extremo de intensidad emocional. En cuarto lugar, para sustituir los brillantes colores de los cuadros y decorados expresionistas, habría un considerable contraste entre luz y sombra. También se esperarían acusados, incluso violentos, movimientos de cámara y agudos, perturbadores, ángulos de cámara. Finalmente, las películas abordarían inevitablemente situaciones extremas o respuestas excesivas a situaciones cotidianas.

De estos seis rasgos que cabría esperar sólo uno es poco común en los films alemanes realizados en los años veinte: hay relativamente pocos movimientos de cámara bruscos y ángulos perturbadores. Los ángulos de cámara perturbadores son menos comunes de lo que se podría pensar, en parte porque en películas como *El gabinete del Dr. Caligari* los movimientos de cámara y los cambios de ángulo expondrían las brechas entre las estructuras bidimensionales de los decorados pintados, y también porque los directores alemanes estaban generalmente más preocupados por las cualidades pictóricas del material rodado. Había un especial interés en la iluminación y la construcción de decorados. Posiblemente fueron los primeros en otorgar importancia al diseño de decorados. Los otros cinco aspectos están presentes, en mayor o menor grado y en varias combinaciones, en muchos de los films alemanes de los veinte.

Santiago Vila⁵⁷ apunta el concepto de *Stimmung* (“estado anímico” o “atmósfera”) como valor estético común de los distintos arquitectos que colaboraron en la escenografía de la primera época del cine de Weimar. Estos arquitectos deseaban liberar la forma arquitectónica de toda finalidad práctica para dotarla de la máxima expresividad y encontraron esta libertad en la escenografía de films de tendencia expresionista, cuyo sentido principal era la creación de una atmósfera que reforzara e intensificara la acción dramática. Sánchez-Biosca indica que el cine de la Alemania de Weimar está caracterizado por el tono metafísico, la reivindicación de lo romántico y lo gótico y los gritos desaforados de comunión con el cosmos, lo que se concretaba en el demonismo, la animación del objeto, los paisajes románticos, los dobles siniestros y las tragedias de dimensión metafísica. La necesidad de expresión era casi insoportable. De acuerdo con Vila, citando a Worringer, todas las características de lo gótico se encuentran amplificadas en el expresionismo. Esta tendencia recrea un especial estado anímico al relacionar la

Edad Media, el romanticismo, la abstracción, lo fantástico, lo irracional, el sueño y la muerte.

Thomas Elsaesser hace una observación interesante al señalar que las películas realizadas durante la República de Weimar atraen a directores y teóricos del cine porque muchas de estas obras (*El gabinete del Dr. Caligari*, *El doctor Mabuse*, *Metrópolis*, *Fausto*, etc.) “se ocupan evidentemente del mismo proceso cinematográfico, un cine enamorado del cine y al propio tiempo temeroso de él. Las obras clave de Wiene, Lang, Murnau y otros, son representativas de un cine que reflexiona sobre sí mismo pero es al tiempo notablemente autocrítico; son disquisiciones acerca de los poderes de la visión mecánica, el ilusionismo, el miedo y la fascinación que el cine despierta en quienes sucumben a su hechizo.”⁵⁸ De este modo, los temas procedentes “del romanticismo y de la tradición gótica fueron transformados en la mitología específica del cine para convertirse en auténtico sello de una dialéctica de reflexión sobre sí mismo. (...) Esta dialéctica estaba basada en la reactivación de una ideología antitecnológica y anticapitalista típica del Romanticismo alemán.”⁵⁹

Es importante hacer notar que el expresionismo no fue un mero concepto estilístico, sino también un modo de ver la vida y el mundo. La distorsión por sí misma no convierte un film en expresionista. Debe haber distorsión que transmita emociones extremas. Excepto por el empleo de pisos pintados distribuidos perpendicularmente a la cámara, ninguno de los rasgos anteriormente descritos es original del cine alemán. Todos habían sido anteriormente usados en otros lugares. Sin embargo, las películas alemanas fueron significativas al emplearlos en conjunción con el retrato de una condición humana caracterizada por la desesperación emocional.

Lo fantástico y lo irreal tuvieron una gran importancia en los inicios del cine alemán. Barlow⁶⁰ señala que las posibilidades del arte cinematográfico para los alemanes no residían ni en el espectáculo ni en el realismo, sino en su potencial para representar lo misterioso, lo extraño, lo fantástico y el oscuro horror de una alma atormentada. Los primeros artistas filmicos alemanes quisieron continuar la tradición introspectiva del romanticismo alemán. También reconocieron las similitudes entre la narración de los sueños y la narrativa filmica en la habilidad de trascender el espacio y el tiempo para representar conflictos psicológicos con

⁵⁷ VILA, Santiago: *Op. cit.*, pp. 168-169.

⁵⁸ ELSAESSER, Thomas: *Op. cit.*, p. 45.

⁵⁹ *Ibidem*.

⁶⁰ BARLOW, John D.: *Op. cit.*, p. 66.

inmediatez visual. Fue principalmente a través de la manipulación de la luz y la sombra como trataron de penetrar en este espacio interior. Por distintas razones, el expresionismo se asocia principalmente con la fotografía en blanco y negro. En primer lugar, el color no fue usado hasta que el expresionismo fue una cosa del pasado. Además, hasta los sesenta, el color estaba reservado especialmente para los musicales, westerns y películas de aventuras, géneros que habitualmente no contenían ni un gramo de expresionismo. Finalmente, debido a la riqueza de información evocadora, el color, cuando se usa de un modo no realista, tiende más fácilmente al surrealismo, con sus asociaciones libres, que al expresionismo.

El gótico alemán abordó temas relativos al poder, la crueldad, la duplicidad y la decadencia. El primer film en el que se aprecia este renacimiento del gótico es *El Golem*, que retoma el antiguo mito judío del monstruo sin alma creado por un rabino a partir de barro para defender el gueto de Praga del pogromo. De esta leyenda existen dos versiones cinematográficas, ambas con Wegener en labores de dirección y protagonismo interpretativo: *Der Golem* (Paul Wegener y Henrik Galeen, 1914) y *Der Golem. Wie Er In Die Welt Kam* (Paul Wegener y Carl Boese, 1920).

Dentro de los films alemanes de esta época, *El gabinete del Dr. Caligari*, además de tener un carácter fundacional, ha ejercido una influencia innegable en el cine posterior. Aunque en 1919 ya habían sido filmadas varias películas a partir de obras de teatro expresionistas, *El gabinete del Dr. Caligari* no sólo anunció la emergencia del cine alemán como una nueva e importante forma artística, sino que también fue precursora de un tema y de un número de recursos cinematográficos que han dejado sus marcas en literalmente cientos de películas que vinieron después.

El gabinete del Dr. Caligari contiene decorados excesivamente estilizados y distorsionados, con diagonales dentadas y sombras pintadas, a lo que se añade una interpretación deliberadamente exagerada. Todo ello crea una atmósfera siniestra para lo que parece un extraño dibujo animado que emplea actores vivos. Visto hoy en día, este film puede parecer casi primitivo. Los exagerados gestos de los intérpretes, su particular maquillaje y el decorado pintado pueden resultar un poco cómicos y arcaicos. Sin embargo, sus calles alargadas y las casas trapezoidales con portales y ventanas a juego son el ambiente perfecto para el Dr. Caligari (Werner Krauss) y el sonámbulo Cesare (Conrad Veidt). La película es mucho más el terreno de los antagonistas que el del protagonista, Francis (Friedrich Feher). Los personajes de Caligari y Cesare son mucho más interesantes para la audiencia contemporánea, que no sólo acepta la interpretación de Krauss y Veidt, sino

también las últimas versiones del personaje de Caligari, ya sea el Dr. No en la película de James Bond o el Dr. Strangelove en la sátira de Kubrick sobre la guerra nuclear. Todos los científicos locos y los tiranos obsesionados vienen precedidos por esta producción de los estudios Decla.

El decorado fue un afortunado accidente de su época. Los estudios Decla habían gastado su suministro racionado de energía eléctrica, con lo que el trío de diseñadores (Hermann Warm, Walter Reimann y Walter Röhrig) sugirió pintar las perspectivas y las sombras para eliminar la necesidad de una iluminación y carpintería caras. Los decorados pintados en dos dimensiones, claramente teatrales y góticos, presentan un mundo de muros inclinados, chimeneas oblicuas, pasadizos y puertas retorcidas. Su siniestra belleza impresionó a un pequeño grupo de estetas y pioneros del cine tanto en Europa como en América, aunque el verdadero terreno para el éxito del expresionismo fueron las películas góticas y de terror que emergieron de Alemania en la primera mitad de su edad de oro cinematográfica.

En lo que a goticismo se refiere, el punto culminante del cine alemán es, sin embargo, *Nosferatu, el vampiro* (*Nosferatu, Eine Symphonie des Grauens*, 1922) de F. W. Murnau, la primera adaptación filmica (no autorizada) de la novela de Bram Stoker *Drácula*. Max Schreck interpretaba al conde Orlock caracterizado como un monstruo calvo, con orejas puntiagudas, rostro pálido y demacrado, dientes afilados y garras terroríficas. Como veremos, el vampirismo es el tema gótico por excelencia. Este film nos deja con la sensación de que las tinieblas son más poderosas que la luz. Nos dice que, en el fondo, lo “normal” no es la norma en absoluto: puede salir perdiendo ante la enfermedad, la desesperación y la violencia. La placidez de nuestras vidas es terriblemente vulnerable.

Muchos de los temas y ejercicios formales de *El gabinete del Dr. Caligari* han aparecido una y otra vez, como en *Nosferatu*, *El hombre de las figuras de cera* (*Das Wachsfigurenkabinett*, Paul Leni, 1924), *Vanina Vanini* (Arthur von Gerlach, 1922), *El Golem*, *Raskolnikov* (Robert Wiene, 1923) y *El estudiante de Praga* (*Der Student von Prag*, Henrik Galeen, 1926).

La incorporación de robots a la imaginación gótica proviene de la influencia modernista. Uno de los más notables ejemplos de deshumanización continúa siendo *Metrópolis* (Fritz Lang, 1927) la primera película de ciencia ficción de gran presupuesto. Lang nos muestra un mundo en el cual la humanidad ha sido dividida en pensadores, que viven en lujosas torres futuristas, y trabajadores que han perdido su individualidad y habitan en los subterráneos. De todo esto hablaremos

más extensamente en el capítulo dedicado a las artes plásticas en cine, arquitectura y decorados.

Lenny Rubenstein⁶¹ señala que desde 1919 a 1925, las técnicas expresionistas dominaron el cine silente alemán y a través de esta industria nacional influenciaron la imaginería y las técnicas del cine mundial. Muchos de los actores y directores, así como diseñadores y cámaras que trabajaron para estas películas se convirtieron en objeto de lucrativas ofertas de la industria filmica norteamericana. Hollywood se convirtió así en uno de los más ricos herederos de la herencia cultural de la República de Weimar.

5.2.2. LA HERENCIA EXPRESIONISTA EN EL CINE DE HOLLYWOOD

5.2.2.1. EL TALENTO EUROPEO VIAJA A AMÉRICA

La emigración, tanto dentro de Europa como desde Europa, influyó enormemente el mundo del cine durante su primer siglo. Las condiciones sociales (pobreza e intolerancia racial y religiosa) y los acontecimientos históricos (guerras, gobiernos totalitarios, agitación política) forzaron a la gente a abandonar su tierra, frecuentemente para emigrar a los Estados Unidos.

El primer periodo en el que el influjo de talentos extranjeros en Hollywood ha sido especialmente notable se produjo en los años veinte y fue el resultado, en gran medida, del miedo de Hollywood hacia la competición europea y su intento de contrarrestarla comprando los servicios de todos los profesionales responsables de tales éxitos, sobre todo, los films alemanes y escandinavos. El segundo, a finales de los treinta y principios de los cuarenta, tuvo una naturaleza principalmente política y llevó a Hollywood un conjunto de cineastas, sobre todo franceses y alemanes, que huían del nazismo. Algunos, como Billy Wilder y Otto Preminger se quedaron, mientras René Clair y Jean Renoir regresaron a su país poco después de la guerra. Los historiadores cinematográficos han prestado particular atención a la segunda de estas incursiones, bien en el contexto del estudio general de la carrera de un director particular, o bien buscando la influencia de los directores europeos en el establecimiento de un género característico como el cine negro.

Estas tres principales emigraciones desde Europa cambiaron para siempre la creciente industria cinematográfica estadounidense. Tras la gran guerra, otros cineastas europeos encontraron más conveniente para sus carreras la industria norteamericana que la de sus propios países sumidos en el caos y en la falta de

⁶¹ RUBENSTEIN, Lenny: "Caligari and the Rise of Expressionist Film" en BRONNER, Stephen Eric y KELLNER, Douglas (ed.): *Op. cit.*, p. 363.

fondos. Algunos que abandonaron Alemania por la promesa de Hollywood fueron directores como Ernst Lubitsch, F.W. Murnau, E.A. Dupont y Paul Leni, actores como Emil Jannings, Pola Negri y Lya de Putti, y el operador Karl Freund.

En Alemania, afectada por el auge de los nazis, muchos directores, actores, escritores, directores artísticos y otros profesionales se vieron forzados a dejar su país. El trayecto usual era viajar a Francia, de ahí a Gran Bretaña y finalmente a Estados Unidos. Entre los directores se encontraban Douglas Sirk, Fritz Lang, William Dieterle, Ludwig Berger, Robert Siodmak, Otto Preminger, Billy Wilder y Reinhold Schünzel. Hacia finales de los años treinta, alrededor de 500 emigrantes alemanes convirtieron Hollywood en su hogar. Tal y como ha escrito el historiador Tony Thomas, “Podría decirse que el más generoso benefactor de Hollywood fue Adolf Hitler.”⁶²

Según Billy Wilder⁶³, en influjo de cineastas desde Alemania a los Estados Unidos puede ser dividido en dos categorías: en primer lugar encontramos a aquellos que habían sido empleados en los años veinte por los estudios americanos a causa de su notable talento y los éxitos cinematográficos obtenidos en Europa, como F.W. Murnau y Ernest Lubitsch; en segundo lugar, a mediados de los años treinta llegó una avalancha de refugiados judíos que buscaban trabajo basándose en su experiencia en la industria alemana, como Fred Zinnemann, Otto Preminger y él mismo. La mayoría no llegó a Hollywood porque habían sido invitados, como el primer grupo, sino para salvar sus vidas.

Las influencias sobre los films norteamericanos fueron numerosas. Directores como Wilder, Siodmak y Lang fueron los principales contribuidores al desarrollo del cine negro, generalmente una mezcla de expresionismo alemán y de realismo poético francés. Numerosas películas, desde dramas de espionaje, a melodramas y comedias (como *Ser o no ser*, *To Be or Not to Be*, Ernst Lubitsch, 1942), contenían mensajes antifascistas.

Como indica Larry Langman⁶⁴, el expresionismo alemán destaca entre las principales influencias europeas sobre Hollywood. Derivado de artes establecidas como la pintura y el teatro, hizo uso de impresionantes diseños de luces y sombras, perspectivas distorsionadas para provocar misterio y terror, así como estudios psicológicos de los principales personajes. Los técnicos y directores de Hollywood no

⁶² THOMAS, Tony: *The Films of the Forties*. Carol. Nueva York, 1993, p. 136. “It might be said that Hollywood’s most generous benefactor was Adolf Hitler”.

⁶³ Citado en PHILLIPS, Gene D.: *Exiles in Hollywood: Major European Film Directors in America*. Associated University Presses. Londres, 1998, p. 12-13.

tardaron en adaptar estas técnicas a sus géneros específicos. Ambos países, entre otros, emplearon elementos del expresionismo para desarrollar emociones primarias que satisficieran al espectador medio y sofisticadas técnicas cinematográficas para los espectadores que buscaban placer fílmico de formas artísticas avanzadas.

Por otra parte, la inmersión de los cineastas europeos en la industria, sociedad y cultura norteamericanas los hizo más conscientes de su nuevo ambiente. Normalmente, estos directores europeos, precisamente por no ser americanos nativos, estaban más capacitados para captar (y criticar) la auténtica realidad norteamericana, detalles que directores nacidos en Estados Unidos podían fácilmente pasar por alto o simplemente dar por sentado. Los cineastas europeos llevaron por lo tanto una actitud fresca hacia Norteamérica, una nueva mirada opuesta a los cineastas nativos que estaban acostumbrados a todo lo que los rodeaba. En realidad, como una vez remarcó Hitchcock, Estados Unidos es una nación de extranjeros. Nick Smedley⁶⁵ señala que directores europeos como Fritz Lang, Ernst Lubitsch y Billy Wilder produjeron un cuerpo de películas que discrepaban del idealismo liberal de Hollywood. Lang y Wilder articularon críticas de la sociedad americana que permanecieron silenciadas por sus contemporáneos, al tiempo que Lubitsch formulaba un programa de desacuerdo con el antifeminismo endémico de la vida americana. Los tres desafiaron las asunciones subyacentes en la política exterior y trataron de ampliar el entendimiento de la audiencia respecto a los temas europeos. Además, estos tres cineastas supusieron un importante reto al conservadurismo moral de Hollywood y a las restricciones de la censura del código Hays.

En el cine de Tim Burton es evidente la incidencia de esta herencia expresionista, pero no sólo en lo que se refiere a los elementos formales de la puesta en escena, tema que retomaremos en el siguiente capítulo. El cineasta, que ha manifestado su sensación de ser un extranjero en su propio país, posee además esa mirada distanciada hacia la sociedad norteamericana característica de los directores europeos. Una persona que es ajena, o que siempre se ha sentido extraña en una sociedad dada, tiene una mayor capacidad para detectar los hechos y contradicciones de la realidad cotidiana que la mayoría de las personas asumimos sin más. Esta reflexión suele adquirir en Burton una ironía no exenta de afecto, como ocurre en el retrato de la vida en los barrios residenciales que vemos en

⁶⁴ LANGMAN, Larry: *Destination Hollywood: the Influence of Europeans on American Filmmaking*. McFarland. Jefferson y Londres, 2000, p. 4.

⁶⁵ En su tesis doctoral no publicada *Images of Dissent: European Directors, Hollywood Cinema and the New Deal*, disponible en la biblioteca del British Film Institute, Londres.

Frankenweenie y, sobre todo, en *Eduardo Manostijeras*. Cuando la crítica se torna más virulenta, como en *Mars Attacks!*, el resultado es la incompreensión de la audiencia norteamericana y una valoración mucho más positiva por parte del público europeo.

Si bien nos centraremos en la industria hollywoodiense, no dejaremos de hacer referencia al resto de las cinematografías que han inspirado en mayor o menor medida al director.

5.2.2.2 UN CINE GÓTICO-EXPRESIONISTA

El cine expresionista triunfaba en Europa alrededor de 1925, tras unos años en los que había sido contenido por los prejuicios de las potencias vencedoras, mientras el éxito del cine alemán en Estados Unidos aumentaba considerablemente la demanda de películas de terror. Por otra parte, como hemos señalado, la crisis política alemana, el ascenso del nazismo y las condiciones de trabajo de Hollywood animaron a técnicos, artistas y cineastas alemanes a cruzar el Atlántico. Tal y como destaca Javier Hernández⁶⁶, todos estos factores contribuyeron a la asimilación de algunos aspectos de la estética expresionista en el cine norteamericano.

Como indica John Barlow⁶⁷, el cine de casi todos los países se ha visto afectado por el expresionismo alemán, por lo menos hasta cierto punto y en un momento dado.

El gótico, con sus decorados estilizados e iluminación contrastada, llegó a América en 1925 con el film de la Universal *El fantasma de la ópera* (*The Phantom of the Opera*), dirigido por Rupert Julian e interpretado por el mítico Lon Chaney. Esta tortuosa historia de amor no correspondido transcurre en el teatro de la Ópera de París, un espacio dividido en dos mundos contrapuestos: el recinto fabuloso donde tienen lugar las representaciones y la vida social de la burguesía y las oscuras cámaras de tortura medievales, un reino de sombras dominado por el fantasma enmascarado. Es en este lugar tenebroso donde el genial director artístico Charles D. Hall dejó libre su imaginación diseñando unos decorados de corte expresionista, con galerías escalonadas esculpidas con luces y sombras. Las sombras cobran un gran protagonismo expresivo en determinadas escenas. Rupert Julian y Hall mostraron las posibilidades de los decorados estilizados y la iluminación contrastada en el cine fantástico hollywoodiense. Esta estilización de los decorados

⁶⁶ HERNÁNDEZ RUIZ, Javier: *Escenarios de la fantasía: el legado de la arquitectura y de las artes plásticas en el cine*. Universidad de Zaragoza. Zaragoza, 1990, p. 60.

⁶⁷ BARLOW, John D.: *Op. cit.*, p. 170.

con fines expresivos y la utilización de una iluminación esculpida a base de luces y sombras se convirtieron en elementos estilísticos indisolublemente asociados al género fantástico.

Entre los profesionales alemanes que dejaron su impronta en el cine norteamericano de este periodo cabe destacar Paul Wegener, que interpretaría al malvado doctor Haddo en *The Magician* (Rex Ingram, 1926); Paul Leni, autor de la conocida *El hombre de las figuras de cera*, realizaría en Estados Unidos *El legado tenebroso* (*The Cat and the Canary*) y *El hombre que ríe* (*The Man Who Laughs*), ambas de 1927. Karl Freund, operador de *El Golem* y *Metrópolis*, se convertía en director con *La momia* (*The Mummy*, 1932). Resulta especialmente destacable por su utilización de las técnicas expresionistas la breve *The Fall of the House of Usher* (J.S. Watson, 1928).

La herencia expresionista se vuelve extremadamente difusa con la llegada del sonido y con el paso del tiempo, mezclándose con otros estilos o convirtiéndose principalmente en una técnica funcional. La crisis económica y social de los años treinta trajo consigo una gran popularidad del cine de terror. Los directores James Whale y Tod Browning, junto al director artístico Charles D. Hall, imprimieron a las películas de terror de la Universal un sello inconfundible inspirado en gran medida en la poética del cine expresionista alemán. Santiago Vila apunta: “todos los elementos característicos del estilo “expresionista” pueden ser reconocidos en el cine de “terror” de comienzos del sonoro: la distorsión de las imágenes, las sobreimpresiones, la movilidad vertiginosa de la cámara, la diagonal como expresión de emociones, el gusto por los contrastes violentos de luces y sombras...”⁶⁸

Ya en la época del cine hablado, Tod Browning dirigió para la Universal *Drácula*, con fotografía de Karl Freund, operador alemán que había fotografiado algunos de los títulos capitales del cine gótico de su país, como *El Golem* de 1920 y *Metrópolis*. La prematura muerte de Lon Chaney provocó la elección de Bela Lugosi, actor húngaro que ya había interpretado la versión teatral de la novela y que personificó al conde Drácula por antonomasia. Extremadamente contenido, tenso y sobrio, Bela Lugosi compuso un aristócrata de suprema elegancia y refinamiento, muy alejado del monstruo sediento de sangre de *Nosferatu*. Renunciando a toda clase de efectismos, el *Drácula* de Browning-Lugosi no necesitaba exhibir sus colmillos ni mostrar la sangre. El terror que inspiraba, más intelectual que físico, provenía principalmente de la intensidad de la mirada de Lugosi y de su impasible

rostro cadavérico. En la primera parte de *Drácula*, que transcurre en Transilvania, Browning y Hall fijaron la iconografía gótica del terror, un universo de castillos solitarios, ventanas ojivales, chimeneas y oscuras escaleras, criptas ruinosas invadidas por telarañas,... No falta ninguno de los elementos macabros que nos han inspirado terror durante siglos: ratas, insectos, ataúdes, esqueletos, estacas, murciélagos. Lo que Murnau había sugerido en *Nosferatu* queda aquí codificado en la imaginación del espectador. El personaje del conde Drácula irá de ahora en adelante acompañado de connotaciones sexuales. Vemos una dualidad consciente en los escenarios: los espacios cotidianos tienen una decoración convencional de casas londinenses y una iluminación diáfana, mientras los espacios donde Drácula realiza sus rituales sacrificiales responden a la iconografía gótica o se pueblan de sombras inquietantes. Esta dialéctica entre lo cotidiano y lo terrorífico o maravilloso será la espina dorsal del fantástico. Se podría decir que esta película produjo la identificación definitiva del estilo gótico con la temática terrorífica. El éxito de *Drácula* supuso el inicio de todo un ciclo de largometrajes de terror en los años treinta, iniciado con *La hija de Drácula* (*Dracula's Daughter*, Lambert Hillyer, 1936). El tema de una mujer vampiro ya había sido tocado anteriormente en el film de Carl Theodor Dreyer *La bruja vampiro* (*Vampyr*, 1932), sutilmente basado en la novela *Carmilla* de Sheridan Le Fanu, cuya acción transcurre en un clima onírico e irreal recreado por la fotografía de Rudolph Mate.

Una figura crucial en la historia del gótico es el director inglés James Whale, quien llevó al cine en 1931 otra novela gótica clásica, *Frankenstein*, versión simplificada de la novela de Mary Shelley. Tras ser rechazado por Lugosi, el papel del monstruo recayó en Boris Karloff, quien gracias a este papel heredaría el reinado del horror que hasta ese momento había pertenecido a Bela Lugosi. El mítico maquillaje de la criatura fue diseñado por Jack Pierce. En 1935 el mismo equipo realizó una secuela, *La novia de Frankenstein*, que superó incluso a su predecesora. James Whale, gran amante de la pintura y del cine expresionista alemán, era la personalidad idónea para el asentamiento de una estética del horror en el cine norteamericano. Afortunadamente, trabajó con Charles D. Hall, el director artístico que mejor podía traducir plásticamente su inquietud romántica. Las dos películas inspiradas en la atormentada criatura de Mary Shelley definen, de un modo más matizado que *Drácula*, las características del estilo gótico. El castillo-mansión del barón Frankenstein, el cementerio sembrado de cruces abatidas y estatuas mohosas, el pueblo centroeuropeo, la cripta tenebrosa llena de telarañas y

⁶⁸ VILA, Santiago: *Op. cit.*, p. 294.

humedad o el torreón convertido en laboratorio para crear a la compañera del monstruo parten todos de modelos reales pero, sometidos a una estilización muy personal, se convierten en escenarios ideales para el terror. Como los pintores barrocos y los realizadores expresionistas, Whale insufla vida expresiva a objetos, rostros y decorados por medio de efectos lumínicos. En *La novia de Frankenstein* destaca especialmente la recreación de la naturaleza artificial según los parámetros del Romanticismo plástico más inquietante. Los paisajes punzantes, quebrados, recortados sobre un cielo permanente cargado de nubarrones a punto de estallar es un buen ejemplo de la habilidad de Charles D. Hall para la estilización dramática del escenario natural. El monstruo de Mary Shelley fue objeto de otro ciclo de películas de la Universal: *El hijo de Frankenstein* (*Son of Frankenstein*, Rowland V. Lee, 1939), *El fantasma de Frankenstein* (*Ghost of Frankenstein*, Earle C. Kenton, 1942) y *Frankenstein contra el Hombre Lobo* (*Frankenstein Meets The Wolf Man*, Roy William Neill, 1943).

Otra novela gótica llevada a la gran pantalla fue *El extraño caso del Dr. Jekyll y Mr. Hyde*. En *El hombre y el monstruo* (*Dr. Jekyll and Mr. Hyde*, Rouben Mamoulian, 1931) el simbolismo trágico de la novela queda oscurecido por la introducción de un interés amoroso.

Tras el éxito de la saga terrorífica de la Universal, otras productoras aplicaron al género presupuestos estéticos similares. Podemos destacar *Los crímenes del museo de cera* (*House of Wax*, Andre de Toth, 1953) o las memorables creaciones de Jacques Tourneur en los años cuarenta, *La mujer pantera* y *Yo anduve con un zombi* (*I Walked with a Zombie*, 1943).

Los censores consideraron que los films góticos o de terror inducían sentimientos a las masas que no deberían experimentar y se esforzaron en regular las emociones de los adultos bajo la pretensión de la protección infantil. Los numerosos cortes a los que fueron sometidos films como *Frankenstein* llegaron, en el caso de *La parada de los monstruos*, a la supresión total. En Gran Bretaña fue prohibida hasta 1963. Davenport-Hines apunta que “aunque el *Frankenstein* de Whale es todavía cinematográficamente poderoso, *La parada de los monstruos* es el único film gótico de los años treinta que continua siendo aterrador.”⁶⁹

El gótico siempre ha resistido las tendencias optimistas de su tiempo, convirtiéndose en un incesante recordatorio de que la humanidad no puede liberarse del miedo. A partir de la publicación de *Frankenstein*, la estética gótica ha

⁶⁹ DAVENPORT-HINES, Richard: *Op. cit.*, p. 339. “though Whale’s *Frankenstein* is still cinematically powerful, *Freaks* is the only gothic film of the 1930s that remains terrifying.”

incorporado advertencias sobre la tecnología y la ciencia, cuyos triunfos pretenden emancipar a las personas del miedo, pero que es más probable que provoquen fuerzas incontrollables que perpetren nuevas atrocidades. Desde que en 1896 el científico francés Henri Becquerel descubrió la radioactividad, otras grandes mentes, incluyendo Einstein, contribuyeron a un proceso que culminó con la detonación de la bomba atómica sobre Hiroshima en 1945. La humanidad había descubierto por fin cómo lograr el terror absoluto de la naturaleza. La sistemática crueldad de los nazis y la devastación científica sobrepasaron con mucho los ficticios terrores cinematográficos. A pesar de la horrible memoria de los campos de concentración nazis, desde los años cuarenta las armas nucleares tuvieron primacía sobre los miedos de la humanidad, sobre todo en la sociedad norteamericana. Poppy Z. Brite, la más importante novelista gótica surgida en Estados Unidos en los noventa, reconoce que crecer durante la era Reagan con el convencimiento de que moriría en una guerra nuclear fue crucialmente formativo.

El combate de luces y sombras afectó también al cine negro. Muchos de los técnicos y realizadores que trabajaron en este género eran alemanes que habían huido del terror nazi, desde Josef von Sternberg, responsable con *La ley del hampa* (*Underworld*, 1927) de la introducción de la estética alemana en este campo, hasta directores de la talla de Fritz Lang, Robert Siodmack y Otto Preminger, quienes radiografiaron las zonas más oscuras del modo de vida americano con un talante inequívocamente centroeuropeo.

Las afinidades de Orson Welles con el expresionismo comenzaron con su primer trabajo en cine, *The Hearts of Age* (1934), un corto mudo codirigido por William Vance que está claramente relacionado con *Caligari*. Sus otros films muestran continuamente una preocupación por las técnicas expresionistas y la distorsión. El inicio gótico de *Ciudadano Kane* (*Citizen Kane*, 1941) ha sido frecuentemente citado como expresionista. Su alto contraste de luces y el uso de sombras recuerda al expresionismo alemán, aunque la combinación no es siempre usada de un modo expresionista. A pesar de su oscura atmósfera gótica y la magnífica fotografía de Stanley Cortez, *El cuarto mandamiento* (*The Magnificent Ambersons*, 1942) es mucho menos expresionista que la mayoría de los films de Welles. Incluso el énfasis en la arquitectura, las líneas verticales y escaleras, tan común en el expresionismo, es básicamente una cuestión de atmósfera.

Tanto *La dama de Shanghai* (*The Lady from Shanghai*, 1947) como *Sed de mal* (*Touch of Evil*, 1958) son más provocadoramente expresionistas. La interpretación, los ángulos de cámara y la trama están exagerados hasta casi el ridículo. En *Sed de*

mal, las lentes exageran y distorsionan constantemente las perspectivas. El expresionismo también está presente en *Macbeth* (1948) y *El proceso* (*Le Procès*, 1963). Tampoco podemos dejar de mencionar los toques expresionistas de *El tercer hombre* (*The Third Man*, Carol Reed, 1949), donde Welles, además de actuar, ayudó a darle su forma final.

La famosa consideración de Bazin acerca del empleo de la profundidad de campo de Orson Welles, según el código realista, queda fácilmente en entredicho. En efecto, el forzamiento de la perspectiva, que llega incluso a la distorsión, en el cine de Welles se opone al realismo clásico. Como lo expresa Santiago Vila, “la imagen welliesiana no produciría un efecto de realidad sino un *efecto de representación*, evidenciando la escritura significativa mediante un tratamiento fuertemente distorsionado del espacio filmico.”⁷⁰

La última película alemana de Fritz Lang fue *M, el vampiro de Dusseldorf* (*M*, 1931). Su énfasis en las sombras y la locura muestra indicios del expresionismo que se daría más tarde en los films americanos de los años cuarenta, particularmente aquellos films en blanco y negro que retrataban oscuros mundos urbanos de crimen y corrupción: el llamado cine negro o “film noir”.

Al tratar el tema del crimen y la demencia, *M* emplea recursos expresionistas para exteriorizar miedo y locura, estableciendo la norma a seguir por las películas de suspense y los dramas criminales del posterior cine norteamericano. Durante los años treinta, Lang plasmó su expresionismo práctico en *Furia* (*Fury*, 1936) y *Sólo se vive una vez* (*You Only Live Once*, 1937). Sin embargo, Hollywood eludió la intensidad psicológica hasta los años cuarenta. El primer film negro norteamericano que se suele citar es *El halcón maltés* (*The Maltese Falcon*, John Huston, 1941). Al colocar al individuo en un mundo extraño y aterrador preparó el terreno para un renacimiento de las técnicas y gestos expresionistas en el cine norteamericano que perduraría hasta los cincuenta. Cabe mencionar los elementos expresionistas de algunas películas de Hitchcock: *Rebecca* (1940), *Psicosis* (1960) y *Extraños en un tren* (*Strangers on a Train*, 1951). El uso del expresionismo era común en las películas en blanco y negro de los años cuarenta y cincuenta. Dos ejemplos de la utilización de la distorsión al fotografiar rostros para revelar el intenso estado de ánimo de un personaje los encontramos en *Psicosis* y *Noche en la ciudad* (*Night and the City*, Jules Dassin, 1950).

La mayoría de los momentos expresionistas de los films mencionados son puramente funcionales. Sirven para informar al espectador o para establecer la

atmósfera sin inmiscuirse en el desarrollo narrativo del film. Se trata principalmente de aspectos relacionados con la iluminación y el ángulo de cámara en películas que generalmente enfatizan la oscuridad y las sombras, por lo que son escasamente perceptibles a no ser que el espectador los esté buscando. Sin embargo, el film de Robert Siodmak *La escalera de caracol* (*The Spiral Staircase*, 1945) es un caso distinto. Andrew Sarris⁷¹ ha señalado que las películas hollywoodienses de Siodmak son más alemanas que sus films alemanes. Los aspectos alemanes de esta película, los fuertes contrastes de iluminación, las sombras, la deliberada distorsión y la creación de un inquietante ambiente de clase media tienen sus raíces en los films de la Alemania de Weimar de los años veinte.

También resulta destacable la amplia utilización de las técnicas expresionistas de la única incursión como director de Charles Laughton, *La noche del cazador* (*The Night of the Hunter*, 1955). La extraordinaria fotografía de Stanley Cortez crea en la historia un gran dinamismo, emoción y energía expresionista. Por otra parte, la música de Walter Schumann añade suspense a la historia y al conflicto entre el bien y el mal. Estilísticamente, *La noche del cazador* es una mezcla de expresionismo y naturalismo. Se puede apreciar tanto la influencia de Griffith como de los films alemanes de los años veinte, aunque la influencia expresionista se impone.

Al margen del cine hollywoodiense, algunas de las películas en blanco y negro del director sueco Ingmar Bergman recuerdan intensamente a las películas alemanas de los años veinte. Roy Armes ha llamado a Bergman el “verdadero heredero de Caligari”.⁷² *Tortura* (*Hets*, Alf Sjöberg’s, 1944), film en el cual el joven Bergman contribuyó al guión y ayudó en la dirección, está claramente en deuda con el expresionismo alemán. *El rostro* (*Ansiktet*, 1958) es, posiblemente, el film que más justifica la afirmación de Armes. Sin embargo, aunque los films de Bergman tratan intensos conflictos psicológicos, no todas sus películas en blanco y negro tienen una apariencia expresionista. Por otra parte, como señala John Barlow⁷³, las sombras, los contrastes lumínicos y las distorsiones de Bergman no siguen la ideología expresionista.

⁷⁰ *Ibidem*, p. 109.

⁷¹ SARRIS, Andrew: *The American Cinema: Directors and Directions: 1929-1968*. E.P. Dutton. Nueva York, 1968, p. 138.

⁷² ARMES, Roy: *Film and Reality: An Historical Survey*. Penguin. Harmondsworth, 1974, p. 182.

⁷³ BARLOW, John D.: *Op. cit.*, p. 200.

De acuerdo con Paul Coates⁷⁴, el legado expresionista es, en realidad, el uso de la estilización para indicar el estado de la mente que ve el mundo. Una vindicación del expresionismo podría argüir que hace esto con el fin de contrarrestar el comportamiento de la cámara (cuyo resultado es una fusión de lo objetivo y lo subjetivo que nos permite ver tanto una figura en movimiento a través del mundo como el modo en que esa figura percibe el mundo). El expresionismo en cine se vuelve, por lo tanto, profundamente dialéctico y está lejos de ser una simple negación del realismo. Coates apunta que se podría decir que la premisa fundamental del expresionismo es que la realidad es impregnada (y a veces totalmente envuelta) por la fantasía: las imágenes mágicas y las proyecciones mentales pueden ocupar el mismo plano que la aparente objetividad como gente “real” (*El estudiante de Praga*). Por otra parte, toda las personas “reales” pueden no ser más que las perchas en las cuales la fantasía cuelga las imágenes de lo misterioso, ahora figuras inaccesibles (usualmente de los padres), que una vez determinaron nuestro pasado. Tales obras, en las cuales “personas reales” son simultáneamente “irreales”, usan a menudo *flashbacks* y otros recursos para permitir que percibamos la diferencia, el hecho del doble (como ocurre en *El gabinete del Dr. Caligari* o *La invasión de los ladrones de cuerpos* (*Invasion of the Body Snatchers*, Don Siegel, 1956).

Como adelantábamos, Paul Coates⁷⁵ señala que, si bien se puede documentar claramente una continuidad entre expresionismo y cine negro a través de las carreras de ciertos directores clave y operadores de cámara, los posteriores florecimientos del impulso expresionista se debieron más afinidades electivas que a una transmisión directa. Efectivamente, “mientras el horror pueda explotar las barreras protectoras de la fantasía genérica e invadir la realidad, el expresionismo no morirá.”⁷⁶

5.2.2.3. LA SEGUNDA GENERACIÓN DE TERROR GÓTICO

Se suele considerar que la edad de oro del horror gótico se produjo en Gran Bretaña, donde la legendaria Hammer Films produjo incontables *remakes*, frecuentemente basados en los clásicos sobre Drácula, Frankenstein, el Hombre Lobo y la Momia. El esquema narrativo de toda la producción Hammer es la eterna

⁷⁴ COATES, Paul: *The Gorgon's Gaze: German Cinema, Expressionism and the Image of Horror*. Cambridge University Press. Cambridge, 1991, p. 156.

⁷⁵ *Ibidem*, p. 157.

⁷⁶ *Ibidem*. “So long as horror can burst the protective bounds of generic fantasy and invade reality, expressionism will be undead.”

batalla entre las fuerzas del bien y del mal representadas por el sabio y el monstruo. El estilo clásico del terror gótico Hammer está asociado al de los once films realizados entre 1957 y 1962, su mayoría dirigidos por Terence Fisher y protagonizados por Christopher Lee y Peter Cushing. El ciclo gótico comenzó en 1957 con *La maldición de Frankenstein (The Curse of Frankenstein)* dirigida por el director estrella de la Hammer Terence Fisher y culminó en 1976 con *La monja poseída (To the Devil a Daughter)* de Peter Sykes. En la primera de las películas sobre Frankenstein, *La maldición de Frankenstein*, Peter Cushing interpretaba al barón Frankenstein y Christopher Lee a la criatura, con un maquillaje diferente al de Karloff ya que la Universal conservaba los derechos sobre dicha caracterización. Dentro de un refinado ambiente gótico destaca la incorporación de elementos sexuales y sangrientos, enfatizados por la impactante fotografía en color (fue el primer film de terror británico en color). Dado el éxito de *La maldición de Frankenstein*, la Hammer inauguró en 1958 su ciclo vampírico con *Drácula (Horror of Dracula)* también dirigida por Terence Fisher. El conde Drácula fue encarnado por el actor británico Christopher Lee, quien ha sido, principalmente gracias a sus papeles vampíricos, el más destacado intérprete de cine de terror posterior a la segunda Guerra Mundial. Lee supo sacarle partido a su delgadez y elevada estatura, su prestancia majestuosa y altiva, su apostura y su mirada fría y dura. Su visión de Drácula contenía elementos inteligentes e innovadores y lo dotó de unas implicaciones eróticas inéditas en las anteriores versiones filmicas del personaje. Su antagonista fue nuevamente Peter Cushing como el profesor Van Helsing. La atmósfera que la Universal había creado a través de sombras y penumbras es mostrada por la Hammer a todo color, remarcando así la significación simbólica de la sangre. Resulta destacable su continuación, *Drácula, príncipe de las tinieblas (Dracula, Prince of Darkness)*, Terence Fisher, 1965), última incursión del director en las películas de la saga vampírica.

Los films de los estudios Hammer desarrollaron una forma de entender el gótico que a pesar de estar enraizada en el melodrama de época, otro género típico del cine inglés, sorprende por el uso imaginativo de la puesta en escena y la representación de una sexualidad perversa y amenazadora. Toda la galería de monstruos de la Universal ya había sido resucitada para 1962. En ese año, debido al fracaso de *El fantasma de la ópera (Phantom of the Opera)*, Terence Fisher, 1962), la Hammer decidió incorporar a nuevos artistas como Freddie Francis, Roy Ward Baker o John Guilling. Con *El beso del vampiro (Kiss of the Vampire/Kiss of Evil)*, Don Sharp, 1963) comenzó un nuevo período donde se empieza a desplazar la

simpatía del espectador hacia el monstruo, lo cual se irá haciendo cada vez más explícito hacia el período final de la productora. En casi veinte años de actividad “la Casa de los Horrores” produjo cuarenta y cuatro películas que forman una unidad compacta, coherente e interrelacionada, que se inscribe dentro de una tradición cultural tan genuinamente inglesa como es el gótico. Una de las características esenciales de estos films es la artificialidad y el modo con el que juegan con la suspensión de la incredulidad del espectador. El espacio y el tiempo representados en las películas de la Hammer a través de la dirección artística de Bernard Robinson elude todo tipo de documentación histórica, de modo que el castillo de Drácula es un pastiche de elementos góticos y barrocos en el que predominan gruesas columnas retorcidas que evocan un pasado que es en realidad una amalgama caótica. A partir de 1969 el terror de la Hammer transitó los senderos de la parodia y el pastiche. Desde 1962 la filmografía vampírica de la Hammer comenzó a incorporar escenas de desnudos conservando la ambientación y temática gótica en películas generalmente inspiradas en *Carmilla*. En los años setenta la productora llegaría a probarlo todo para intentar recobrar su época de gloria. Así surgieron extraños pastiches como *Kung Fu y los siete vampiros de oro* (*The Legend of The Seven Golden Vampires*, Roy Ward Baker, 1973).

A principios de los sesenta la American International Pictures quiso competir con el éxito creciente de la Hammer contratando a Roger Corman para dirigir una película basada en un relato de Edgar Allan Poe. Corman realizó *La caída de la Casa Usher* (*The Fall of the House of Usher*, 1960), originando así una década de films estrechamente emparentados, siempre basándose en relatos de Poe. Las historias se situaban en viejos castillos tenebrosos y mazmorras con herrumbrosos instrumentos de tortura, siendo el insuperable protagonista de casi toda la serie el héroe de Tim Burton, Vincent Price. El siguiente relato de Poe llevado al cine fue *El péndulo de la muerte* (*The Pit and the Pendulum*, 1961) en el que de Poe sólo queda el título y el citado instrumento de tortura. Cabe destacar *Historias de terror* (*Tales of Terror*, 1962), basada en cuatro relatos de Poe y *El Cuervo* (*The Raven*, 1963) que reunía a tres de las más grandes estrellas del género: Boris Karloff, Vincent Price y Peter Lorre.

Después de que el gótico fuese popularizado por la Hammer durante los sesenta, algunos directores europeos, principalmente italianos y españoles, hicieron sus propios films góticos. Entre ellos podemos citar a Mario Bava, realizador de *La máscara del demonio* (*La Maschera del Demonio*, 1960), que unía vampirismo y brujería en un relato de admirable sentido plástico y eficaz utilización de los

limitados medios de que disponía el cineasta. Su protagonista, Barbara Steele, se convertiría a partir de su interpretación en esta película en la estrella femenina más importante del género. Esta fue una de las películas estudiadas por Peter Kozachik y el resto del equipo de *Pesadilla antes de Navidad* debido a su excepcional fotografía en blanco y negro. Otro realizador que hizo su aporte al gótico italiano fue Riccardo Freda con la ópera-terror *I Vampiri* (1956) y la perversa *L'Orribile Segreto del Dottore Hichcock* (1962). A principios de los sesenta nacieron en Francia una serie de films basados en la *Carmilla* de Sheridan Le Fanu que enfatizaban los amores sáficos de las protagonistas. Esta corriente, formada por películas visualmente hermosas pero de guión muy débil, plagadas de sangre, colmillos y mujeres desnudas comenzó con *Et Mourir de Plaisir* (1960) escrita y dirigida por Roger Vadim y fue seguida por directores como Jean Rollin. En España sobresalió Jess Franco, cuya adaptación de la novela de Bram Stoker en *El conde Drácula* (1970) fue protagonizada por el ya mítico Christopher Lee.

Resulta asimismo destacable la cinta de Roman Polanski *El baile de los vampiros* (*The Fearless Vampire Killers*, 1967), visión paródica y burlesca de las clásicas historias de vampiros. Otra divertida parodia del género es *La comedia de los horrores* (*The Comedy of Terrors*, Jacques Tourneur, 1963), que reunía a cuatro grandes del cine de terror: Vincent Price, Peter Lorre, Boris Karloff y Basil Rathbone.

En América, fuera de los Estados Unidos, el país que tuvo una filmografía de horror más prolífica fue México, donde se filmaron todo tipo de películas del género. Específicamente góticas podemos citar *El vampiro* (Fernando Méndez, 1957), film totalmente precursor, ya que es la primera vez que aparece un vampiro con colmillos (Christopher Lee los usaría un año después). También se realizaron películas sobre leyendas folklóricas típicamente mexicanas como el caso de *La maldición de la Llorona* (Rafael Baledón, 1961), que mezcla el terror gótico con el melodrama.

Tras estas dos décadas de esplendor, el horror gótico fue gradualmente reemplazado por otros subgéneros como el *gore* y el *splatter* (caracterizado por sus altas dosis de sangre, violencia y detallada mutilación gráfica). Muy pocas películas se realizaron en los años posteriores. En 1979 se filmaron los *remakes* de dos clásicos: *Nosferatu* y *Drácula*. *Nosferatu* (*Nosferatu, Phantom der Nacht*) fue escrita, producida y dirigida por el alemán Werner Herzog y protagonizada por Klaus Kinski, adecuadamente maquillado para verse como el Conde Orlock de Max Schreck. John Badham dirigió una versión muy teatral de *Drácula* protagonizada por Frank

Langella como héroe trágico y romántico de hipnótica mirada y voz profunda que induce al trance, aunque con una marcada ausencia de sangre y colmillos.

La notable película de Neil Jordan *En compañía de lobos* (*The Company of Wolves*, 1984) expone el subtexto de miedo sexual que se esconde tras muchas historias de horror gótico. Adaptación de tres relatos de la escritora gótica Angela Carter, Neil Jordan explora los elementos sexuales de la leyenda del hombre lobo bajo un hermoso diseño de producción y unos efectos de transformación bastante impresionantes. De esta década también podemos destacar el film británico *Gótico* (*Gothic*, Ken Russell, 1986), el cual, con una cuidada fotografía y puesta en escena, en el ambiente onírico que impregna las noches de tormenta, cuenta lo sucedido en la célebre reunión literaria celebrada en Ginebra en Junio de 1816, de la que surgió *Frankenstein* de Mary Shelley y *El vampiro* de John Polidori.

En los noventa se dio un resurgimiento del cine de vampiros, aunque no todas ellas seguían en estilo gótico. Resulta interesante la película de Ted Nicolaou *Subespecies* (*Subspecies*, 1991), que retoma los arquetipos de películas clásicas y cuenta con dos secuelas. El impulso definitivo vino de la mano de una de las películas góticas más importantes de esta época, *Drácula de Bram Stoker* (*Bram Stoker's Dracula*, 1992) dirigida por Francis Ford Coppola. Esta versión está basada directamente en la novela del irlandés y no en su adaptación teatral, que es lo que venía ocurriendo desde *Nosferatu*. Esta lectura cinematográfica, indudablemente más fiel a la novela, enfatiza sin embargo su lado más romántico con el tema del amor imperecedero. Gary Oldman personifica a un Drácula inédito que sufre todo tipo de transformaciones físicas. Utiliza su apariencia monstruosa para atacar a sus víctimas y mantiene su forma humana para seducir a Mina (Winona Ryder), alejándose del modelo impuesto por Bela Lugosi y Christopher Lee que eran siempre humanos. Podría decirse que esta película refleja setenta años de Drácula en el cine, homenajearando todos los recursos que se fueron utilizando durante todo ese tiempo. Coppola también anunció su intención de realizar una versión definitiva de la compleja novela de Mary Shelley, pero finalmente sólo coproduciría la película dirigida por Kenneth Branagh, *Frankenstein de Mary Shelley* (*Mary Shelley's Frankenstein*, 1994). Branagh también encarnó a un Victor Frankenstein narcisista y obsesivo, más cercano al modelo literario que al arquetipo representado por Peter Cushing. Robert De Niro interpretó al monstruo como una conmovedora criatura rechazada en busca de amor. Otra pieza destacada de horror neogótico es *El Cuervo* (*The Crow*), dirigida por Alex Proyas en 1994 y que lo tiene todo para convertirse en una película de culto. Su protagonista, Brandon Lee, murió en un extraño

accidente durante el rodaje y fue necesario el empleo de imágenes generadas por ordenador para finalizar la película. En ella Eric Draven vuelve de la muerte para vengar su asesinato y el de su novia, encarnado al nuevo héroe/antihéroe gótico que se convierte en un ángel de la muerte movido por la venganza. Su móvil, el dolor por la muerte de un ser querido, es el mismo que vemos en personajes como Drácula y Batman. En 1996 se filmó su continuación, *El Cuervo II: Ciudad de Ángeles* (*The Crow II: City of Angels*). La exitosa novela gótica escrita por Anne Rice tuvo una esperada versión cinematográfica en *Entrevista con el vampiro* (*Interview with the Vampire*, 1994), dirigida por Neil Jordan. La historia, narrada desde el punto de vista del vampiro, resalta los elementos homoeróticos y sensuales del mito vampírico. Hasta entonces, sólo las vampiras habían mostrado tendencias homosexuales en la gran pantalla, con la excepción de la paródica *El baile de los vampiros*. A través de una cuidadosa fotografía y una sublime estética decadente, *Entrevista con el vampiro* narra las dudas existenciales de Louis tras ser convertido en vampiro por el carismático Lestat. El gran éxito editorial y cinematográfico *Harry Potter y la piedra filosofal* (*Harry Potter and the Philosopher's Stone*, Chris Columbus, 2001) incorpora la estética gótica en un relato que combina lo maravilloso con el terror, según la más pura tradición anglosajona. Los recintos encantados no han perdido su atracción a lo largo de los años. Prueba de ello son recientes mansiones góticas como *The haunting (La guarida)* (*The Haunting*, Jan de Bont, 1999) o espacios maléficos como el de *House on Haunted Hill* (William Malone, 1999, *remake* de la película dirigida por William Castle y protagonizada por Vincent Price en 1958). En España, país cuya luminosidad parece, en principio, incompatible con la tenebrosidad gótica, Alejandro Amenábar ha recuperado en la espléndida *Los otros* (2001) el cuento gótico de terror y la mansión victoriana como espacio claustrofóbico y perpetuamente sumido en tinieblas. Las famosas *Crónicas Vampíricas* de Anne Rice han sido objeto de otra adaptación cinematográfica en *La reina de los condenados* (*Queen of the Damned*, Michael Rymer, 2002), película totalmente independiente de *Entrevista con el Vampiro* cuya estética y temática hace referencia directa a la cultura juvenil neogótica. Como vemos, el gótico no pierde vitalidad en la industria cinematográfica.

No podemos dejar de señalar a dos importantes directores, David Lynch y David Cronenberg, unidos a Burton y al espíritu gótico por sus reflexiones acerca de lo monstruoso. Estos tres cineastas son algunos de los escasos creadores contemporáneos con voz propia que sobreviven en Hollywood, donde han

conseguido mantener unas constantes temáticas y formales sin renunciar por ello a una evolución ininterrumpida.

Según Richard Davenport-Hines⁷⁷, David Lynch fue el director gótico más significativo de los ochenta y su estudio sobre lo siniestro, *Terciopelo Azul* (*Blue Velvet*, 1986), el film más influyente de la década. *Cabeza borradora* (*Eraserhead*, 1977), su primera película, es una pesadilla perturbadora con el bebé mutante más extraño jamás visto. *El hombre elefante* (*The Elephant Man*, 1980) narra la tristísima historia de John Merrick (interpretado por John Hurt), un ser inteligente y sensible como la criatura de Frankenstein, atrapado en un cuerpo terriblemente deforme. En muchas de sus películas encontramos elementos góticos extremos: atmósferas claustrofóbicas, escenas oníricas, ambientes siniestros, situaciones de pesadilla, monstruos de todo tipo, seres malignos y acontecimientos sobrenaturales.

Cronenberg es, y no por casualidad, uno de los directores favoritos de Burton. El director canadiense ha reflexionado acerca de las distintas formas de monstruosidad a lo largo de toda su carrera, explorando los borrosos límites de lo humano en todas sus vertientes. Sus películas están pobladas de virus y enfermedad, fusión entre carne y materia inorgánica, metamorfosis físicas reproducidas a su vez en forma de alteraciones psicológicas, ambivalencia sexual, personajes aislados y alienados que buscan recuperar su identidad por medio de la transformación, de la inestable línea que separa la realidad de la alucinación... Sus personajes, de psicologías complejas, interactúan en atmósferas malsanas y practican extraños comportamientos sexuales, enfermizos e iconoclastas. *Cromosoma 3* (*The Brood*, 1979), *Videodrome* (1982), *La Mosca* (*The Fly*, 1986), *Inseparables* (*Dead Ringers*, 1988), *Naked Lunch* (1991), *M. Butterfly* (1993), *Crash* (1996) y *eXistenZ* (1999) se erigen como los títulos más representativos de una de las filmografías más coherentes, personales y arriesgadas del cine contemporáneo.

6. EL EXPRESIONISMO GÓTICO BURTONIANO

La obra de Tim Burton se inserta en una tradición cultural que se remonta varios siglos y que tiene adquiere un énfasis especial en el llamado expresionismo. En el cineasta no sólo encontramos la impronta del cine que acabamos de ver, sino también, de un modo más bien indirecto, la influencia de la literatura, la pintura, la arquitectura o la ilustración de inspiración gótica. Ya veíamos que Burton, como Edward Gorey, Edward Lear o Charles Addams, es heredero de la tradición gótica que recurre a la estética de lo siniestro, a un macabro sentido del humor, a la

historia de final trágico, al dibujo y al poema para explorar obsesiones como lo desconocido, lo diferente, lo infantil, lo macabro, la violencia o lo simplemente extraño. El empleo de la arquitectura y el decorado como elementos expresivos que vemos en Tim Burton, y que trataremos en el siguiente capítulo, tiene su origen en el cine realizado en la República de Weimar a partir de 1919.

Burton aparece citado, no por casualidad, en el epígrafe que Kim Newman dedica al expresionismo en *The BFI Companion to Horror*.⁷⁸ El expresionismo gótico de Burton resulta más evidente en los aspectos visuales de su cine, tomados del cine gótico de terror que tanto le debe al cine de la República de Weimar (empleo de perspectivas distorsionadas, fuertes contrastes entre luz y oscuridad, iluminación estilizada, ángulos dentados), pero también se refleja en sus temas y actitud vital.

No es de extrañar que el gótico atraiga a mentes románticas como la de Burton, con su tendencia irracionalista, su arquitectura de cuento de hadas macabro, su espíritu subversivo, su reacción contra el racionalismo y la supremacía de la ciencia, contra la imposición del orden y la cordura, su denuncia de la hipocresía social y de la sociedad que niega la libertad y la identidad individuales. Como en los films del cineasta, en los textos góticos se da una gran importancia al espacio, a los decorados y la atmósfera.

Ya hemos visto que la literatura gótica estableció una iconografía que ha perpetuado el cine: personajes y ambientes melancólicos, lugares solitarios y espantosos que subrayan los aspectos más grotescos y macabros, húmedas criptas, paisajes escarpados y castillos prohibidos, villanos satánicos, locos, mujeres fatales, vampiros, *doppelgängers* y hombres lobo. Tim Burton ha asumido no sólo los aspectos formales del cine gótico y expresionista a través de las películas de terror, sino también gran parte de su espíritu.

Hemos mencionado que a mediados del siglo dieciocho, el término gótico significaba todo lo que era ofensivo a la belleza clásica, feo, desproporcionado, grotesco y carente de gracia. La reprobación de la sociedad burguesa se repetiría en una manifestación del espíritu gótico tan virulenta y revolucionaria como es el expresionismo. Los artistas expresionistas se negaban a ver sólo el lado agradable de la vida y rechazaron el concepto clásico, burgués, de belleza. El espíritu romántico considera que la armonía y la belleza no pueden transmitir el sufrimiento, la violencia y la pasión. Se encuentra belleza en formas no convencionales, en aspectos temidos por la mayoría de la sociedad occidental, de

⁷⁷ *Ibidem*, p. 369.

⁷⁸ NEWMAN, Kim (ed.): *The BFI Companion to Horror*. Cassell/British Film Institute. Londres, 1996, p. 110.

ahí la dicotomía entre lo encantador y lo repulsivo que se encuentra en cada faceta del expresionismo gótico.

El expresionismo gótico es el reflejo del subconsciente convulso y desasosegado que subyace bajo la fachada de orden y normalidad de la sociedad. Es una expresión artística, más o menos subversiva pero siempre inconformista, guiada por el mismo espíritu que busca la libertad individual, defiende el subjetivismo frente a la represión social y reivindica el derecho a la diferencia. Burton retoma, de un modo seguramente inconsciente, la tradición del gótico americano, que explora y expone el lado oscuro de la experiencia americana y sus terribles ironías morales, especialmente la desolación acarreada por el progreso y el temor a fracasar en una cultura que tanto enfatiza el éxito. Esta crítica a la sociedad, especialmente explícita en *Mars Attacks!*, está presente en todos sus films a través de sus héroes románticos, solitarios, melancólicos, inadaptados, siempre enfrentados a la sociedad, o en el retrato del entorno suburbano en el que creció. De este tema hablaremos más extensamente a propósito de *Eduardo Manostijeras*.

Como los artistas y escritores expresionistas, Burton también quiere sacar a relucir el verdadero espíritu de las cosas y del mundo, que nunca son lo que parecen a primera vista. También como la rebelión expresionista, el cineasta afirma la primacía de la subjetividad apasionada frente a las normas sociales, al tiempo que enfatiza la intuición y lo irracional.

Comentábamos que el texto expresionista intentaba minar las apariencias con el fin de conmocionar a la audiencia, socavar el conservadurismo y el sentido de tranquilidad que se deriva de reconocer lo familiar. Quería destruir la reconfortante ilusión de la audiencia de haber dominado conceptualmente o fijado la realidad. Burton también persigue todo esto, aunque su cine no es abiertamente revolucionario. Al fin y al cabo, el cineasta se encuentra inmerso en un sistema, el hollywoodiense, que no tolera manifestaciones radicales. Desde una actitud propiamente postmodernista, que no se levanta contra la tradición, sino que la asume, la hace suya y la reformula, no hablamos de una clara revolución, sino de un espíritu rebelde e inconformista que se manifiesta en una sutil subversión. Su reivindicación de lo diferente o su denuncia de la hipocresía de la sociedad no son violentas. Sus films no intentan, como el expresionismo, conmocionar al espectador. Pero sí agitarlo suavemente. Dejar caer la semilla de la duda, la posibilidad de una visión diferente, más amplia, profunda y tolerante.

Burton expone la artificiosidad de la imagen cinematográfica del mismo modo en que los artistas expresionistas exhibían una actitud abierta y de resistencia

hacia la clausura en el texto presentando las imágenes como construcciones, poniendo su ficcionalidad en primer término. Al mantener abierta la posibilidad de construcciones alternativas y demostrar las infinitas posibilidades de reescritura de lo real se desplazaba el carácter fijo y cerrado de los viejos sistemas. El lector-espectador es entonces consciente de que el mundo real que habita es una ficción. Volveremos sobre este tema en el siguiente capítulo.

Hemos visto que en cada era el gótico ha expresado un tipo de descontento con la vida contemporánea, un deseo por una realidad más amplia y profunda. Hablamos pues de una tradición ininterrumpida que ha ido evolucionando y que continúa viva hoy en día. Es por ello que consideramos el espíritu que anima el gótico y el expresionismo, así como al cine burtoniano, como una sensibilidad, un modo de percepción del mundo, una forma de ver el universo enterrado bajo las convenciones sociales.

Vincent, el primer trabajo como director de Burton, también autor del guión, plasma en apenas cinco minutos de animación fotograma a fotograma muchas de sus inquietudes y futuras constantes: Vincent es el primero de su larga lista de *outsiders*, se establecen los patrones visuales que van a caracterizar su obra y aparece ya la división entre un aburrido e hipócrita mundo “real” y un mucho más atractivo mundo de fantasía. Otro pequeño detalle visual es la camiseta a rayas que viste Vincent, un diseño por el que Burton ha reflejado su predilección en varias películas. Como observa Isabel García, “*Vincent* es, ante todo, un ejercicio de estilo de los proyectos que Burton realizará posteriormente.”⁷⁹ Burton reunía el tono del Dr. Seuss, Vincent Price, Poe, las películas de monstruos y el cine de la Alemania de Weimar (el diseño expresionista de los decorados y la cruda fotografía en blanco y negro recuerdan sin duda a *El gabinete del Dr. Caligari*). El propio realizador se hizo cargo del diseño de producción, mientras Rick Heinrichs, en total complicidad con Burton, desempeñó labores de producción, además de modelar las esculturas y realizar diseños adicionales. El director de fotografía Victor Abdalov fue el responsable de una espectacular fotografía en blanco y negro de inspiración expresionista. *Vincent*, donde no existe ningún plano extraído directamente de las películas basadas en los textos de Poe que se citan, es una evocación nostálgica del universo gótico de las películas de terror de Vincent Price. Las perspectivas forzadas, las atmósferas tenebrosas y enrarecidas nos recuerdan a *El gabinete del Dr. Caligari*, un film que el cineasta no vio hasta diez años después. “Por supuesto,

⁷⁹ GARCÍA, Isabel: *Tim Burton, el universo insólito*. Midons. Biblioteca de actores y directores. Valencia, 1998, p. 32.

he visto fotos de la película, las hay en cualquier libro de monstruos. Pero no la había visto hasta hace muy poco. Creo que probablemente tiene más que ver con la inspiración del Dr. Seuss. Está rodada en blanco y negro y tiene una cosa gótica/Vincent Price que hace que lo parezca.”⁸⁰ Burton desconocía además cualquier film de Murnau o de Lang. El cineasta plasma la superficie de la tradición expresionista, pero despojándola de casi toda su carga simbólica original. Así, las arquitecturas distorsionadas, los claroscuros y las sombras amenazadoras se emplean como elementos gráficos, pues el expresionismo no es para Burton un referente artístico (ni ideológico) directo. Como decíamos, el expresionismo le ha llegado de segunda mano, a través de las fotografías de las revistas de monstruos y de los libros sobre películas de terror, filtrado además por la larga tradición del gótico anglosajón del que ya hemos hablado. Así pues, lo que vemos es la plasmación de la idea de Burton sobre la apariencia del expresionismo, la interpretación subjetiva de una memoria que, para empezar, ni siquiera estaba bien informada. Según Jordi Sánchez-Navarro, “*Vincent* despliega imágenes y elementos de puesta en escena inequívocamente expresionistas, que responden al subjetivismo extremo del personaje y que apelan, por tanto, al enorme poder simbólico de la composición y la arquitectura del plano entendido como forma alegórica, y a la asociación de esta con el estado mental del personaje. El expresionismo que eventualmente se destila de los fotogramas de *Vincent* es la representación icónica de la locura de Vincent Malloy, un niño cuyo comportamiento es prototípico, como el del propio Edgar Allan Poe, del artista romántico.”⁸¹ Este artista romántico se presenta como el transmisor de la locura y la inspiración macabra, está deliberadamente marginado, alienado frente a una sociedad industrial y materialista opuesta a sus valores espirituales y estéticos.

Este estilo continúa en *Frankenweenie*, que pretende aunar los aspectos formales del terror gótico de la Universal y la cosmología de la clase media suburbana. Se trata de la reescritura que propone Burton de los clásicos del cine de terror de James Whale *Frankenstein* y *La novia de Frankenstein*. *Frankenweenie* es un cúmulo de alusiones cinéfilas, pero nunca una copia, un *remake* o una parodia. Sparky, el perro devuelto a la vida, aparece cubierto de costurones y llevando un electrodo a cada lado del cuello en un claro homenaje al maquillaje de Jack Pierce para Boris Karloff, mientras el peinado de la caniche que aparece al final recuerda al famoso peinado de Elsa Lanchester y el improvisado laboratorio del niño,

⁸⁰ SALISBURY, MARK (ed.): *Tim Burton por Tim Burton*. Alba Editorial. Barcelona, 1999, p. 58.

⁸¹ SÁNCHEZ-NAVARRO, Jordi: *Tim Burton: Cuentos en sombras*. Glénat. Barcelona, 2000, pp. 45-46.

también llamado Victor Frankenstein, evoca el siniestro futurismo gótico del torreón laboratorio del Dr. Frankenstein de Whale. La opresiva y misteriosa arquitectura de las películas del director británico es, según Juan Antonio Ramírez, “de un gótico imposible, pero de gran eficacia dramática.”⁸² Al igual que en el *Frankenstein* de Whale (y más adelante en *Eduardo Manostijeras*), *Frankenweenie* tiene su clímax en el inevitable enfrentamiento entre la multitud (los aterrorizados y furiosos vecinos de Victor) y el monstruo (el inocente Sparky) en un campo de minigolf con un molino que recuerda al decorado de la película de Whale. Lo que resulta evidente es que *Frankenweenie* es el resultado de la unión de cinefilia y vida: “Tienes un perro al que quieres y la idea de mantenerle con vida fue el impulso para esta película. Una vez más, al haber crecido viendo esas películas de terror, por alguna extraña razón yo era capaz de establecer relaciones directas, emocionalmente, entre el rollo gótico/*Frankenstein*/Poe y el crecer en una urbanización. *Frankenweenie* fue otra consecuencia de esto.”⁸³ Por otra parte, *Frankenweenie* recoge este discurso atemporal y ahistórico con la lógica de la postmodernidad: el cementerio de animales de clara inspiración gótica convive con coches de los años cincuenta y los atuendos propios de los ochenta, todo ello en un entorno suburbano en el que el tiempo se detuvo años atrás. También *Frankenweenie* se ha revelado como un anticipo de la obra posterior de Burton. El motivo de la creación de vida artificial se retomará en *Eduardo Manostijeras* y muchas de las formas icónicas volverán a aparecer en trabajos posteriores: el estilo arquitectónico gótico del cementerio será rescatado en *Pesadilla antes de Navidad*, mientras la figura del perro que ya aparecía en *Vincent*, volverá a figurar en *Perro de familia*, *Pesadilla antes de Navidad* y *Mars Attacks!*, donde un can es de nuevo objeto de un experimento científico.

En otros films de Burton vemos una combinación de la atmósfera tenebrosa y de los brillantes colores y efectos visuales propios de los dibujos animados. En *La gran aventura de Pee Wee*, Burton recreó la atmósfera semisurrealista en la que vive Pee Wee Herman a través de una explosión de formas y colores primarios que contrasta con las pesadillas, de escenografía expresionista, donde en un hospital de pesadilla unos diabólicos payasos vestidos de cirujano intentan apartar a Pee Wee de su bicicleta.

Estos diseños de perspectivas distorsionadas vuelven a aparecer en el retrato del otro mundo de *Bitelchús*. Los diseños de Bo Welch se centraron en una casa de

⁸² RAMÍREZ, Juan Antonio: *Op. cit.*, p. 184.

⁸³ SALISBURY, Mark (ed.): *Op. cit.*, p. 69.

campo encantada cuya decoración pintoresca se transforma con la irrupción de una familia neoyorquina (con una hija adolescente representante de la cultura neogótica) y en los pasajes surrealistas en el mundo del más allá, con una escenografía que presenta las perspectivas distorsionadas propias del expresionismo. El cálido hogar campestre de los Maitland se transforma con diseños góticos, extravagantes muebles oscuros y extrañas esculturas. Otras referencias visuales que aparecen continuamente en la obra del director son la maqueta del pueblo, personajes vestidos a rayas blancas y negras o el cementerio.

El ejemplo definitivo de diseño gótico moderno se da en la más famosa y lucrativa película de Burton, *Batman*. El film transcurre en un tiempo indefinido y en una ciudad moderna, pero conserva todas las características de una escenografía gótica clásica, donde los castillos medievales son reemplazados por imponentes edificios sumidos en sombras macabras. Gotham City es una transposición de la Metrópolis de Lang. Burton creó, junto con el diseñador de decorados Anton Furst, una Gotham desolada, triste, extrañamente hermosa. Su atmósfera es perpetuamente melancólica, pues los rayos del sol, absorbidos por un cielo triste y por los altos edificios góticos, nunca llegan a iluminar las calles. El oscuro estilo gótico de la mansión de Wayne, del teatro, del museo y de la catedral suponen un énfasis adicional al conjunto. El Batman de Burton es oscuro. La caracterización de los personajes con un mundo interior perturbado y turbulento se acerca a los arquetipos clásicos del género. La relación entre Batman y Joker, donde cada uno existe en función del otro, nos recuerda otras antinomias clásicas: la de Drácula y Van Helsing o la del Dr. Frankenstein y la criatura. El reflejo de la sombría y triste atmósfera de una ciudad no fue superado hasta el estreno, dos años más tarde, de *Batman vuelve*. El responsable del diseño de producción, Bo Welch, creó una ciudad más estilizada cuya desapacible arquitectura produce un sentimiento de turbación y desesperanza. Para realzar este efecto Burton únicamente permitió que viéramos la ciudad de Gotham a la luz del sol en dos escenas. La pictorialista puesta en escena tiene un aire decididamente expresionista. El nombre y la apariencia de Max Shreck evoca los clásicos alemanes de los años veinte. Un nombre muy parecido, Max Schreck, era el del actor que interpretó al vampiro en *Nosferatu* y, cuando el personaje aparece en el film de Burton, luce una llamativa mata de pelo blanco que le hace parecerse al científico loco Rotwang de *Metrópolis*. Este film también evoca en otros aspectos la clásica puesta en escena expresionista, como el maquillaje de rostro pálido y labios negros de El Pingüino o la enorme chimenea de la mansión de Bruce Wayne, que se parece

mucho a la chimenea gigante usada en *La novia de Frankenstein*. Estos detalles de diseño y personajes son homenajes explícitos al cine alemán, empleados para evocar claramente algunos de sus rasgos estilísticos más conocidos.

El escenario gótico está también presente en la película que Burton dirigió entre los dos Batman, *Eduardo Manostijeras*, hermosa variación del mito de Frankenstein. El castillo gótico de Edward domina la línea del horizonte del barrio residencial que se encuentra debajo. El castillo es aún más lúgubre que la ciudad original de Gotham porque tiene ángulos más bruscos, un césped yermo y está siempre cubierto por una densa niebla. Edward mismo, vestido con un traje de cuero negro, piel blanca, largo cabello negro y largas tijeras, es la personificación de lo gótico. Además, el gran icono del cine gótico, Vincent Price, interpretaba al amable científico que muere antes de finalizar su creación. En *Pesadilla antes de Navidad* vemos una reaparición del goticismo en todo su esplendor en la ciudad de Halloween, cuya escenografía, perspectivas distorsionadas y el empleo de la estilizada iluminación remite a toda una tradición expresionista anterior. Sobre estas dos películas hablaremos más adelante en profundidad.

En *Ed Wood* la escenografía debía dejar de lado los acostumbrados excesos burtonianos para permanecer dentro de los márgenes del naturalismo que se le supone a un film (más o menos) biográfico. La película se inicia con un caserón gótico, en medio de la tormenta de rigor, donde Criswell presenta la película desde un ataúd. Esta introducción está tomada de una película del propio Wood. La atmósfera gótica (no podía ser de otro modo) reaparece en la decoración de la casa de Bela Lugosi. La secuencia rodada en casa de Lugosi, cuando el actor se hunde al saber que el gobierno pretende suspender su subsidio de desempleo, contiene reminiscencias expresionista, con una iluminación agresiva y violentas angulaciones que ponen de manifiesto la desesperación del personaje.

Sleepy Hollow, con sus atmósferas tenebrosas al estilo de las producciones de la Hammer de los años cincuenta y sesenta, sus decorados estilizados, su clima de otoño e invierno, sus contrastes luminosos y largas e inquietantes sombras, supuso un regreso al goticismo con toda su fuerza. La teoría del diseño de Max Reinhardt, otra de las influencias fundamentales del expresionismo en Estados Unidos, abogaba por un ideal de “paisaje imbuido de alma”. El objetivo declarado de la mayoría de los cineastas del expresionismo alemán era eliminar la naturaleza por un estado de abstracción absoluta. Tanto el estilizado decorado de Fritz Lang para *Siegfried* (1924) como *Sleepy Hollow* enfatizan los árboles de troncos retorcidos, con las torturadas ramas despojadas de follaje, la niebla espesa, las hojas secas y una

atmósfera alucinógena de terror y angustia. Rick Heinrichs estima que el noventa y nueve por ciento de los planos fue rodado en plató: “Ya no los ves haciendo muchos exteriores en decorados porque no cuadra realmente con el naturalismo general hacia el que los films tienden a gravitar. Pero nosotros no buscamos naturalismo, sino una especie de expresionismo natural.”⁸⁴ Mark Salisbury observa que caminar alrededor de los decorados de *Sleepy Hollow* da la sensación de caminar dentro de la cabeza de Burton. El cineasta replica a esto que eso es precisamente lo que siempre ha sentido sobre el movimiento expresionista: “Es como el interior de la cabeza de alguien, como un estado interno que se ha exteriorizado.”⁸⁵ Además de recrear el ambiente propio de las películas de terror de la Hammer, *Sleepy Hollow* contó con la magnética presencia de Christopher Lee, gran icono de la productora británica. *Sleepy Hollow* recoge la tradición del cine de terror manierista de principios de los sesenta y se hace especialmente eco de los motivos icónicos y temáticos de Roger Corman, Terence Fisher y Mario Bava, tres de sus representantes más ilustres. Como apunta Jordi Sánchez-Navarro, “*Sleepy Hollow* es la reformulación en clave burtoniana del horror gótico”⁸⁶, es decir, es lo que para Burton debe ser un film de terror. Otras referencias fueron las películas de horror mexicanas.

Tras el extenuante maratón de efectos especiales que había supuesto *Mars Attacks!*, el director quería realizar un film basado en la atmósfera cuyo rodaje fuera lo más sencillo y convencional posible. Sin embargo, el rodaje en localizaciones ya existentes resultó imposible. La auténtica Sleepy Hollow se reveló una ciudad muy comercial y turística totalmente inadecuada para el rodaje. Aunque la producción se trasladó a Inglaterra en busca de una localización apropiada, finalmente hubo que construir el pueblo al completo. Rick Heinrichs, el diseñador de producción viejo amigo de Burton, fue el encargado de crear de la nada el pueblo de estilo colonial holandés que daba nombre al film. Washington Irving había descrito Sleepy Hollow como un lugar de ensueño y Burton se propuso impregnar de irrealidad lo existente, esto es, los objetos construidos. Heinrichs, de extensa formación artística y enorme capacidad como escultor, buscó fuentes de inspiración, además de en los films de la Hammer, en la pintura colonial, en los cuadros de la Escuela de Hudson, en los grabados de Gustave Doré, en las ilustraciones de Arthur Rackham y en géneros arquitectónicos como el colonialismo holandés, el Tudor inglés y el

⁸⁴ HEINRICHS, RICK en SALISBURY, Mark (ed.) (2000): *Op. cit.*, p. 170.

⁸⁵ BURTON, Tim en SALISBURY, Mark (ed.) (2000): *Op. cit.*, p. 175.

⁸⁶ SÁNCHEZ-NAVARRO, Jordi: *Op. cit.*, p. 509.

doméstico francés para desarrollar un estilo que él mismo denominó “expresionismo colonial” y crear un escenario de incierto cuento de hadas similar al de *Pesadilla antes de Navidad*. Si la ambientación del pueblo, hostil y decadente, nos recuerda al film de la Hammer *Drácula, príncipe de las tinieblas*, la atmósfera que impregna los paseos en carruaje a través de sendas tenebrosas remiten a *La máscara del demonio*. Heinrichs gozó de una gran libertad en la realización de sus diseños. La entrada al pueblo está flanqueada por dos pilares coronados con unas cabezas de ciervo esculpidas en piedra. Existe un puente cubierto que delimita la frontera entre el pueblo y el amenazador bosque que en el relato de Irving era un lugar mágico, la línea divisoria entre la civilización y lo sobrenatural. Todos los edificios de Sleepy Hollow fueron creados a escala real, con la única excepción del imponente molino de viento donde tiene lugar una escena de acción espectacular. Por razones de seguridad se levantó el molino por partes en función de las necesidades e cada plano, mientras que el molino en su totalidad sólo existía como gráfico generado por ordenador. La mansión de los Van Tassel a la que llega Ichabod en medio de una fiesta está decorada con los motivos típicos de Halloween. Toda la escena, cargada de detalles y matices cromáticos como las obras de Steen o Vermeer, nos remite a la estética de la pintura holandesa del siglo XVII. Otro referente pictórico lo encontramos en los prerrafaelistas. El vestido que luce Lady Van Tassel en las últimas secuencias de la película, una vez se ha revelado como una malvada hechicera, está inspirado en el cuadro de Edward Burne-Jones *Sidonia Von Bork* (1860). En este cuadro se retrataba al personaje homónimo de la novela gótica *Sidonia la bruja* de Wilhem Meinhold y su traje, blanco y con una especie de malla negra a modo de tela de araña por encima, es semejante al que luce Lady Van Tassel. *Sleepy Hollow* recuperaba además algo propio de las antiguas películas de terror de la Universal y de la Hammer que también estaba presente en las películas de Bava: el potencial simbólico de los objetos. El ejemplo más claro de esto lo hallamos en imágenes tan poderosas como la del Árbol de los Muertos, lugar de descanso del jinete y auténtica puerta de entrada al más allá. Heinrichs trabajó mucho en este decorado, en el que diseñó el árbol para que fuera “como sufrimiento capturado en una escultura de madera.”⁸⁷ Los colores no saturados de *Sleepy Hollow* establecieron y reforzaron la atmósfera. Casi todo es de un apagado verde, marrón, negro o varios tonos de gris. Otros elementos de la imagen contribuyen al ambiente y efecto general: abundancia de nubes y niebla, el sol nunca brilla, no hay

⁸⁷ HEINRICHS, Rick citado en JONES, Alan: “Sleepy Hollow Production Design. Building Burton’s poetic horror fairy tale fable” en *Cinefantastique*, vol. 31, nº 9, Diciembre 1999, p. 25.

nada en flor, los árboles están desnudos. Todo es frío, lóbrego y sin color. Aplicando a *Sleepy Hollow* muchas de las técnicas que habían usado en la animación fotograma a fotograma, como los decorados con falsa perspectiva, Burton y Heinrichs crearon un mundo bastante diferente a cualquier cosa que la audiencia de hoy en día ha visto. Como no tenían demasiado espacio, las perspectivas forzadas eran ciertamente forzadas. Según Burton⁸⁸, esto le otorga a la película una cualidad gráfica que recuerda a la Hammer, donde los efectos se producían más en el decorado que en postproducción.

La fotografía altamente estilizada del film es obra del director de fotografía Emmanuel Lubezki. Dada la imposibilidad de rodar la película en blanco y negro como Burton hubiera deseado, Lubezki simuló el efecto de este tipo de fotografía dotando a la película de un grano que recuerda las ilustraciones viejas y mantuvo la imagen en un registro muy monocromático a través de grises, azules oscuros, marrones y verdes muy oscuros. Este efecto casi monocromático realzaba el aspecto fantástico y contribuía a hacer creíble lo irreal. Lubezki también sometió la película a un proceso llamado *Color Contrast Enhancement* (CCE), que proporcionaría una imagen muy dura y contrastada.

Como hemos visto, *Vincent, Frankenweenie, Bitelchús, Eduardo Manostijeras, Pesadilla antes de Navidad* o *Sleepy Hollow* son el resultado de la reformulación en clave burtoniana del terror gótico. Para Burton y sus colaboradores *Sleepy Hollow* es una destilación autoconsciente de toda la tradición del cine de terror manierista de principios de los años sesenta y, muy especialmente, de los motivos icónicos y temáticos de sus tres representantes más insignes: Roger Corman, Terence Fisher y Mario Bava. Sin embargo, como señala Sánchez-Navarro, “*Sleepy Hollow* no es una película de terror manierista, sino que es, en realidad, lo que Burton, desde su mirada obligatoriamente posmoderna y hollywoodiense, entiende por una película de terror manierista; en otras palabras, *Sleepy Hollow* es más Hammer que la Hammer, más Corman que Corman, más Bava que el propio Bava.”⁸⁹

Junto con el *Drácula* de Coppola, *Sleepy Hollow* es una de las últimas grandes películas góticas hasta la fecha.

⁸⁸ BURTON, Tim en SALISBURY, Mark (ed.) (2000): *Op. cit.*, p. 173.

⁸⁹ SÁNCHEZ-NAVARRO, Jordi: *Op. cit.*, p. 512.

V. LA CREACIÓN DEL ESPACIO FANTÁSTICO

Antes incluso de que *Batman* lo convirtiera en el realizador de mayor éxito de Hollywood, Burton había adquirido un estatus de director de culto. Las publicaciones cinematográficas, tanto las generales como las especializadas en cine fantástico, ya saludaban su distintivo estilo. Su formación en el campo de la animación y su inmersión en los géneros fantásticos provocaron que los aspectos relativos al diseño y a los efectos de sus películas recibieran una atención crítica especial como temas estrella.

Hemos visto que, para la creación de sus universos fantásticos, Tim Burton recurre a toda una tradición cultural, a una serie de géneros y formas literarias y artísticas del pasado. En la plasmación de estos ricos mundos paralelos y sus especiales atmósferas destaca el diseño visual y la música de Danny Elfman. En sus films, tanto el decorado como la música se han convertido en personajes fantásticos dotados de voz.

El cineasta se ha establecido desde sus comienzos como un brillante estilista visual. No es extraño que un artista que piensa y se comunica en términos visuales se sintiera inicialmente atraído por las posibilidades de la animación, campo donde se cuentan las historias y se habla sobre los personajes a través de las imágenes. No hay que olvidar que, para Burton, el cine es un medio fundamentalmente visual.

Burton es menospreciado por un sector de la crítica que ve en sus películas deslumbrantes pero huecos ejercicios de virtuosismo formal. Otros, no obstante, saben ver más allá. Ivonne Tasker ha señalado acertadamente: “Quizás lo que más destaca en las películas de Burton es la combinación de experimentación técnica e innovación visual con argumentos profundamente sentimentales. El sentimiento evita que los films sean ejercicios de estilo, mientras la atención al diseño y el talento visual impide que parezcan demasiado autoindulgentes en sus historias de preocupados protagonistas masculinos.”¹

Tim Burton es un mago de la imagen en el que la lógica narrativa se convierte en un elemento secundario. En este sentido, podemos aplicarle perfectamente a su caso la observación de Néstor Almendros, según el cual “la estilización de una

¹ TASKER, Yvonne (ed.): *Fifty Contemporary Filmmakers*. Routledge. Londres, 2002, p. 80. “Perhaps what stands out most about Burton’s films is the combination of technical experimentation and visual innovation with strongly emotive storylines. Sentiment shifts the films away from being exercises in style, whilst attention to design and visual flair prevents them from seeming too self-indulgent in their narratives of troubled male protagonists.”

imagen a veces puede más que la historia y la lógica.”² Sin embargo, aunque sus películas posean un atractivo visual innegable, son sus héroes solitarios, sus *outsiders* rebeldes y melancólicos y el poder de sus temas los que han conectado con sus miles de admiradores.

El cineasta ha repetido en diversas ocasiones que el decorado, la banda sonora y la fotografía se convierten en personajes de sus películas: “Para mí, el decorado es otro personaje más, sobre todo si estás tratando de crear un sueño.”³

En su concepción del diseño global del film cobran vital importancia las relaciones de cooperación que el cineasta ha establecido con diseñadores de producción como Rick Heinrichs, Bo Welch, Tom Duffield o Anton Furst, directores de fotografía como Stefan Czapsky, Pete Kozachik, Peter Suschitzky o Emmanuel Lubezki, especialistas en efectos como Stan Winston, la diseñadora de vestuario Collen Atwood o el compositor Danny Elfman.

A continuación estudiaremos las tradiciones visual (fundamentalmente los espacios futuristas y de terror) y musical desde las que parte la creación de sus particularísimos universos fantásticos.

1. CINE Y ARQUITECTURA

Los elementos y lugares arquitectónicos aparecen en el cine desde los primeros tiempos. Los hermanos Lumière no contaban historias y las calles, casas y fábricas de sus películas ofrecen una visión más bien documental. Sin embargo, cineastas como Méliès empezaron muy pronto a filmar historias que requerían decorados, aunque sus primeros recursos eran totalmente teatrales, con telones pintados incluidos.

En la abundante literatura sobre historia del cine, la función del diseño de decorados, especialmente en su retrato de visiones urbanas, ha recibido escasa atención. Durante mucho tiempo ha sido el “más distinguido y menos reconocido”⁴ de las distintas artes filmicas. Tradicionalmente, el análisis filmico ha enfatizado el papel del director y del actor, como ejemplifica la teoría del autor. La arquitectura también implica un esfuerzo colaborador y, sin embargo, aquí también se ha privilegiado tradicionalmente la función del arquitecto sobre los demás participantes y factores en el proceso de construcción.

² ALMENDROS, Néstor: *Días de una cámara*. Seix Barral. Barcelona, 1990, p. 313.

³ BURTON, Tim: Entrevista de Miguel Juan Payán en *Acción*, nº 93, año 9, p. 56.

⁴ CORLISS, Mary y CLARENS, Carlos: “Designed for Film: The Hollywood Art Director” en *Film Comment*, nº 3, Mayo-Junio 1978, p. 14. “most distinguished and least acknowledged”.

Otra razón para el largo abandono del tema de la arquitectura en cine es el hecho de que demasiado a menudo el diseño de decorados es únicamente advertido en un “estado colectivo de distracción” como Walter Benjamin⁵ ha caracterizado los encuentros con el cine y la arquitectura. Decorados cuya construcción puede haber llevado meses y costado millones, aparecen frecuentemente en pantalla durante unos pocos minutos o incluso segundos y el espectador podría estar distraído por la trama en ese preciso instante. Un examen más preciso de los decorados requiere una cierta falta de respeto hacia las condiciones técnicas del medio, que característicamente determina y limita el tiempo y el lugar para su contemplación. Tenemos que parar el film para poder estudiar el encuadre o rebobinarlo varias veces para poder visionar una escena específica más de una vez.

No obstante, en los últimos años se ha producido un renovado interés en el diseño de decorados y ha habido un creciente número de publicaciones, exposiciones y conferencias sobre el tema del cine y arquitectura. Esta relación puede ser vista desde muchos aspectos, desde los documentales que se han hecho sobre un determinado arquitecto o edificio, hasta los arquitectos que han trabajado, esporádica o profesionalmente, para el cine, pasando por la escenografía más o menos arquitectónica, o por la relación entre ciudades y cines, o incluso por las películas cuyo protagonista es un arquitecto. Aquí nos interesa principalmente la relación entre el espacio filmico y el espacio arquitectónico en relación con la puesta en escena.

Aunque en muchas ocasiones el lugar donde transcurre la acción pasa desapercibido, muchas otras veces la arquitectura adquiere tanto protagonismo como los actores o las acciones y se erige en verdadera protagonista, creadora del sentido del film y estructuradora de la narración y de la puesta en escena. La arquitectura está siempre presente en la imagen cinematográfica, a no ser que la película se haya rodado íntegramente en un desierto, un bosque o una selva. Desde el mismo comienzo, los encuentros entre cine y arquitectura han sido inevitables. Estos incluyen el muy lamentado empleo de decorados seleccionados arbitrariamente o utilizados anteriormente, convincentes retratos de la velocidad y la emoción de la vida en la ciudad, documentales propagandísticos de la arquitectura moderna y minuciosas y fieles reconstrucciones históricas, además de los estilos característicos de los estudios hollywoodienses de los años treinta y cuarenta. Quizás los casos más fascinantes (y aquellos para los que el término

⁵ BENJAMIN, Walter: “La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica” en *Discursos interrumpidos*, I. Taurus. Madrid, 1992.

arquitectura cinematográfica parece más adecuado) apunta Dietrich Neumann⁶, son aquellos en los que la arquitectura es creada para una película determinada y existe sólo por y a través del film, pero sin embargo refleja y contribuye al debate arquitectónico contemporáneo. Este es el caso de películas como *Metrópolis*, *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982), *Brasil (Brazil)*, Terry Gilliam, 1985) o *Batman*. En tales ocasiones, el cine como medio de comunicación de masas puede desempeñar un papel muy importante en la recepción, crítica y diseminación de las ideas arquitectónicas.

Neumann⁷ declara que la selección de films para su libro trata de poner en claro los tres papeles principales de la arquitectura cinematográfica: como una reflexión y comentario sobre el desarrollo contemporáneo, como un campo de pruebas para visiones innovadoras y como un terreno en el cual puede realizarse un enfoque diferente del arte y la práctica arquitectónicas. Al mismo tiempo, Neumann intenta demostrar el irresistible poder visual y calidad informativa de los bocetos, dibujos y modelos de los diseñadores de decorados, que son usualmente desestimados como meros subproductos del proceso artístico.

Anthony Vidler⁸ examina el aspecto del cine que ha actuado, desde el principio del siglo veinte, como una especie de laboratorio para la exploración de la arquitectura y la ciudad. Los ejemplos de tal experimentación son bien conocidos e incluyen la lista completa de los géneros filmicos. El cine ha parecido anticipar las formas arquitectónicas en la ciudad. Sólo tenemos que pensar en los iconos de las utopías expresionistas para encontrar ejemplos, desde *El gabinete del Dr. Caligari* a *Metrópolis*, que tuvieron éxito, donde la arquitectura había fallado, en construir el futuro en el presente.

El obvio papel de la arquitectura en la construcción de los decorados, la entusiasta participación de los propios arquitectos en la empresa y la igualmente clara habilidad del cine a la hora de construir su propia arquitectura a base de luces y sombras, escala y movimiento, permitió desde el principio la intersección mutua de estas dos artes espaciales. Muchos cineasta modernistas han tenido pocas dudas acerca de las propiedades arquitectónicas del cine. Desde la cuidadosa descripción de Georges Méliès de la apropiada organización espacial del estudio en 1907 a la reafirmación de Eric Rohmer del cine como un “arte espacial” unos

⁶ NEUMANN, Dietrich (ed.): *Film Architecture: Set Designs from Metropolis to Blade Runner*. Prestel. Munich y Nueva York, 1996, p. 8.

⁷ *Ibidem*, p. 7.

⁸ VIDLER, Anthony: “The Explosion of Space: Architecture and the Filmic Imaginery” en NEUMANN, Dietrich (ed.): *Op. cit.*, p. 13.

cuarenta años más tarde, la metáfora arquitectónica, si no su realidad material, ha sido considerada esencial para la imaginación cinematográfica. Igualmente, arquitectos como Hans Poelzig (quien junto con su mujer, la escultora Marlene Poelzig, realizó los bocetos y modeló los decorados para *El Golem*) y Andrei Andreiev (que diseñó los decorados para la película de Robert Wiene de 1923 *Raskolnikoff*) no dudaron en colaborar con los cineastas del mismo modo en que habían servido previamente a los productores teatrales.

Desde luego, para cineastas como Sergei Eisenstein, originariamente educados como arquitectos, el arte cinematográfico ofrecía el potencial para desarrollar una nueva arquitectura de tiempo y espacio no trabada por las limitaciones materiales de gravedad y cotidianeidad.

A partir de esta intersección de las dos artes fue desarrollado un aparato teórico que vio la arquitectura como el lugar fundamental de la práctica filmica, la auténtica e ideal matriz indispensable del imaginario cinematográfico y que, al mismo tiempo, situaba el cine como el arte espacial modernista por excelencia (una visión de la fusión del espacio y del tiempo). El potencial del cine para explotar este nuevo terreno, visto como la base de la estética arquitectónica modernista por Siegfried Giedion, fue reconocido muy pronto. Fue el historiador del arte Elie Faure, influenciado por Fernand Léger, quien primero acuñó un término para la estética cinematográfica que conjugaba las dos dimensiones: "cineplastics".⁹ Para Faure, el cine era ante todo un arte plástico que representaba, en cierto modo, una arquitectura en movimiento que debía estar en constante equilibrio con los decorados y los paisajes. En el cine, que incorpora tiempo y espacio, el tiempo se convierte en una dimensión y en un instrumento del espacio.

Para Frederick Adiyán¹⁰, los films de hoy en día son un reflejo de nuestra sociedad. Los egipcios usaban jeroglíficos grabados en los muros de sus tumbas y los griegos y romanos simbolizaban sus dioses y mitos a través de sus edificios. La arquitectura de hoy en día ha perdido esto, ha perdido el sentido para la gente que la usa. La relación entre arquitectura y cine podría ser empleada para restablecer esto a través de los temas e intereses de las películas de ciencia ficción con los que la mayoría de la gente se puede identificar. Los edificios eran diagramas tangibles del estado del mundo, inscritos con importantes sucesos y mitos. Ahora este medio ha cambiado de la arquitectura al cine.

⁹ FAURE, Elie: "De la cenéplastique" (1922) en L'HERBIER, Marcel: *L'Intelligence du cinématographe*. Editons Corea. París, 1946, p. 268. Citado en VIDLER, Anthony: *Op. cit.*, p. 14.

¹⁰ ADIYAN, Frederick T.: *The Relationship of Architecture and Science Fiction Films*. De Montfort University. Leicester, 1993, p. 48.

Los medios de comunicación han desplazado a la arquitectura como la referencia clave para la sociedad. Adiyán¹¹ comenta que los arquitectos deberían trabajar con los cineastas para recuperar el importante papel que desempeñaba en los años veinte, cuando el cine era un modo de ver e influenciar la creación arquitectónica. Según Adiyán, los arquitectos deberían usar el cine para ayudarse a soñar. Los decorados de *Flash Gordon* tienen expresión arquitectónica, pero también expresan la alegría arquitectónica de vencer la gravedad. Es este estado emocional lo que el cine ofrece a la arquitectura.

1.1. ESPACIO ARQUITECTÓNICO Y ESPACIO FÍLMICO

Posiblemente las relaciones potenciales entre cine y arquitectura nunca han sido discutidas más apasionadamente que durante la era del cine silente en la Alemania de Weimar, como evidencia el abundante número de textos sobre el tema. De hecho, fue dentro del debate cinematográfico donde las emergentes discusiones sobre el espacio en arquitectura encontró un primer y fructífero forum, varios años antes de que el concepto de la centralidad de la experiencia espacial fuera adoptada como un principio esencial de la teoría del Movimiento Moderno.¹² La ausencia de restricciones financieras y técnicas del “mundo real” también parecía prometer un terreno ideal para un enfoque diferente del arte y práctica arquitectónicos. Únicamente el cine permitía al diseñador crear un entorno total para una determinada figura. Se podía pedir al diseñador no sólo que inventara ciudades, edificios individuales y espacios, sino que también les proporcionara una historia, con diseños e indicios de uso, con el fin de conectarlos con la narración fílmica y dotarlos de significado. El arquitecto y diseñador de decorados francés Robert Mallet-Stevens escribió en 1929: “El decorado, para ser un buen decorado, debe actuar. Tanto si es realista, expresionista, moderno o histórico, debe desempeñar su función... El decorado debe presentar al personaje antes de que éste aparezca, debe indicar su posición social, sus gustos, sus hábitos, su estilo de vida, su personalidad.”¹³ Así, el cine también proporcionaba el único terreno en el cual uno de los dogmas centrales del modernismo arquitectónico podía ser fácilmente satisfecho: la noción de que forma y contenido están lógicamente e inextricablemente conectadas. Liberado de los límites de la construcción real, la arquitectura

¹¹ *Ibidem*, p. 49.

¹² NEUMANN, Dietrich (ed.): *Op. cit.*, p. 8.

¹³ MALLETT-STEVENS, Robert: *Le Décor moderne au cinéma*, citado en NEUMANN, Dietrich (ed.): *Op. cit.*, p. 8.

cinematográfica expresionista podía aspirar a los ideales de las otras artes, a la expresión de sentimientos esenciales en una forma arquitectónica.¹⁴

Esta es la concepción que encontramos en el cine de Tim Burton, donde la arquitectura y el decorado son personajes que actúan, que expresan sentimientos y nos hablan de los seres que se mueven en ese espacio. Los decorados y espacios arquitectónicos que vemos en sus películas tienen un significado y una función, están siempre conectados con la narración y con la expresión del alma de sus protagonistas. Forma y contenido están lógicamente interrelacionados. Decíamos que el mundo dividido es uno de los temas recurrentes del director. Burton recurre a la diferenciación entre dos formas de diseño, la oscuridad del expresionismo gótico y la brillantez de los dibujos animados, para ilustrar las diferencias entre dos mundos normalmente opuestos. En la plasmación del contraste entre estos dos mundos, el color y el diseño abandonan su dimensión estética para interpretar un decisivo papel expresivo en la historia. Las mansiones y castillos góticos donde nunca brilla el sol que habitan Vincent, Batman, Eduardo Manostijeras o Jack Skellington son expresiones de su personalidad y actitud vital tanto como las ordenadas casitas de color pastel de las zonas suburbanas o el mundo de brillantes colores de Pee Wee y de la ciudad de la Navidad.

Jorge Gorostiza¹⁵ apunta que el nexo de unión entre la arquitectura como disciplina y el cine debe ser el espacio, el espacio arquitectónico entendido en su sentido más amplio. La relación entre espacio arquitectónico y espacio cinematográfico queda establecida por medio de la representación en dos dimensiones de algo que en realidad tiene tres.

La arquitectura, el paisaje y la escenografía son elementos prefilmicos, es decir, dotados de una existencia y de una significación previas al acto de la filmación. Además, se refieren a artes de la representación anteriores al cine. Como indica Antonio Costa¹⁶, estos elementos prefilmicos se convierten, una vez filmados, en elementos constitutivos del espacio filmico, pero no en espacio filmico propiamente dicho. Eric Rohmer¹⁷, en su estudio dedicado a la organización del espacio en el *Fausto* de Murnau, distingue tres tipos de espacio y aclara esta diferencia de modo ejemplar:

¹⁴ NEUMANN, Dietrich (ed.): *Op. cit.*, p. 8.

¹⁵ GOROSTIZA LÓPEZ, Jorge: *Cine y arquitectura*. Comisión de Cultura de la Escuela Técnica Superior de Arquitectura/Filmoteca Canaria. Las Palmas de Gran Canaria, 1990, p. 11.

¹⁶ COSTA, Antonio: *Saber ver el cine*. Paidós. Barcelona, 1991, p. 278.

¹⁷ ROHMER, Eric: *L'organisation de l'espace dans le "Faust" de Murnau*. Union Générale d'Éditions. París, 1977. Citado en VILA, Santiago: *La escenografía: cine y arquitectura*. Cátedra. Madrid, 1997, pp. 21-26.

En el *espacio pictórico* se considera la imagen cinematográfica como una representación, más o menos fiel y más o menos bella, del mundo. Es posible relacionar la iluminación, el dibujo y la composición con estilos, escuelas y pintores concretos.

El *espacio arquitectónico* corresponde a las partes del mundo, naturales o construidas, dotadas de una existencia objetiva en lo prefilmico. Son las formas o los conjuntos de formas que se muestran al espectador, es decir, todo lo que constituye el diseño de producción.

El *espacio filmico* es un espacio virtual, reconstruido por el espectador a partir de una operación de sutura imaginaria. El desglose en secuencias y planos (*découpage*) y el montaje organizan tanto la duración de la película como su espacio. El espacio filmico, aunque no corresponda a ningún espacio objetivo real, es convertido en habitable por medio de la imaginación del espectador. El espacio del film es siempre un producto: producto de un técnica, pero también de la mente del espectador.

El espacio filmico se basa en una serie de significados codificados por la cultura de una época y de una sociedad, pero también se basa en una serie de relaciones que establece la estructura del texto filmico entre esos mismos significados. El predominio de uno de estos tres componentes espaciales puede caracterizar tanto una tendencia determinada como los rasgos distintivos de un género o el estilo de un autor. Así, la primacía del espacio pictórico se produce cuando se da una preponderancia a los valores compositivos del encuadre, o bien cuando la atención se centra en los valores lumínicos. El predominio del componente escenográfico, en el sentido teatral más que en el arquitectónico, aparece en todo su esplendor en el cine de Méliès, siempre a la búsqueda de lo pintoresco y maravilloso. Esta subordinación de todos los demás elementos a la escenografía también se da en el expresionismo alemán, donde la deformación del espacio adquiere valores metafóricos. La teatralidad y la exhibición del carácter escenográfico del espacio aparece también en películas de Max Ophüls, Fellini o Minnelli.

Como indica Áurea Ortiz¹⁸, una película crea un mundo de ficción paralelo al nuestro. De este modo, cualquier película propone al espectador un mundo imaginario que ha de pasar por posible y que debe ser, ante todo, verosímil. Sin embargo, verosímil no quiere decir real. El mundo de la película parece real y

¹⁸ ORTIZ, Áurea: *La arquitectura en el cine. Lugares para la ficción*. Escuela Técnica Superior de Arquitectura. Valencia, 1998. p. 7.

continuo, pero no lo es. Como hemos indicado, el espacio filmico es siempre un espacio ilusorio, construido mentalmente mediante la unión de fragmentos inconexos que dan la impresión de continuidad espacial, como si lo que estuviéramos viendo fuera un fragmento de la realidad, aunque en la práctica sólo son imágenes fragmentarias, planos unidos por el montaje. Eso que nos parece una parte del mundo real sólo es un fragmento ilusorio, construido. En esto encontramos un nuevo argumento que apoya la consideración de lo fantástico como la vocación del cine que veíamos en el capítulo tercero. La tridimensionalidad es sólo un efecto, pues la película es una superficie plana, con altura y anchura, pero sin profundidad. Por lo tanto, los decorados construidos o los fragmentos naturales escogidos no tienen la misión de ser habitables en la vida real, sino sólo eficaces en la ficción, aunque para ello haya que falsear los datos reales. La arquitectura del cine está hecha para ser vista, no para ser vivida y habitada.

Puesto que la misión de la arquitectura no es ser habitada, sino vista y penetrada por una cámara, ofrece un margen de libertad muy amplio al diseñador. Alfonso Sánchez¹⁹ lo expresó así: “El arquitecto puede trazar los planos de una calle entera, de una casa, de una habitación o de una catedral, seguro de verla surgir, con exactitud a su pensamiento, sobre los platós de un estudio. El cine da nueva vida a pasajes de la historia, sitúa conflictos en cualquier época y recoge la estampa de no importa qué apartada latitud. Todo ello permite que el decorador se desenvuelva en un campo sin limitación de tiempo y espacio. El cinema representa para el arquitecto el logro de una ambición artística que vence toda la imposibilidad de la técnica y el medio. Y si para la materialidad del edificio que lo alberga el cine tiene el desprecio de la sombra, en cambio enciende mil focos para alumbrar la realización del sueño del artista.”

El cine no tiene por qué ser fiel a estilos pasados o presentes. Se pueden mezclar y adulterar formas, estilos, texturas, escalas y colores. La única exigencia es su funcionalidad dramática. Dado que una película no es una lección de historia ni un tratado artístico, sino una representación, una ficción, todo lo que aparezca en el plano será consecuencia de la exigencia de la ficción, aunque esa exigencia implique adulterar y falsear la realidad. Precisamente en los films de Burton somos testigos de esa atemporalidad y ahistoricidad que mezcla estilos y periodos artísticos en un popurrí de estilos (el pastiche postmoderno que veíamos) que se convierte en un estilo en sí mismo. Volveremos a retomar este tema más adelante.

¹⁹ SÁNCHEZ, Alfonso: “Luz y sombra sobre la arquitectura cinematográfica” en *Revista Nacional de Arquitectura*. Madrid, Julio, 1944. Citado en GOROSTIZA LÓPEZ, Jorge: *Op. cit.*, p. 13.

En el prefacio a la segunda edición del magnífico libro de Juan Antonio Ramírez²⁰, éste nos habla de las diez lecciones sobre la arquitectura en el cine, donde destaca el hecho de que el cine es un espacio de libertad para la arquitectura. En efecto, la arquitectura para el celuloide no tiene por qué ser fiel a los estilos en los que se inspira, sino que las formas se mezclan y adulteran en un eclecticismo característico. Todo es válido a la hora de evocar un momento y crear el lugar apropiado para la situación dramática. Sin duda, los edificios creados para el cine son la única arquitectura verdaderamente funcional, pues han sido diseñados para desempeñar papeles concretos en películas determinadas. Llegó un momento en que la arquitectura “real” copió las fantasías arquitectónicas que se veían en pantalla, del mismo modo que los espectadores imitaban el vestuario de las estrellas o la decoración *art déco* de los espacios donde se movían los héroes del celuloide. El cine tiene el gran potencial de mostrar cómo puede la arquitectura ser más importante para las necesidades de la sociedad. Durante los últimos noventa años de films futuristas, las ideas arquitectónicas se han convertido en puntos de partida para la realidad. Poco después de la finalización de los primeros hoteles de John Portman y del Museo Guggenheim de Frank Lloyd Wright se puso en evidencia que sus interiores recordaban a los decorados de los films de ciencia ficción, lo que hizo que la gente se diera cuenta de lo importantes que son las películas para la arquitectura. Muchos diseñadores de diferentes disciplinas utilizan ideas derivadas de los films de ciencia ficción para generar su propio trabajo. No son sólo imágenes, sino que encarnan también ideales, progreso y cambio compartidos por escritores, artistas y arquitectos de la época.

Dado que la arquitectura en el cine tiene un cometido dramático y existe sólo en función de la historia que se cuenta, Áurea Ortiz²¹ explica que la arquitectura cinematográfica está sometida a dos procesos complementarios: en primer lugar a un proceso de abstracción, de reducción de las formas y estilos arquitectónicos a lo esencial para los intereses del film, a lo necesario para la ambientación; y en segundo lugar, a un proceso de exageración de fragmentos o de determinados detalles (ventanas, molduras, huecos, columnas, etc.) que, puesto que deben ser percibidos por el espectador, han de ser desproporcionados y destacar en el resto de la construcción.

²⁰ RAMÍREZ, Juan Antonio: *La arquitectura en el cine. Hollywood, la Edad de Oro*. 2ª ed. Alianza. Madrid, 1993, pp. I-V.

²¹ ORTIZ, Áurea: *Op. cit.*, pp. 9-10.

El espacio filmico no es sólo ilusorio, sino también perfectamente controlable. La premisa del trabajo de Julie D. Dercle²² es que todos los tipos de artes plásticas intentan crear un ilusión perfecta, un mundo con todos los aspectos de la realidad y sin embargo enteramente bajo el control de su creador, aunque la ejecución de semejante mundo es imposible. De acuerdo con el programa kantiano, el cine narrativo es el primer ejemplo de un arte causal/temporal, mientras la arquitectura es el primer arte espacial. Tanto el cine como la arquitectura son formas de comunicación y procesos de diseño.

Todas las artes plásticas, en su intento de crear la ilusión perfecta, tratan de controlar el espacio, el tiempo y la causalidad en un mayor o menor grado. Cada proceso artístico enfatiza uno de los tres componentes kantianos de la realidad (espacio, tiempo y acción), aunque manipula los tres.

La tarea del cineasta consistiría, pues, en transmitir al espectador una imagen de un mundo distinto que existe únicamente dentro de los confines del film. No es sólo un mundo construido con hechos y valores, con relaciones espaciales y temporales, sino también con relaciones causales, con situaciones “si-entonces”. En contraste con el mundo fuera de la pantalla, que está sujeto a las leyes físicas, el mundo filmado es controlado enteramente por el cineasta.

1.2. ARQUITECTURA FANTÁSTICA

Fue el cine realizado en la República de Weimar a partir de 1919 el que inició la tendencia a dar a la arquitectura una función principal en las películas. Después de la guerra, la industria cinematográfica alemana produjo films sobre redes de espionaje, detectives y localizaciones exóticas, abriendo por lo tanto el camino para que la arquitectura se expresara. La influencia de esta concepción llegó a Hollywood con el éxito del cine alemán en Estados Unidos y la llegada de técnicos, artistas y cineastas alemanes. Entre los profesionales alemanes y europeos que dejaron la impronta expresionista en el cine norteamericano, Robert Siodmak, Fritz Lang, Billy Wilder y Josef von Sternberg fueron los principales contribuidores al desarrollo del cine negro, mientras F.W. Murnau, Paul Leni, Karl Freund, Paul Wegener o James Whale hacían lo propio con el cine fantástico, sin olvidar la asistencia de directores artísticos como Charles D. Hall, Anton Grot o Hans Dreier. Tim Burton absorbió todo este legado hasta el punto de hacer suya la sensibilidad expresionista a lo largo de una infancia y juventud transcurridas ante la pantalla cinematográfica y

²² DERCLE, Julie Drapkin: *Cinema and Architecture: Towards Understanding the Cinematic Sense of Place and its Relationship to the Built Environment*. University Microfilms International. Ann Arbor, 1993.

televisiva. Los directores James Whale y Tod Browning, junto al director artístico Charles D. Hall, imprimieron a las películas de terror de la Universal un sello inconfundible inspirado en gran medida en la poética del cine expresionista alemán. Como veíamos, en la tradición gótica, los elementos arquitectónicos cobran una gran importancia plasmada en la mansión como espacio claustrofóbico y perpetuamente sumido en tinieblas. La estilización de los decorados con fines expresivos y la utilización de una iluminación esculpida a base de luces y sombras se convirtieron en elementos estilísticos indisolublemente asociados al género fantástico que Burton ha heredado. Como señalaba Paul Coates²³, el legado expresionista consiste principalmente en este uso de la estilización para indicar el estado de la mente que ve el mundo. De este modo, la realidad es impregnada (y a veces totalmente envuelta) por la fantasía.

El comienzo del periodo expresionista vio una influencia del arte en el cine que no estaba afectada por estructuras políticas y sociales. Los films de este periodo eran cortos y orientados gráficamente. La estilización de estos primeros films transmitía un entorno de distorsión y exageración representado en dos dimensiones. Un ejemplo de esto lo encontramos en *El gabinete del Dr. Caligari*, que enfatiza el potencial gráfico de la arquitectura. Las puertas, las ventanas y los tejados son sesgados y crean perspectivas deliberadas para ayudar a la audiencia a visualizar el ambiente de un loco y las imágenes contraídas de un manicomio. Este efecto apareció en muchas de las primeras películas fantásticas y de terror, como en *El hombre de las figuras de cera* o *Nosferatu*.

Después de la Primera Guerra Mundial, Alemania sufrió económicamente y la política del país influyó marcadamente en las artes alemanas. El partido nazi determinaba los temas y asuntos que creían que Alemania debía contemplar. La economía del país redujo los encargos para la construcción de edificios y como consecuencia muchos arquitectos se vieron afectados. Esto alimentó un interés y una necesidad de emplear el cine como un medio para comunicar ideas arquitectónicas y aliviar la falta de trabajo durante la época de guerra. La industria filmica alemana se benefició de la guerra dado que se dirigió más esfuerzo y dinero a la industria con el fin de difundir propaganda política. El gobierno alemán se dio cuenta del potencial del cine como vehículo para la propaganda, ya que se estimaba que tres millones y medio de alemanes iban al cine cada tarde. Esto provocó que se alentara a los arquitectos a que se implicaran en la industria cinematográfica. Otro

²³ COATES, Paul: *The Gorgon's Gaze: German Cinema, Expressionism and the Image of Horror*. Cambridge University Press. Cambridge, 1991, p. 156.

de los motivos más importantes es el hecho de que durante la guerra todas las competiciones arquitectónicas internacionales habían sido temporalmente suspendidas, con lo que los arquitectos necesitaban el cine como medio para mantener vivas sus ideas. De este modo, el cine se convirtió en un medio esencial para los arquitectos y para todas aquellas personas preocupadas por el arte. Fueron los arquitectos visionarios los que vieron el cine como una oportunidad perfecta para establecer un diálogo con la audiencia alemana. Esto produjo un cambio en los films alemanes, que se volvieron menos gráficos y artificiales para adoptar un estilo arquitectónico.

Asociaciones de arquitectos, artistas y directores formaron movimientos como la *Film League*, con miembros tan conocidos como Peter Brehrens y Bruno Paul. Estos grupos intentaban mejorar el cine y proveer un vínculo entre el cine, las artes gráficas y la literatura. Dos de los films producidos por el grupo fueron los muy influyentes *El Golem* y *Metrópolis*. Ambos pertenecen al periodo inicial del expresionismo alemán, cuando el cine cobró ímpetu y la arquitectura se convirtió en estrella cinematográfica.

El arquitecto Hans Poelzig trabajó en varios films basados en leyendas y cuentos de hadas donde nacieron y tomaron cuerpo ideas arquitectónicas en forma de películas. En 1920 Hans Poelzig trabajó para *El Golem* de Paul Wegener, que se convirtió en un clásico y preparó el terreno para la arquitectura expresionista. El film está cargado de símbolos históricos y tiene lugar en el barrio judío de Praga, donde se incorpora la pasión contemporánea por el gótico. Se construyó una ciudad completa, exacta hasta el último detalle. El éxito de estos decorados fue total. Los directores confiaban completamente en el entorno para expresar el drama de un modo claramente pictórico. Los decorados de *El Golem* recuerdan a *Caligari*, pero son mucho menos gráficos y poseen un espacio más tridimensional. Aunque están muy alejados de la norma, traían el inconfundible aroma de algo nuevo. Esto fue crucial para el desarrollo de la imaginería arquitectónica en cine. La grotesca atmósfera gótica sugiere un mundo teñido de nerviosa expectación, secretos y fosos.

El segundo film clásico del movimiento expresionista fue *Metrópolis*, que destaca la conexión entre arquitectura y cine. El padre de Fritz Lang era arquitecto y el propio director había sido educado como tal antes de entrar en el mundo del cine. Esta era una transición común para los arquitectos de esta época en la que escaseaba el trabajo. En los años veinte, la industria alemana estaba compitiendo fuertemente con el cine norteamericano. Como resultado, muchos directores alemanes y europeos comenzaron a imitar el carácter de las películas americanas

contra las que competían. Esta es la razón por la que *Metrópolis* es una ciudad cuyos rasgos recuerdan la escala, diseño social y el futuro de las ciudades norteamericanas. Además, la visita de Lang a Nueva York y sus fantásticos rascacielos en 1924 desempeñó un papel muy influyente en la arquitectura del film.

Estos dos film prepararon el terreno y proporcionaron los medios de expresión para las ideas arquitectónicas de los años veinte. Otorgaron una realidad temporal a una arquitectura que, de otro modo, nunca habría sido vista. La arquitectura presente en estas películas y otras de este mismo periodo parecen buscar un nuevo ambiente y no basan toda su elaboración en la tecnología, aunque ésta tenga su parte. Este hecho es reconocido en *Metrópolis*, que incorpora la arquitectura con el arte, pero con un pensamiento y un sentido histórico y espiritual. Esto se perdió en la obra de la Bauhaus, de los futuristas italianos y otros movimientos de los años veinte.

Estos films mostraron que la arquitectura podía ser usada para explorar el impacto psicológico de la forma y el espacio, del poder expresivo de los distintos términos (primer plano, plano medio y fondo), de las diagonales descendientes, de los horizontes altos y bajos, de los distorsionados caminos en escorzo y de los varios modos de iluminación, desde las fuentes puntuales a la saturación lumínica. Se creía que estos tipos de técnicas de presentación en cine conducirían a nuevas relaciones espaciales en la vida cotidiana que podrían ser intrínsecas a otras artes como la arquitectura. Aquellos que empleaban el cine como medio estaban constantemente buscando nuevas sensaciones, que eran exageradas y que iban más allá de la imaginación, con la esperanza de que la guerra y el deterioro social y económico no afectara al país. Mientras tanto, la creación de espacio y volumen en el contexto de películas futuristas era un logro pionero, un nuevo comienzo en la relación entre arquitectura y cine. La relación fue iniciada por arquitectos que se habían dedicado a un nuevo lenguaje arquitectónico y para los que el cine proporcionaba la oportunidad de investigar los efectos de la forma y el espacio. La arquitectura de films futuristas en el cine alemán de la década de los veinte produjo un sistema de paralelos y metáforas, como si fuera un “lenguaje” en el cual los motivos de la arquitectura expresionista asumían un significado fijado.

A mediados de los años treinta y los cuarenta, las audiencias dejaron atrás las imágenes visionarias de los films arquitectónicos, más intrigadas por la tecnología y los ideales utópicos que un día traerían la felicidad eterna. Con el final del dominio total del expresionismo alemán en cine, otros países donde se estaban dando similares influencias de depresión, guerra y dificultades económicas comenzaron a

hacer lo mismo. Gran Bretaña, por ejemplo, estaba haciendo frente a la posibilidad de una guerra y con ella, la depresión económica, el desempleo y las privaciones propias del conflicto bélico. La industria cinematográfica futurista británica se vio inmersa en el frenesí de los mundos de ensueño en los que la arquitectura tenía un papel pero donde la utopía se quedaba con el espectáculo.

El mundo futuro (*Things to Come*, William Cameron Menzies, 1936) es un ejemplo de esta filosofía de mediados de los treinta. Basado en la novela de H.G. Wells, el film imagina un mundo futurista que se mantiene conscientemente alejado de los elementos simbólicos de *Metrópolis*. Este film inició la imaginaria arquitectónica que representa la utopía y es el punto donde la arquitectura ya no es un medio para la investigación, sino un recurso para predecir y pronosticar la arquitectura.

Wells y otros visionarios de la época concebían la expresión física de la utopía como un edén arquitectónico bendecido con los frutos de la ciencia. Sin embargo, fallaron a la hora de abordar los ideales espirituales del hombre, algo que va más allá de los ideales materialistas de tales films. La prueba de que esta nueva relación con la arquitectura tiene que ver con la predicción puede verse en la mayoría de las ciudades norteamericanas, que recuerdan estas imágenes en su arquitectura. La influencia directa de *El mundo futuro* puede verse en la obra del arquitecto John Portman y los Hywatt Super Hotels, así como en el Museo Guggenheim de Frank Lloyd Wright.

Para finales de los años treinta, la arquitectura había perdido su papel de estrella en los films visionarios y el interés inicial mostrado por los arquitectos en el cine se disolvió, con lo que se comenzó a abrir una brecha entre ambas artes. Este deterioro vio el incremento y la influencia de films que resaltaban el futuro y los ideales de la audiencia a través de monstruos como Drácula y Frankenstein, una forma de la tradición gótica alemana que encontró su camino hacia Hollywood. La obsesión del progreso a través de la tecnología era todavía un tema dominante en las películas, patente en la constante aparición de aparatos electromagnéticos, armas de rayos y naves espaciales supersónicas. La aceptación pública de esta iconografía en las películas resultó de la curiosidad por el espacio, la energía nuclear y el posible descubrimiento de nuevos territorios y vida alienígena. Los edificios todavía usaban estructuras ligeras y la última tecnología para denotar un futuro progresista.

La fascinación por las películas cargadas de desastres, caos, violencia y destrucción iniciada a mediados de los setenta fue testigo del regreso de la

arquitectura como elemento clave. Este renovado interés por el ambiente fue fomentado por el regreso de los arquitectos a la industria cinematográfica, como John Barry y su trabajo en *La guerra de las galaxias* (*Star Wars*, George Lucas, 1977) o Ricardo Bofill y sus diseños para *Brasil*. Los ochenta y noventa vieron el futuro en películas basadas en nuestro pasado para lograr autenticidad y el cine se convirtió en un lugar desde donde contemplar el futuro. La ciencia ficción se convirtió en un producto postmoderno. También en esta era la arquitectura postmoderna se convirtió en la pantalla en la arquitectura del futuro. Los mundos retratados en los films de aspecto futurista suelen ser el resultado de una mirada al pasado. La metrópolis del film de Lang, por ejemplo, fue inspirada por la visita del director a la ciudad de Nueva York a principios de los años veinte, por los dibujos de Sant Elia y otros futuristas arquitectónicos contemporáneos. A pesar de sus rascacielos, aeroplanos y elevados pasillos, *Metrópolis* es una complicada ciudad gótica llena de la brutal ingeniería del siglo diecinueve. Los decorados de William Cameron Menzies para el film que también dirigió, *El mundo futuro*, como aquellos de David Butler para *1980, una fantasía del porvenir* (*Just Imagine*, David Butler, 1930), describen futuros *art déco*, un estilo muy en boga cuando los films fueron realizados. *Blade Runner*, *Brasil* y *Batman* son tres films significativos que han visto el regreso de la arquitectura como resultado de la sociedad urbana. Este es el punto de partida para una nueva relación entre arquitectura y cine.

Lo que es más significativo y claro sobre el futuro y la imaginaria arquitectónica en las películas de los ochenta es el contenido social. El crimen, la violencia, el amor, el sexo, el trabajo y la arquitectura se convierten en temas de las películas de ciencia ficción. La representación de Ridley Scott del contexto urbano tiene más que ver con el presente actual que con la época en la que *Blade Runner* fue realizada. Es una historia ficticia con una copia del ambiente de hoy convertido en caricatura. Scott, que comenzó su carrera como diseñador para televisión, revolvió libros y programas de televisión para encontrar los detalles arquitectónicos que pudieran retratar las utópicas y distópicas ciudades. El futuro de *Blade Runner* no es un futuro de formas elegantes, tecnología fiable y maquinaria espacial, sino de máquinas de tarjetas de crédito, vídeo-teléfonos y cadenas de bares de fideos chinos, todo lo cual existe hoy en día. Lo que convierte *Blade Runner* en especial es el retrato de nuestro futuro basado en la arquitectura del pasado. De hecho, el film fue producido en una época en la que la concepción postmodernista había comenzado. Los recuerdos y citas de nuestra historia común es reflejada en su ambiente de paisaje urbano. Las columnas griegas y romanas son un recordatorio

de la ciudad perfecta, del paraíso perdido. La mitología clásica y oriental viene reflejada por el uso de dragones chinos en luces de neón. Hay un sabor egipcio en los interiores de la Tyrell Corporation. No se trata de alta tecnología, sino más bien de una fantasía egipcia que los actores complementan con su actitud y vestuario. Los ascensores tienen pantallas de televisión, pero están encapsulado en piedra y los bloques de apartamentos recuerdan un antiguo palacio maya. Con este empleo de las referencias históricas, Scott se ha dado cuenta del poder de las imágenes y del pastiche a la hora de proporcionar gloria arquitectónica al film. Debido a las poderosas imágenes de la película, la arquitectura postmoderna significa ahora el futuro. Ya no soñamos con una ciudad donde los edificios presentan superficies perfectas, alta tecnología y automatización. La importancia de *Blade Runner* es vista en la realidad del film y en su sorprendente parecido con nuestro propio ambiente urbano.

En *Brasil* la imaginaria es de nuevo un reflejo de la sociedad como en *Blade Runner* y de nuevo la arquitectura postmoderna funciona como una visión del futuro. Esto sólo puede ser atribuido al poderoso atractivo visual del postmodernismo. El film realiza una declaración humorística de la arquitectura del siglo veinte. Terry Gilliam, director de la película, quería ser arquitecto. Su arquitectura en este film es exitosa e imaginativa, ya que no tiene que satisfacer ninguno de los límites de los edificios reales. El empleo de la arquitectura contemporánea en el film es uno de los ejemplos más contundentes de la relación entre cine y arquitectura. Un significativo número de nuestros edificios modernos están sólo a un paso de las imágenes usadas en el film.

El *Batman* de Tim Burton no es una utopía de la ciencia ficción, sino un análisis de los peores aspectos del Nueva York o de cualquier otra gran ciudad de hoy en día. Mientras *El mundo futuro* veía el futuro como un lugar maravilloso donde todo el mundo era perfecto y había sólo unos pocos personajes malos, *Batman* presenta lo opuesto. El futuro es un desastre de edificios que se derrumban, donde todo el mundo está en peligro y sólo unos pocos personajes son buenos. El valor del film reside en cómo la realidad del crimen y la avaricia puede ser proyectada en una arquitectura que es muy emocional. Puedes decir que los criminales viven en la ciudad por las fachadas de los edificios.

Batman fue producida en los estudios Pinewood, situados cerca de Londres. Finalmente, el plató de 400 metros de longitud se convirtió en el mayor y más caro plató al aire libre construido en Europa desde el rodaje en 1960 de *Cleopatra* (Joseph L. Mankiewicz, 1963). El diseñador británico Anton Furst se hizo cargo de

la tarea de crear una ciudad lóbrega y de pesadilla que no era ni geográfica ni históricamente identificable, pero que era convincente como una metrópolis occidental un tanto familiar. Aunque el ritmo rápido y la acción de la película distrae constantemente al espectador de la contemplación de los decorados, los dibujos de Furst y las entrevistas revelan que la ciudad fue diseñada en torno a un cuidadosamente escogido número de parámetros.

Según Furst, lo más importante fue encontrar un espíritu para la ciudad que no fuera ni futurista ni histórico. Se trataba de conseguir una ciudad atemporal. “Era justo un infierno que había irrumpido a través del pavimento y que seguía creciendo.”²⁴ Furst dibujó la ciudad a partir de un rico conocimiento histórico. Recurrió a un popurrí de estilos diferentes (edificios de piedra marrón, arquitectura gótica, futurismo italiano) que, juntos, crearan su propio estilo. Ninguno de los puntos de referencia de Furst eran edificios históricos, como los bancos neoclásicos y los edificios de oficinas típicos de las ciudades americanas de los años cuarenta. En su lugar creó una serie de edificios industrializados, sin ornamentos, estructuralmente expresivos, un oscuro resumen de un siglo de modernismo arquitectónico. Un llamativo contraste es la casa de campo histórica donde vive el propio Batman. Para las secuencias situadas en la morada de Batman se recurrió a dos de las mejores casas solariegas históricas de Gran Bretaña: Hatfield House y Knebworth Manor.

El film muestra la significativa parte que la arquitectura ha desempeñado en el cine. Además de *Metrópolis*, otras referencias fueron el club de trabajadores de Konstantín Melnikov en Moscú (1927), la Torre Velasca de Milán en Viena de Otto Wagner (1956-58) y el expresionismo estructural de Norman Foster. Según Furst, la catedral de Gotham fue diseñada como una referencia a *Metrópolis* y como una anclaje visual y contrapunto con el resto de la ciudad. El diseñador reconoce además la influencia del espíritu gótico de la obra de Antonio Gaudí y la casa de *Psicosis*. Podemos ver ideas procedentes del arquitecto de rascacielos de Chicago Louis Sullivan, del arquitecto japonés Shin Takamatsu, de Gaudí y del *art nouveau* español, de los diseños del constructivismo ruso y de la arquitectura fascista alemana. Esto muestra una multitud de estilos para producir un estilo único, algo característico del cine de Burton.

Batman recaudó su primer millón de dólares más rápidamente que cualquier otra película en la historia del cine. En numerosas ocasiones, el cine ha trasladado

²⁴ Citado en NEUMANN, Dietrich: *Op. cit.*, p. 162. “It was just a hell that had erupted through the pavement and kept on growing.”

fielmente los más audaces sueños (y las peores pesadillas) de la arquitectura y los cineastas se han dado cuenta del potencial de la imaginería arquitectónica como un medio de atraer al público, precisamente a través de sus miedos y fantasías.

1.2.1. ESPACIOS DEL HORROR

Si el musical refleja un mundo irreal, blanco, puro y feliz que sólo existe en la fantasía, el género de terror implica la irrupción de la pesadilla, de lo irracional, del lado más oscuro. La arquitectura cumple un papel importante en el reino de las sombras mediante la creación de espacios opresivos, irrespirables y tenebrosos. En este género, más que en ningún otro, se hace más evidente la alianza entre la arquitectura y la luz para conseguir efectos dramáticos y psicológicos. Se trata de crear una atmósfera adecuada para que el terror y lo siniestro puedan revelarse.

En los primeros films del expresionismo alemán como *Caligari*, *El Golem* y *Del alba a medianoche* (*Von Morgens bis Mitternacht*, Karl Heinz Martin, 1920), el espacio, hasta el momento tratado como algo muerto, estático y sin significado, cobraba vida y expresión. La arquitectura, nunca más un elemento de fondo inerte, participaba ahora en las emociones del film. El entorno se convertía en una presencia que se fundía con la acción. Walter Reimann creía firmemente que el film no debía intentar imitar la realidad, sino crear su propio mundo a través de los medios de la puesta en escena. *Caligari* produjo un espacio totalmente absorbente y abarcador completamente nuevo, pero el medio filmico permitía la exploración de otras clases de espacio que la plasticidad totalizadora modelada por Walter Röhrig, Walter Reimann y Hermann Warm para el film de Wiene. El crítico artístico alemán y corresponsal del *New York Times* Hermann G. Scheffauer²⁵ identifica un “espacio plano” en *Del alba a medianoche* (en contraposición con la redondez artificialmente construida en *Caligari*) sugerido en blanco, negro y gris como una vaga nebulosa de fondo. También se puede ver una “espacio geométrico” en la fantasía de Reimann *Algol* (Hans Werckmeister, 1920), donde el espacio es dividido en diseños, cuadrados, puntos, círculos o cubos. Finalmente, existe otro espacio que Scheffauer denominó “espacio sólido o escultural”, como el modelado por el matrimonio Poelzig para *El Golem*.

El cine de terror se zambulle en un mundo de muerte y demencia. El mundo del cine de terror es un mundo interior y claustrofóbico donde se personifican todos nuestros miedos a lo desconocido, donde la fantasía se vuelve amenazadora. Es un

mundo de demonios, fantasmas, brujas, místicos y magos, de seres poseídos y psicópatas que linda con lo sobrenatural o la ciencia ficción, dependiendo de la fuente del mal.

La noche parece ser un ambiente principal en el cine de terror y desempeña un papel elemental y palpable. Las escenas clave tienen lugar frecuentemente por la noche, en la perpetua noche del espacio (*Alien, el octavo pasajero*, (*Alien*, Ridley Scott, 1979) o en la más oscura profundidad de los mares (*La mujer y el monstruo*, *The Creature from the Black Lagoon*, Jack Arnold, 1954). La noche es ocasionalmente quebrada por relámpagos, utilizados literalmente para añadir conmoción. Así, el Dr. Frankenstein creó su monstruo durante una tormenta nocturna (al igual que haría el protagonista de *Frankenweenie*). Mientras la noche nos es extraña, está habitada por vampiros y otras criaturas malignas. De hecho, el terror inherente a los films de miedo proviene menos de lo que es visible que del presagio de lo que nos podríamos encontrar.

El film de terror clásico se sitúa en remotos paisajes europeos, como la Transilvania de *Drácula*, con sus densos bosques y sus ruinas arquitectónicas. En contraste, películas más recientes, como la serie de *Halloween*, han conseguido revelar lo macabro en los barrios residenciales modernos y a la luz del día. Sin embargo, en los clásicos del género, la acción emanaba de castillos góticos europeos, mansiones victorianas y otros estilos arquitectónicos que tienen significativamente poco que ver con la experiencia arquitectónica común de la mayoría de la audiencia occidental.

Estos escenarios clásicos son exageraciones distorsionadas de refugios. En lugar de proporcionar cobijo frente a los demonios del exterior, estos horrendos hogares son como telas de araña, trampas laberínticas frecuentemente con vestíbulos sin fin, escaleras imposibles y esqueletos en el ático y en los armarios. El terror último al mal en espacios tan íntimos ha generado un número de películas de miedo con la palabra “casa” en su título. El hogar se convierte en algo amenazador, un lugar del que escapar en lugar de en el que buscar refugio. Con el énfasis en una interioridad distorsionada, los elementos estructurales del recinto ya no servían para proteger a los habitantes de los peligros del exterior. Las habitaciones se convierten en celdas, las paredes y los techos parecen aproximarse, las puertas y ventanas parecen tender trampas.

²⁵ SCHEFFAUER, Hermann G.: “The Vivifying of Space” (1920) en JACOBS, Lewis (ed.): *Introduction to the Art of the Movies*. Noonday Press. Nueva York, 1960, pp. 76-85. Citado en VIDLER, Anthony: *Op. cit.*, p. 15-16.

El espacio interior que es incapaz de proteger a sus habitantes del exterior también puede verse en las dos películas de terror más efectivas y memorables de Roman Polanski: *Repulsión* (*Repulsion*, 1965) y *La semilla del diablo* (*Rosemary's Baby*, 1968). Ambas obras implican un miedo fundamental explorado a través de una analogía entre el espacio interior del cuerpo de las heroínas y los interiores de los apartamentos donde viven. En ambos films los interiores arquitectónicos y los cuerpos de las protagonistas son intercambiables y la transgresión del elemento arquitectónico (el suelo, la pared) sostiene la amenaza de la violación de sus cuerpos. En *Repulsión*, las paredes del piso comienzan a resquebrarse y ya no pueden retener lo exterior. La distinción entre interior y exterior comienza a desaparecer.

La participación y complicidad de la audiencia a través de la música y de recursos filmicos, como la combinación de la cámara subjetiva con el montaje para crear tensión, contribuye al participativo sentido del terror esencial en las películas de miedo. Estos recursos transforman las imágenes de lugares ordinarios en ambientes macabros. El sentido del espacio del cine de terror es también intensificado por la música y el sonido ambiente. Típicamente, la música intensifica la tensión simulando unos acelerados latidos del corazón, como en el tema creado por John Williams para *Tiburón* (*Jaws*, Steven Spielberg, 1975) o gritos, como en la partitura de Bernard Herrmann para *Psicosis*. La música 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 del ambiente sonoro del género.

2. EL DISEÑO DE DECORADOS

2.1. LA DIRECCIÓN ARTÍSTICA

Todos los estudiosos que se han encargado del diseño de decorados y de la figura del director artístico resaltan la limitada existencia de literatura al respecto y deploran la escasa atención que tradicionalmente se les ha prestado. Cuando se trata de atención crítica y elogios, quizás la más desatendida de todas las artes cinematográficas es la dirección artística. Por alguna razón los críticos e historiadores no han tenido en cuenta la contribución del director artístico en un medio tan inherentemente basado en la colaboración como es el cine. Aunque sus creaciones han ayudado a definir eras, además de determinar los particulares y fácilmente reconocibles “estilos de la casa” de cada estudio de la edad dorada de Hollywood, e incluso han influido en la moda de la cultura popular, sólo unos pocos

directores artísticos (especialmente Cedric Gibbons) lograron un nivel de fama comparable a ese selecto puñado de productores y directores. No deja de ser curioso que, a pesar de su importancia e influencia, los diseños y los diseñadores de decorados reciban muy escaso crédito por parte de sus colegas del estudio, limitado reconocimiento por parte del público, poca atención de la prensa y relativamente escasos estudios por parte de los teóricos. Charles y Mirella Affron²⁶ comentan que, frente al tratamiento de estrellas que reciben directores, productores y directores de fotografía, se espera que el director artístico, como el montador o el diseñador de vestuario, ponga su talento y habilidades al servicio de la industria cinematográfica en un silencio anónimo. De este modo, “los directores artísticos deberían ser vistos pero no oídos”. La mayoría de ellos no luchan contra esta caracterización y están de acuerdo en que su trabajo consiste en proporcionar el decorado físico que realce a los personajes y a la historia al máximo, pero sin dejar traslucir su propio talento.

Beverly Heisner²⁷ señala que la puesta en escena tiene una gran importancia en las películas por una variedad de razones, entre ellas porque puede ser vista muy íntimamente. A través del ojo de la cámara los elementos pueden ser enfocados para adelantar la historia o para aislar sus momentos más íntimos. Puede actuar con los actores casi como un personaje, estableciendo la atmósfera del guión.

El cine es un medio rápido y el trabajo del diseñador de producción ayuda a desenmarañar los pormenores de la trama y de los personajes que pasan rápidamente delante de nuestros ojos. El diseñador de producción puede resumir vidas enteras en unos pocos fotogramas. El decorado puede cambiar un infinito número de veces, fotograma a fotograma, si es necesario. El diseñador de producción crea docenas de laboriosos decorados que a veces aparecen en la pantalla durante sólo unos segundos.

2.1.1. EVOLUCIÓN DE LA DIRECCIÓN ARTÍSTICA

Los primeros decorados de cine fueron simples telones pintados de teatro. Estas telas pintadas eran una convención con la que el público se conformaba, incluso cuando las telas se destensaban a causa del calor de los focos o del sol y los muros temblaban al abrir una puerta. En las escenas de interiores, las molduras, los cuadros y los muebles estaban casi siempre pintados en el telón. De todos

²⁶ AFFRON, Charles y AFFRON, Mirella Jona: *Sets in Motion: Art Direction and Film Narrative*. Rutgers University Press. New Brunswick, 1995. p. 1.

²⁷ HEISNER, Beverly: *Production Design in the Contemporary American Film: A Critical Study of 23 Movies and Their Designers*. McFarland. Jefferson, 1997, p. 1.

modos, con la iluminación uniforme que se empleaba en aquella época, unas molduras reales no hubieran tenido relieve en la imagen... habría habido que pintarlas para darles volumen. Los operadores alemanes enseñaron a los directores artísticos que para evitar la apariencia plana en pantalla de las escaleras debido a la luz, había que pintar con un tono más oscuro el frente de los escalones con el fin de acentuar la sombra.

Javier Hernández²⁸ observa que ya en los inicios del cine se aprecia una tensión dialéctica entre las imágenes documentales de los hermanos Lumière y la fantasía propuesta por Georges Méliès, el primero que orientó decididamente el nuevo invento por la vía de la ficción. Su opción por la imaginación estaba íntimamente ligada a la reconstrucción artificial de ambientes. Gran pionero en la utilización de decorados en el cine, fue así como se convirtió en el primer director artístico. El nacimiento de la puesta en escena hacía posible plasmar los sueños que hasta entonces habían permanecido confinados en la imaginación de escritores y lectores. Méliès, dice Javier Hernández, murió pobre y olvidado, pero no se equivocó: la fantasía es la parcela privilegiada del cinematógrafo.²⁹

Aunque todavía primitivo y teatral, los diseños de Méliès eran algunos de los más innovadores de su época. Fantásticos y extraños, ejercieron una profunda influencia no sólo sobre sus contemporáneos, sino también en los surrealistas casi dos décadas más tarde. Como muchos de los primeros directores, productores y actores, los primeros directores artísticos eran veteranos del teatro que trajeron consigo las tradiciones teatrales. Al principio, los diseñadores teatrales desdeñaron la vulgaridad de los productos cinematográficos, pero muchos cambiaron su actitud cuando se incrementó la calidad de las películas y se hicieron evidentes sus posibilidades creativas. Léon Barsacq³⁰ identifica 1908 como el año clave en la evolución del diseño cinematográfico. Hasta entonces, la cámara había sido un espectador inmóvil de la acción. El diseño de los comienzos simplemente tomó prestadas técnicas teatrales tales como el telón de fondo pintado. Pero en 1908 la cámara dejó de estar fija en el trípode y comenzó a adentrarse en la acción y a moverse como si fuera uno más de los personajes. Esto fue el final del teatro filmado y el comienzo del cine, lo que obligó a los cineastas a construir decorados más realistas en tres dimensiones con el fin de mantener la ilusión. La aparición del

²⁸ HERNÁNDEZ RUIZ, Javier: *Escenarios de la fantasía: el legado de la arquitectura y de las artes plásticas en el cine*. Universidad de Zaragoza. Zaragoza, 1990, p. 11.

²⁹ *Ibidem*, p. 12.

³⁰ BARSACQ, Léon: *Caligari's Cabinet and Other Grand Illusions: A History of Film Design*. Little, Brown and Company. Boston, 1976.

diseño como un arte específicamente cinematográfico se benefició también del hecho de que alrededor de la misma época, el milagro del cinematógrafo estaba perdiendo la novedad entre la audiencia. Los directores y productores tenían ahora que buscar nuevos modos de satisfacer el hambre del público por ver algo que no habían visto nunca. En las dos primeras décadas del siglo, el diseñador, cuyo nombre oficial era director artístico, desempeñó un papel fundamental cuando el cine se volvió cada vez más ambicioso en escala y en espectáculo: *Cabiria* (Giovanni Pastrone, 1914), *Intolerancia* (*Intolerance*, David Wark Griffith, 1916), *Los diez mandamientos* (*The Ten Commandments*, Cecil B. De Mille, 1923), *Metrópolis y Napoleón* (*Napoleon*, Abel Gance, 1927). Gracias al trabajo de estos artistas y sus departamentos, el cine podía volver el pasado a la vida, era capaz de transportar al espectador a lugares exóticos y de revelar sorprendentes visiones del futuro.

Otro acontecimiento procedente de Europa con gran influencia en Hollywood (que retomaremos más adelante en el epígrafe referente al decorado fantástico) fueron las investigaciones expresionistas alemanas iniciadas por la asombrosa *El gabinete del Dr. Caligari*. Fascinado por los decorados alemanes, Douglas Fairbanks también quiso ir más lejos. Para *El ladrón de Bagdad* (*The Thief of Bagdad*, Raoul Walsh, 1924) pidió a William Cameron Menzies el diseño y construcción de una Bagdad mágica e irreal. Sólo después, con el decorado terminado, le ofreció al joven Raoul Walsh la dirección de la película. Michel Chion³¹ señala que es probable que también los decorados de Ben Carré para las películas mudas americanas dirigidas por Maurice Tourneur ayudaran a que el cine de Hollywood fuese más allá de las estrictas convenciones del realismo en lo que a decorados se refiere.

En los años veinte, los alemanes, para quienes el decorado era una arquitectura en el espacio que se podía explorar en tres dimensiones, andaban a la cabeza. En *Fausto* (*Faust, eine deutsche Volkssage*, F.W. Murnau, 1926), los decoradores Herlth y Röhrig no construyeron enteramente cada decorado, sino únicamente lo que el público vería a través de la cámara. Esta nueva concepción tenía un evidente interés financiero, pero también estético, ya que se pensaba en el decorado en términos de imagen. Murnau, invitado por Hollywood para rodar *Amanecer* (*Sunrise*, 1927), se llevó consigo a su decorador y figurinista Rochus Gliese, quien pudo llevar a cabo investigaciones extraordinarias gracias al capital norteamericano. Para esta película también se realizó el decorado imprescindible, lo que implicaba una construcción previa del plano.

³¹ CHION, Michel: *El cine y sus oficios*. Cátedra. Madrid, 1992, p. 145.

En la misma época, el arte del decorado en Francia sólo progresaba con las películas estilizantes de Jean Epstein y Marcel L'Herbier. Para *La inhumana* (*L'inhumaine*, Marcel L'Herbier, 1924) el arquitecto Mallet-Stevens y Fernand Léger crearon un decorado ostensiblemente falso y estilizado. Por otra parte, mientras en Alemania se construían interiores y exteriores, en Francia los exteriores eran reales y sólo se realizaban los interiores. Conseguir la transición continua del espacio, es decir, pasar de un interior construido a un exterior más o menos real, tratando de que la ilusión de realidad y de perspectiva no resulte alterada para el espectador, ha sido siempre la hazaña definitiva del director artístico. El decorado francés se benefició de la llegada de emigrados rusos como Andreiev (decorador de Stanislavski) y sobre todo de Lazare Meerson, quienes colocaron en primer lugar los materiales reales (ladrillo, hierro, carpintería) y plantearon problemas de encuadre, perspectiva e iluminación. *Bajo los techos de París* (*Sous les toits de Paris*, René Clair, 1930), donde Lazare Meerson presentaba una capital francesa totalmente estilizada, fue un éxito mundial. La influencia de Meerson, que contrarrestaba el negro expresionista con un blanco fulgurante, fue enorme. Cedric Gibbons, que viajó a París, convertiría el gran decorado blanco en la marca de la MGM.

En Estados Unidos, las clases medias comenzaron poco a poco a aceptar el cine como un arte respetable elaborado por especialistas formados en las disciplinas tradicionales. En este afán por otorgar prestigio al nuevo arte encontramos al magnate de la prensa William Randolph Hearst, quien irrumpió en el campo cinematográfico en 1920. Hearst quería convertir a Marion Davies en una gran estrella dramática y contrató a Joseph Urban, el diseñador teatral más conocido y prestigioso de Estados Unidos, para que enmarcara con sus suntuosos diseños a la actriz. Urban, nacido en Viena y formado como arquitecto, fue contratado por Hearst cuando era ya una auténtica estrella capaz de aportar prestigio y respetabilidad a las producciones de Cosmopolitan Pictures. El interés del brillante Joseph Urban por el cine debió incrementarse por la naturaleza arquitectónica del decorado filmico, frente a la naturaleza pictórica del teatro o la ópera. Los proverbiales conflictos entre Urban y los directores de las películas en las que trabajó hicieron que los ejecutivos de Cosmopolitan tomaran conciencia no sólo de la enorme importancia de los diseños, sino también de la complejidad del fenómeno cinematográfico. La batalla principal de Urban se centraba en influenciar en la atmósfera de la película y no sólo en el diseño de los decorados.

Otros directores artísticos supervisores, como Anton Grot y William Cameron Menzies, se caracterizaron por su concepción del diseño cinematográfico como

ilustración. Grot y Menzies diseñaban plano a plano la producción de sus películas, definiendo el aspecto visual global de muchas películas y sugiriendo ambientes, la colocación de personajes, la disposición de movimientos, la sucesión de plano y la iluminación. Todo esto era llevado a cabo mediante el dibujo, pues Grot y Menzies eran ante todo ilustradores que visualizaban el relato y lo plasmaban en complejos *storyboards*. Parece ser que fue Anton Grot el que inició esta práctica. Nacido en Polonia, Grot se formó en Cracovia y Alemania, dotó de una atmósfera común a sus obras y fue posiblemente el primer diseñador de producción de la historia del cine norteamericano. Fue director artístico supervisor de la Warner Bros. desde 1927 hasta su jubilación en 1948, lo que explica que las películas de este estudio tuvieran un aire centroeuropeo cercano al expresionismo alemán. Grot diseñaba en su totalidad algunas de las producciones más significativas de la productora, una nueva técnica en la que también se formó su ayudante William Cameron Menzies.

Con el nacimiento del sistema de estudios los artistas y artesanos parecieron unirse a los estudios que mejor se ajustaran a su talento o bien adaptaron sus propios estilos al de los estudios. Por ejemplo, Cedric Gibbons, con su interés por el arte moderno, la arquitectura y el lujo, encontró un hogar perfecto en la MGM, que se especializaría en romances atractivos y superficiales en los cuales el glamour era el elemento estilístico clave. Mientras tanto, Charles D. Hall, un ciudadano británico que había conocido el expresionismo de primera mano mientras trabajaba en Europa en los años veinte, encontró un hogar perfecto en la Universal, famosa por sus expresionistas películas de horror gótico en los años treinta. Su estilo expresivo y eficaz caracterizaría la mayor parte del cine fantástico de este periodo.

En los primeros años de Hollywood, cuando las competencias de cada creador no estaban claramente delimitadas, los conflictos entre directores y diseñadores eran frecuentes, como hemos visto al hablar de Urban. Este es también el caso de Wilfred Buckland y Cecil B. De Mille. Buckland, uno de los principales diseñadores escénicos de Broadway, fue el primer diseñador de categoría que llegó a Hollywood. Mientras De Mille quería que el director artístico se comportara como un artesano que realiza los fondos, Buckland consideraba su deber opinar sobre los ángulos de cámara, la agrupación de los actores y otros aspectos de la filmación. Su máxima contribución fue la introducción de la luz artificial, un recurso teatral que, aplicado al cine, extrajo el máximo partido de los actores y los decorados.

A pesar de la variada procedencia de los directores artísticos, la profesión privilegió a los arquitectos. Los pintores, ilustradores y escenógrafos teatrales debían someterse a la disciplina de los constructores, con lo que no resulta

sorprendente que los supervisores artísticos de los grandes estudios fueran básicamente arquitectos. Dentro de estos supervisores encontramos a quienes se involucraron de un modo directo en sus películas y a quienes mantuvieron una actitud más distanciada.

Dentro del primer grupo se halla Hans Dreier, que fue director artístico supervisor de Paramount desde 1923 hasta su jubilación en 1950. Dreier, nacido en Bremen y formado como arquitecto en Munich, aportó a este estudio un aire germánico con influencias expresionistas. Antes de emigrar a Estados Unidos trabajó en Berlín para la UFA. Es considerado un maestro en la sutil evocación de la atmósfera, con su sabio manejo de las luces y las sombras. Dreier parece haber absorbido el espíritu primitivo de la Bauhaus, ya que creyó en siempre en el valor del trabajo en equipo y en la virtud de ciertas prácticas para la educación artística, al tiempo que mantuvo cierta fidelidad al mundo torturado, con intensos claroscuros, del expresionismo. Dreier reclutaba a sus ayudantes de un modo serio y riguroso en escuelas de arquitectura y diseño, aunque su formación se completaba en el estudio. Allí, Dreier, a pesar de su aire militar y fuerte disciplina, estimulaba el estilo y la personalidad individual de cada diseñador, sin dejar nunca de controlar todo lo que pasaba en su estudio-escuela.

El caso de Van Nest Polglase y Cedric Gibbons es bien diferente. En el Hollywood de los años treinta, donde, aún con ciertas dosis de embellecimiento y exageración, la mayor preocupación del decorado era el realismo, la comedia musical fue el género que dio lugar a investigaciones decorativas especialmente estilizadas. Van Nest Polglase, arquitecto y diseñador antes de pasarse al cine, fue director artístico supervisor de la RKO desde 1932 hasta 1941, periodo en el que el estudio produjo las célebres películas de Ginger Rogers y Fred Astaire, además de *King Kong*, *Ciudadano Kane*, *Los últimos días de Pompeya* (*The Last Days of Pompeii*, Ernest B. Schoedsack, 1935) o *Esmeralda la zíngara* (*The Hunchback of Notre Dame*, William Dieterle, 1939). Polglase buscó un *art déco* muy gráfico, basado en oposiciones de blanco y negro puros, con pocos matices intermedios. Sin embargo, resulta difícil saber qué se debe al talento creador de Van Nest Polglase. Tenía una personalidad difícil y un acusado alcoholismo, que hizo que el trabajo recayera cada vez más en los directores artísticos de cada película, con lo que su supervisión acababa siendo puramente nominal. No obstante, pese a su irregularidad, sus dotes como diseñador son indudables.

Cedric Gibbons fue el verdadero prototipo de director artístico supervisor. Hombre elegante y refinado, famoso por sus matrimonios con hermosas actrices,

reinó en el imperio artístico de la MGM, compuesto por unos dos mil especialistas, de 1924 a 1956. Hijo y nieto de arquitectos, Gibbons fue educado para sucederles, aunque su vocación por la pintura hizo de él una personalidad artística híbrida muy apropiada para el cine. Para Gibbons todo debía ser moderno, lujoso y rico, pero sin recargamientos excesivos. Gibbons concebía su trabajo como ingeniería o arquitectura y propugnó la subordinación del decorado a los actores. Como su contrato estipulaba que su nombre debía aparecer en los créditos de todas las producciones del estudio, su filmografía oficial consta de unos 1.500 títulos. Pese a leyenda negra que afirma que no realizó ni uno solo de los diseños que se le atribuyen, parece que Gibbons sí diseñó personalmente algunas partes importantes de algunas producciones. Su mayor habilidad fue, sin embargo, conseguir un gusto uniforme en el grupo de artistas bien preparados que reunió. Fue el primer director artístico que utilizó de modo evidente el estilo *art déco* en sus escenografías, algo que caracterizó los decorados de la MGM hasta los años cuarenta. También lanzó la moda del *big white set*, un decorado con fondo blanco que permitía una estilización muy contrastada y un tratamiento lumínico característico en el manejo del espacio.

Durante al edad dorada del sistema de estudios los films eran producidos enteramente en los estudios, donde se construían tanto los interiores como los exteriores. Cada estudio tenía un supervisor artístico, un jefe del departamento artístico que tenía un pequeño ejército de artesanos trabajando bajo sus órdenes. Era función del supervisor artístico establecer el estilo visual predominante, aunque rara vez tomara parte activa en los diseños para una película determinada, los cuales eran usualmente ejecutados por los *unit art directors*. Estos artesanos eran a menudo reclutados por el supervisor artístico de otros estudios o industrias y tenían estilos e intereses similares al suyo, lo que aseguraba la continuidad de su estilo. Estos artesanos, a menudo trabajando conjuntamente, creaban todos los diseños y decorados para una película, los cuales eran después simplemente aprobados por el supervisor artístico. Con todo esto, los *unit art directors* se arreglaban a menudo para desarrollar su propio estilo, fácilmente identificable dentro de este estricto sistema jerárquico.

En Europa, aunque había algunos estudios dominantes (como la UFA en Alemania), nunca se llegó a desarrollar un sistema de estudios similar al norteamericano. Sin embargo, también se dio una cierta cadena de montaje en la industria cinematográfica y los directores artísticos trabajaban más o menos como sus homólogos americanos. Lazare Meerson y Alexander Truaner fueron tan

importantes para el cine europeo clásico como lo eran Cedric Gibbons, Hans Dreier o Van Nest Polglase en el cine norteamericano de la misma época.

Aunque casi todos los grandes directores artísticos de la edad dorada de Hollywood trabajaron para estudios específicos, unos pocos diseñadores se mantuvieron independientes. El más importante de éstos fue William Cameron Menzies, quien a pesar de su estatus encontró mucho trabajo dentro del sistema. Su reputación era considerable, hasta el punto de que poderosos productores y directores evitaban a los directores artísticos de su estudio para contratarlo. Menzies se convertiría en el modelo del moderno “diseñador de producción” cuando trabajó para *Lo que el viento se llevó* (*Gone With the Wind*, Victor Fleming, 1939). El productor David O. Selznick quería a alguien a cargo de los diseños, más que el usual ejército de diseñadores, para asegurar la continuidad visual del film. Encargó esta tarea a Menzies e inventó el término *production designer* para ayudar a aclarar su función. Era tarea de Menzies supervisar cada elemento visual del film, desde el diseño de vestuario y los decorados hasta los efectos especiales y la combinación de colores. Incluso tenía cierto poder a la hora de elegir el estilo de fotografía y el ángulo de cámara a través de sus *storyboards* y notas para muchas de las escenas. Así, el “diseñador de producción” se impuso como el primer título de la jerarquía de la dirección artística. Como veremos, es el diseñador de producción el que organiza la narración a través del diseño. Todo comienza con la historia y las decisiones sobre el diseño siguen, en general, el propósito de apoyar la narración. Los directores artísticos hablan continuamente de la necesidad de servir a la historia.

Después de Menzies, otros directores artísticos empezaron a ser conocidos como diseñadores de producción y sus ayudantes heredaron el título de director artístico. Mientras el diseñador de producción era responsable del diseño general del film, el director artístico administraba el presupuesto del departamento artístico, controlaba el programa de trabajo y supervisaba la construcción de los decorados.

Robert Sennett³² apunta que lo que de verdad hace un director artístico o un diseñador de producción depende en la era en la que esté trabajando y del estudio (o compañía productora) para el que trabaja. Como hemos mencionado, el contrato de Cedric Gibbons en MGM le otorgaba crédito por todos los films del estudio, tanto si los había diseñado como si no. Su poderosa personalidad y su exigencia de control centralizado puso su sello visual en los productos de la MGM durante

³² SENNETT, Robert S.: *Setting the Scene: The Great Hollywood Art Directors*. Harry N. Abrams. Nueva York, 1994, p. 26.

treinta años: impecable, elegante y de buen gusto hasta el final, casi independientemente del tema del film. Por otra parte, un diseñador moderno como Dean Tavoularis, que trabaja frecuentemente con Francis Ford Coppola, se pone al servicio de un film particular, produciendo obras inmediatas, individuales e intensas como *El padrino* (*The Godfather*, 1972) o *Apocalypse Now* (1979).

Tanto americanos como europeos, como hemos visto, muchos de los grandes directores artísticos de los treinta y cuarenta tenían una educación arquitectónica. Y por una buena razón. Con la incorporación de muchas disciplinas, incluyendo diseño estructural, diseño de interiores y el estudio de movimientos artísticos pasados y contemporáneos, la arquitectura probó ser una valiosa preparación para los futuros directores artísticos. Por otra parte, los arquitectos están acostumbrados a adaptar su talento a las necesidades del cliente al mismo tiempo que mantienen su propio estilo, además de trabajar con un presupuesto y plazos de entrega, todos factores importantes en la industria cinematográfica. Los jefes de departamento Hans Dreier y Cedric Gibbons encontraron una fuente de talento en la California de los años treinta, jóvenes arquitectos recientemente graduados que no podían ejercer su profesión durante los oscuros días de la Gran Depresión. Por otra parte, Lazare Meerson, Alexandre Trauner, Vincent Korda y muchos otros, fueron educados como pintores. No obstante, cualquiera que fuera su educación, los diseñadores de producción de todos los periodos admiten haber aprendido la mayor parte de su oficio cuando estaban trabajando.

El paso al color de finales de los treinta y principios de los cuarenta había cambiado fundamentalmente el arte del decorado. Ya en la época del blanco y negro se creaban los decorados en distintos matices destinados a obtener gamas de luminosidad, con lo que el color no era más que una nueva aportación que había que controlar. Los años cincuenta marcaron un cambio gradual en la concepción decorativa, destronando poco a poco el decorado de estudio. Irónicamente, observa Peter Ettedgui³³, no mucho después de la aparición del espléndido nuevo título de diseñador de producción, el cine mundial comenzó aparentemente a menospreciar la contribución del departamento artístico. Con el final de la segunda guerra mundial, los cineastas italianos del neorrealismo anunciaron una nueva era al filmar sus películas totalmente en localizaciones reales. Su ejemplo inspiró a los directores franceses de la *nouvelle vague*, quienes también abandonaron los decorados de los estudios a favor de las calles. Su rebelión contra las rígidas prácticas de sus predecesores basadas en el estudio fue continuada por los

movimientos cinematográficos independientes que florecieron por todas partes. A finales de los cincuenta, la edad dorada de los estudios hollywoodienses estaba llegando a su fin y la influencia de este nuevo espíritu se manifestó en películas contraculturales como *Bonnie y Clyde* (1967) y *Easy Rider, en busca de mi destino* (*Easy Rider*, Dennis Hopper, 1969). Además de la vitalidad y realismo que se ganaba al rodar fuera de los confines del estudio, también resultaba mucho más barato. Como consecuencia, los mundos enteramente creados por el departamento artístico en el estudio desaparecieron. Sólo quedaron algunos visionarios como Federico Fellini, que seguía creando en estudio un mundo que, por otra parte, él asumía como ostensiblemente falso. Fellini, junto a sus directores artísticos Dante Ferretti o Danilo Donati, es uno de los pocos directores que ha mantenido la tradición clásica de los decorados de estudio sin recurrir a la manipulación de imágenes.

En los años ochenta se inició, como reacción contra las modas naturalistas, una modesta recuperación del decorado a la antigua, aunque limitada a algunas películas. En *Corazonada* (*One from the Heart*, 1982), Francis Ford Coppola recreaba Las Vegas en estudio, con su director artístico Dean Tavoularis, homenajeando así el pasado y las estilizadas películas de colores violentos de Michael Powell y Emeric Pressburger. Actualmente, el cine fantástico recurre mucho a las maquetas y a los decorados pintados, devolviendo parte de su antigua influencia al departamento artístico. Sin embargo, nos hallamos en un nuevo el contexto donde la imagen es, cada vez más, producto de manipulaciones fotográficas y decorados virtuales.

Aunque el decorado en el cine parece haber emprendido un declive irreversible (especialmente con la desaparición de numerosos estudios y de los oficios que se ocupaban de su realización), lo cierto es que rodar en lugares recreados tiene un interés económico y ha encontrado de nuevo un interés dramático y estético. Quizá en la relativa inversión de esta tendencia se puede apreciar una pizca de nostalgia y el deseo de volver a la grandeza de otros tiempos. En todo caso, el papel del diseño en el cine contemporáneo ha tenido que ser reinventado por profesionales como Henry Bumstead, Ken Adam, Richard Sylbert, Dante Ferretti, Dean Tavoularis, Stuart Graig, Patricia Von Brandenstein, Anna Asp o Dan Weil. Estos diseñadores no están interesados en la decoración *per se*, sino que para ellos el proceso de diseño tiene que ver con destilar un concepto visual a partir de las preocupaciones temáticas, emocionales y psicológicas del guión. Este concepto se convierte en el

³³ ETEDGUI, Peter: *Production Design and Art Direction*. Roto Vision. Crans-Près-Céligny, Suiza, 1999, p. 8.

factor determinante de todas las elecciones estéticas del diseñador: la masa y el volumen del decorado, la fuente de luz, la elección de exteriores, los colores, los tejidos, las texturas y complementos del vestuario. Con el fin de crear una apariencia unitaria para la película, todos estos elementos deben resonar los unos con los otros y evocar una atmósfera apropiada para la historia y los personajes. El diseño un film no tiene nada que ver con la moda o con el diseño de interiores, sino que está al servicio de la expresión dramática. Como veíamos, esta concepción tiene su origen en el cine realizado en la República de Weimar.

De acuerdo con Peter Ettedgui³⁴, tanto en un sentido estético como práctico, el director de producción es el arquitecto de las ilusiones representadas sobre la pantalla. Algunas veces, la naturaleza de la ilusión exige que el diseño sea una estrella más del film: resulta inolvidable la espectacular visión de la ciudad de Gotham creada por Anton Furst y su director artístico Nigel Phelps en *Batman*, o la rica evocación atmosférica de los años treinta de Richard Sylbert para *Chinatown* (Roman Polanski, 1974). La ciencia ficción, la fantasía, los musicales y los films de época ofrecen la más obvia plataforma para la creación de diseños memorables. Sin embargo, debemos recordar que incluso si el tema es contemporáneo, o el estilo emula el documental, estamos todavía contemplando una ilusión que ha sido diseñada. Las historias cinematográficas, incluso cuando son tomadas de la vida, son ficciones. La responsabilidad del diseñador es hacer creer a la audiencia que el artificio que están viendo es real.

2.1.2. EL DIRECTOR ARTÍSTICO: JERARQUÍA Y COLABORACIÓN

El proceso que condujo de la filmación en lugares reales a la elaboración de decorados fue progresivo. Era necesario encontrar nuevos especialistas para el diseño y la construcción de estos decorados artificiales. Sin embargo, como apunta Ramírez, “las funciones, el nombre mismo que se les otorgaba y relación que habrían de mantener con los otros responsables de la película, fueron siempre objeto de controversias.”³⁵ En los primeros días del cine, los directores artísticos recibían el título de “director técnico”, pero ni la terminología ni sus funciones estaban fijadas. Algunos años más tarde, el primer Oscar en la categoría de diseño fue llamado “decoración de interiores”. En los años treinta, la posición que correspondía con el diseñador escénico de Broadway se convirtió en Hollywood en “director artístico” (*art director*). Algunos, entre los que se hallaba Cedric Gibbons,

³⁴ *Ibidem*, p. 10. “In both aesthetic and practical terms, then, we can define the role of the production designer as being the architect of the illusions depicted on the screen.”

lo desaprobaron. Gibbons consideraba el término “ingeniería arquitectónica” (*architectural engineering*) más apropiado para describir su trabajo. Gibbons enfatizaba así la parte técnica del proyecto en detrimento de la integración expresiva entre decorado y narrativa.

La naturaleza dividida del director artístico puede verse en los diferentes títulos que se le asignan en los distintos países. En general, en Francia son “arquitectos-decoradores”; en Alemania, “arquitectos”; en Rusia, “pintor-artista”; en Gran Bretaña y en España, a imitación de los Estados Unidos, se le llama “director artístico”. Según señalan Charles y Mirella Affron³⁶, posiblemente, el término “arquitecto” o “decorador” define más apropiadamente este trabajo, pues la construcción de decorados, en muchos casos arquitectónicos, no implica, como sugiere la denominación americana, ningún control sobre el “arte” del film.

Quizás esta falta de atención que mencionábamos antes se debe, como indica Michael Stephens³⁷, a una confusión general sobre qué hace exactamente un director artístico. A pesar de los problemas de nomenclatura, la principal función del director artístico es, desde luego, diseñar los decorados para una película. Es un papel heredado del diseñador escénico teatral, el precursor del director artístico. Pero el director artístico es también responsable de establecer la continuidad visual del estilo de un film, el cual crea en colaboración con el productor y el director. Su función puede incluir encontrar y adaptar localizaciones apropiadas para el rodaje, ayudar a diseñar o escoger vestuario, decorar y amueblar los decorados, trabajar en los efectos especiales e incluso ayudar a escoger el estilo de fotografía. Muchos directores artísticos también confeccionan el *storyboard*. Un caso famoso es el del *storyboard* creado por el director artístico de la RKO Perry Ferguson para *Ciudadano Kane*, que fue seguido fielmente por Orson Welles. Además, el diseñador no sólo tiene que diseñar las imágenes, sino también el modo en que se gasta el dinero y el esfuerzo. En efecto, el diseñador tiene además que reconciliar las exigencias del guión con el presupuesto y el plan de trabajo de la película. Esto requiere decisiones críticas sobre lo que puede ser encontrado y filmado en exteriores y los que debe ser filmado en estudio. El diseñador también tiene que decidir qué cantidad de decorado se necesita construir y cuánto puede ser creado a través de otras técnicas basadas en la pintura y en las imágenes generadas por ordenador. Todas estas decisiones no afectan sólo a la apariencia visual del film,

³⁵ RAMÍREZ, Juan Antonio: *Op. cit.*, p. 29.

³⁶ AFFRON, Charles y AFFRON, Mirella Jona: *Op. cit.*, p. 11.

³⁷ STEPHENS, Michael L.: *Art Directors in Cinema: A Worldwide Biographical Dictionary*. McFarland. Jefferson y Londres, 1998, p. 1.

sino a todo el proceso de producción. Para Charles y Mirella Affron³⁸, el director artístico debe ser un arquitecto consciente de los volúmenes tridimensionales requeridos para jugar con el espacio y versado en la historia de la arquitectura, y al mismo tiempo un artista sensible a las peculiaridades de un personaje o a los requerimientos de la situación dramática.

De todos modos, cualquier intento de generalizar los hábitos de trabajo y los rasgos característicos de los grandes directores artísticos y diseñadores de producción está probablemente condenada al fracaso. Frecuentemente se trataba de prolíficos dibujantes de talento. Algunos, como Anton Grot en la Warner Bros. y Jack Martin Smith en la MGM, comenzaron su carrera como dibujantes para adaptarse rápidamente al papel de ejecutivos cuando su poder e influencia aumentó. A otros, como Boris Leven en la Columbia o William Cameron Menzies, les gustaba dibujar y continuaron haciéndolo en diferentes medios hasta que se retiraron. Había artistas autócratas con un poderoso sentido visual, como Van Nest Polglase en la RKO, o figuras más camaleónicas, tales como William A. Horning en la MGM o Hal Pereira en la Paramount, que podían trabajar con la misma facilidad en cualquier género y para cualquier director.

El cine es un arte basado en la colaboración, el resultado de la suma de los esfuerzos de un gran número de talentos trabajando juntos. A pesar de que la contribución del diseñador y su equipo puede ser pasado por alto a menudo, siempre está ahí, sobre la pantalla, para que todos la veamos.

Algunos bocetos, dibujos, acuarelas y incluso cuadros completos llegan a convertirse en obras de arte por mérito propio. Pero los mejores diseños son algo más que imágenes bonitas. Indican atmósfera, ambiente, iluminación, perspectiva, composición pictórica, volumen, relaciones espaciales. Muestran detalles, estilo de decoración, a veces con los personajes para proporcionar un sentido de escala. También proporcionan ideas prácticas para su construcción.

El trabajo del antiguo director artístico y hoy diseñador de producción es básicamente el mismo, aunque desde la desaparición de los grandes estudios se han producido cambios significativos en el modo en que los diseñadores de producción trabajan para lograr sus objetivos. Según Heisner³⁹, hoy en día sólo Universal y Disney Studios tienen departamentos artísticos similares a los de los primeros tiempos, donde se desarrollaban bajo el mismo techo todas las funciones de creación y construcción de decorados. En esos días, los departamentos artísticos

³⁸ AFFRON, Charles y AFFRON, Mirella Jona: *Op. cit.*, p. 11.

³⁹ HEISNER, Beverly: *Op. cit.*, p. 2.

permanentes funcionaban como oficinas de arquitectura, donde el supervisor artístico asignaba cada director artístico a una película determinada y controlaba todo el trabajo.

Ted Haworth⁴⁰ sostiene que la diferencia básica entre el diseñador de producción y el director artístico es que un diseñador de producción tiene un vínculo más estrecho con la película y es usualmente contratado por el director. Entonces visualiza el guión sobre el papel, ilustrando las escenas y secuencias complejas. El director y el diseñador de producción colaboran en la reestructuración del guión y añaden la tercera dimensión casi hasta el punto de premontar el film. Los diseñadores de producción contemporáneos deben reunir su propio departamento artístico para cada film, aunque frecuentemente recurren al mismo personal de una película a otra.

Las relaciones entre los responsable de la imagen, el diseñador de producción y el director de fotografía, son intensas. La arquitectura del decorado se diseña con ángulos y proporciones que reflejan la luz con el fin de expresarse. En los inicios del sonoro, cuando el rodaje con varias cámaras reclamaba una iluminación uniforme, la ausencia de sombras creadas por la luz debía compensarse dibujando directamente esas sombras en el decorado. Los planos en profundidad podían diferenciarse mediante valores luminosos diferentes, oposiciones calculadas de materiales mates y brillantes. En los mejores casos, la fusión entre fotografía y decorado estaba tan conseguida que desaparecía la impresión de una iluminación sin sombras. La llegada del Cinemascope creó problemas de decorado inéditos al alargar el cuadro de la imagen, con lo que el diseñador, el director y el director de fotografía debían replantarse a fondo la forma de componer la imagen, de decorarla y filmarla. Muchas veces, para que el público siguiera percibiendo el decorado alrededor de los personajes, había que falsear la perspectiva, bajar los techos, subir los suelos y jugar con al colocación de muebles y accesorios.

En el Hollywood clásico, la relación entre el director artístico y el director de la película era generalmente inexistente. Son muchos los directores artísticos que se lamentaban de la indiferencia de los directores hacia los decorados. Normalmente, los directores artísticos evitaban mostrar sus decorados al director demasiado pronto, bajo la creencia de que los directores son incapaces de visualizar. Algunos cineastas, como George Cukor, se limitaban a dirigir a los actores mientras los directores artísticos, en colaboración con los directores de fotografía, se ocupaban de todo lo demás. Otros directores se involucraban mucho más en el proceso de

diseño, como Cecil B. De Mille, Rouben Mamoulian, Jean Renoir, René Clément, Alfred Hitchcock, Fritz Lang, Julien Divivier o Robert Siodmak. No obstante, los cineastas que se interesaban apasionadamente por la dirección artística eran minoría y, como vemos, fundamentalmente europeos. Resulta interesante notar que, especialmente durante la edad dorada de Hollywood, los estilos visuales de directores tan individualistas como Alfred Hitchcock variaban notablemente de un estudio a otro. El aspecto de *La sombra de una duda* (*Shadow of a Doubt*, 1943) para la Universal difiere considerablemente de *Sospecha* (*Suspicion*, 1941) para la RKO. Esta diferencia se debe a la influencia de los directores artísticos que trabajaron en cada film y, por encima de ellos, al supervisor artístico.

Entre los directores artísticos que se convirtieron en directores de éxito cabe mencionar a Alfred Hitchcock, Mitchell Leisen, Vicente Minnelli (en Broadway), Edgar G. Ulmer (director artístico en películas de F.W. Murnau, Max Reinhardt, G.W. Pabst y Fritz Lang), Mauritz Stiller en Suecia, Erich von Stroheim, William Cameron Menzies y Ernst Lubitsch.

Hoy en día la mayoría de los directores de éxito exigen por contrato poder de decisión sobre el montaje final, algo casi nunca oído en los días de los estudios. Esto proporciona a los directores (y a los diseñadores de producción elegidos) mucho más control sobre la apariencia final del film, sobre su contenido y significado.

Muchos directores, una vez han establecido una buena relación de trabajo con un diseñador de producción, pueden escoger mantenerlos para las películas subsiguientes. Woody Allen ha trabajado casi siempre con Santo Loquasto o Mel Bourne, mientras Spike Lee recurre usualmente a Wynn Thomas (diseñador de producción de *Mars Attacks!*). Estas parejas recuerdan a los días de los estudios donde los directores artísticos y los directores trabajaban juntos en más de un film, aunque entonces era porque ambos estaban contratados por el mismo estudio. Si una película determinada daba resultados especialmente buenos, el supervisor artístico del estudio volvía a asignar el mismo director artístico al director con la esperanza de obtener un resultado similar.

Las colaboraciones de estos artistas con los directores han enriquecido no sólo su propio arte, sino que también han influenciado profundamente la apariencia del cine moderno. Así, cabe destacar, entre otros, el trabajo de Lazare Meerson con Jacques Feyder, Alexandre Trauner con Marcel Carné y Billy Wilder, Kisaku Ito con Mizoguchi, John Box con David Lean, Ken Adam y Anton Furst con Stanley

⁴⁰ HAWORTH, Ted: "Production designer vs. Art director" en *Film Comment*, Mayo/Junio, 1978, p. 36.

Kubrick, Dean Tavoularis con Francis Ford Coppola, Dante Ferretti con Federico Fellini, Ben van Os con Peter Greenaway, John Beard con Terry Gilliam, Chao Jiuping con Zhang Yimou o Christopher Hobbs con Derek Jarman.

Burton no ha formado una pareja constante con un diseñador de producción o director artístico determinado, aunque sí ha desarrollado ciertas predilecciones. Ya comentábamos que el cineasta ha creado a su alrededor una familia de colaboradores habituales, amigos con los que comparte una misma sensibilidad y una forma de expresión similar. El cineasta necesita que se produzca esta conexión con todos los miembros del equipo y, evidentemente, este también es el caso de un terreno tan importante para él como es el diseño de producción y la fotografía. Rick Heinrichs, cómplice desde sus inicios en la Disney, fue diseñador de producción en *Sleepy Hollow* y ha desempeñado diversos cometidos como miembro del departamento artístico en *Vincent*, *Frankenweenie*, *Hansel y Gretel*, *Aladino y la lámpara maravillosa*, *La gran aventura de Pee-Wee*, *Eduardo Manostijeras*, *Batman vuelve* y *Pesadilla antes de Navidad*. Bo Welch ha ejercido como diseñador de producción en *Bitelchús*, *Eduardo Manostijeras* y *Batman vuelve*. Tom Duffield fue diseñador de producción de *Ed Wood* y director artístico en *Bitelchús*, *Eduardo Manostijeras* y *Batman vuelve*. Los diseños del británico Anton Furst para *Batman* y los del australiano Deane Taylor para *Pesadilla antes de Navidad* resultan asimismo memorables.

Tom Duffield, que ya había trabajado con el realizador en tres ocasiones, fue diseñador de producción en *Ed Wood*. Para Duffield, que se incorporó al proyecto en el último momento tras verse libre de un compromiso anterior, trabajar con tan escasa preparación le fue posible porque el cineasta y él “hablan el mismo lenguaje”.⁴¹ El diseñador ha afirmado: “Tim Burton y yo compartimos el mismo vocabulario sobre decorados. Creo que esa es la principal razón por la que me contrató. Tenía confianza en mí y sabe qué puedo hacer y que puede comunicarse conmigo.”⁴²

Esta afinidad instantánea también se produjo con Anton Furst. Burton conocía su trabajo en el film de Neil Jordan *En compañía de lobos* y quiso trabajar con él en *Bitelchús*, pero el diseñador estaba exhausto tras dos años de duro trabajo bajo las órdenes de Stanley Kubrick en *La chaqueta metálica* (*Full Metal Jacket*, 1987). Para Furst “lo impresionante de Tim es su extraordinaria habilidad

⁴¹ *Cinefantastique*, vol. 25/26, n° 6/1 Diciembre/Enero 1994/95, p. 118.

⁴² *Hollywood Reporter*, vol. 330, n° 37, 27 de Enero, 1994, p. S-8. “Tim Burton and I share the same vocabulary about sets. I think that’s a lot of why he hired me. He had confidence in me and he knows what I can do and he knows he can communicate with me.”

para meterse en el pulso de una película y definir su atmósfera y su espíritu general.”⁴³ El diseñador encontró muchos elementos en común con el realizador: “Hubo una afinidad instantánea entre nosotros porque compartimos unas opiniones muy similares sobre lo que uno debería hacer con el cine (...) Ambos somos cineastas teatrales en el sentido de que ninguno de nosotros quiere hacer ningún tipo de *cinéma vérité*.”⁴⁴ Desde luego, Furst no puede ser más explícito: “No creo que nunca me haya sentido en armonía con un director de modo tan natural aparte de Tim: conceptualmente, espiritualmente, visualmente o artísticamente. Nunca hubo ningún problema porque nunca discutimos por nada.”⁴⁵

Bo Welch, interrogado sobre si el hecho de trabajar con alguien con un talento visual tan notable como Tim Burton facilita o dificulta el diseño de producción, respondió: “Es más fácil, es un placer, porque se preocupa tanto. Cuando compartes una sensibilidad con alguien que se preocupa realmente por la apariencia de la película, es ideal.”⁴⁶ De este modo, las buenas ideas se desarrollan a partir de un diálogo que sólo puede repercutir en la calidad del film. Como señalábamos en el primer capítulo, las películas de Burton, más que de una simple delegación o división del trabajo, son el resultado de una acertada colaboración.

2.2. EL DECORADO CINEMATOGRAFICO

De los elementos que componen un film, sólo dos son susceptibles de ser fotografiados: los actores y el decorado. Los actores tienen un análogo narrativo en el personaje: Walter Huston, fotografiado, es Sam Dodsworth⁴⁷, tal y como el decorado lo tiene en un espacio ficticio (el decorado diseñado por Richard Day se convierte en la oficina de Sam Dodsworth). De estos dos elementos, es el actor (o la figura humana) el que resulta privilegiado sobre el decorado en las películas, especialmente en los films hablados hollywoodienses. Desde luego, hay excepciones en las que el decorado desempeña un muy importante papel en la película, como es el caso de la mayoría de las obras de Burton, y también films como *La caída de la casa Usher* (*The Fall of the House of Usher*, Jean Epstein, 1927), *Metrópolis*, *La kermesse heroica* (*La Kermesse héroïque*, Jacques Feyder, 1935), *Pépé le Moko*

⁴³ *StarBurst*. Yearbook 1989/90, p. 9. “The spectacular thing about Tim is his extraordinary ability to get onto the pulse of a movie and define its atmosphere and general spirit.”

⁴⁴ *Ibidem*. “There was an instant affinity between us because we share very similar opinions of what one should do with cinema. (...) We are both theatrical filmmakers in the respect that neither of us want to deliver any sort of *cinéma vérité*.”

⁴⁵ *Ibidem*, p. 13. “I don’t think I’ve ever felt so naturally in tune with a director apart from Tim- conceptually, spiritually, visually or artistically. There was never any problem because we never fought over anything.”

⁴⁶ *Hollywood Reporter*, vol. 316, n° 2, 28 Enero, 1991, p. S-13.

⁴⁷ En *Desengaño* (*Dodsworth*, William Wyler, 1936).

(Julien Duvivier, 1937), *Cumbres borrascosas* (*Wuthering Heights*, William Wyler, 1939), *Noches blancas* (*Le notti bianche*, Luchino Visconti, 1961) o *El delator* (*The Informer*, John Ford, 1935).

Según Michel Chion, dado que el cine es el arte de expresar lo interior mediante lo exterior, “una de las funciones principales del decorado de cine es traducir el mundo interior de un personaje, o al menos manifestarlo en una serie de detalles expresivos y personales.”⁴⁸ Además de exteriorizar el mundo de un personaje, la expresividad del decorado también plantea el clima de una película, algo que directores como Fellini y Burton han convertido en maestría. En palabras de Chion, “un decorado es un estado de ánimo.”⁴⁹

Anne Souriau⁵⁰ identifica tres funciones generales de la decoración que afectan la lectura del decorado: la función decorativa, la función localizadora y la función simbólica. Para desempeñar la función decorativa, el decorador crea imágenes agradables e incluso hermosas, proporcionando un espectáculo repleto de valores plásticos; en su segunda función, el decorador provee de información al espectador sobre los sucesos del film y dónde y cuándo tuvieron lugar; el poder de la función simbólica del decorado le permite expresar lo que no puede ser dicho o lo que es mejor no decir, otorgando al film ideas, sentimientos y significación. La proposición de Souriau introduce una cuestión importante: la de la interdependencia entre el decorado y la narrativa y los efectos que esta interdependencia produce en el espectador. Sin embargo, no tiene en cuenta que algunos decorados son “decorativos”, pero otros no, o que muchos diseños rechazan el potencial simbólico.

La propuesta de Charles y Mirella Affron⁵¹ es la siguiente: el director artístico lee el guión en los inicios del proceso de producción. Guiado por esta lectura, diseña un decorado que se ajusta a los imperativos narrativos del guión. Sin embargo, el peso de la dirección artística en esta lectura variará, principalmente, de acuerdo con el grado de intensidad del diseño aplicada al decorado. Un decorado de intensidad de diseño convencional apoyará posiblemente una lectura convencional de la narración. Un decorado de alta intensidad de diseño apoyará la producción de una lectura no convencional, una lectura que puede trascender las categorías

⁴⁸ CHION, Michel (1992): *Op. cit.*, p. 155.

⁴⁹ *Ibidem*.

⁵⁰ SOURIAU, Anne: “Fonctions filmiques des costumes et des décors” en SOURIAU, Etienne (ed.): *L’Univers filmique*. Flammarion. París, 1952, p. 100. Citado en AFFRON, Charles y AFFRON, Mirella Jona: *Op. cit.*, p. 36.

⁵¹ AFFRON, Charles y AFFRON, Mirella Jona: *Op. cit.*, p. 36.

genéricas. Un incluso más alto nivel de intensidad favorece el decorado, privilegiando su papel más allá del simple apoyo a la narración.

Estos autores⁵² arguyen que un diseño de decorado construido funciona respecto a la narrativa a través de su relativa transparencia u opacidad: desde la denotación, en el cual el decorado funciona como un poste indicador del género, atmósfera y personaje; a la puntuación, donde el decorado tiene una la función narrativa específicamente enérgica; al adorno, donde un decorado verosímil llama la atención sobre sí mismo dentro de la narrativa; y al artificio, donde el decorado es una imagen fantástica o teatral que domina el centro de la atención narrativa.

Veremos que las películas de Tim Burton tienden al grado más elevado de intensidad del diseño aplicada al decorado, esto es, a la concepción del decorado como artificio, que privilegia su papel más allá del simple apoyo a la narración. Resulta sin embargo interesante contemplar más detenidamente esta construcción de la función del decorado respecto a la narrativa en contraposición con la noción aplicada por nuestro cineasta.

2.2.1. EL DECORADO COMO DENOTACIÓN

En la mayoría de los films, el decorado soporta un bajo nivel de peso narrativo. Establece la época, el lugar, la atmósfera y está de acuerdo con la representación de lo real generalmente aceptada. La época, el lugar y la atmósfera son a menudo expresados por la decoración a través de estrategias genéricas convencionales y retratos de contextos culturales convencionales. Si, antes de verlo, un film es identificado como un film de género a través de sus elementos paratextuales (título, reparto, publicidad), y si la designación genérica no exige más que una intervención decorativa transparente, se trata entonces de un caso de decorado como denotación. A este nivel pertenecen los géneros marcados por un entorno realista. Aquí, el decorado explota “el efecto de realidad”, tanto cuando representa la vida diaria como cuando representa lo “real” de su género. A diferencia de las películas de fantasía o de terror, los films de detectives o los westerns no requieren que sus decorados sean otra cosa que denotativos.

Por lo tanto, el decorado denotativo es de bajo presupuesto, olvidable, retórica y estilísticamente indistinguible. Aplica códigos genéricos y culturales de un modo convencional. Participa en narraciones que requieren descripciones mínimas.

Desde Lazare Meerson a Gene Allen, desde mediados de los años veinte hasta el presente, a lo largo de las décadas, las prácticas nacionales y los estilos

personales, cuando se ha pedido a los diseñadores de decorados de todo tipo y reputación que definieran “un buen decorado” la respuesta ha mostrado que un buen decorado es esencial y modestamente denotativo. De acuerdo con estos diseñadores, el buen decorado está completamente subordinado a la narración y, al igual que la música no diegética, debe pasar desapercibido. En el momento en que atrae la atención del espectador, puede decirse que ha fallado en su propósito. El decorado no debe estorbar nunca la narración y el público no debe ser consciente del trabajo del director artístico. Los decorados son secundarios, mientras los personajes y la historia son los elementos principales. Sin embargo, estas afirmaciones contradicen muy a menudo la impresionante originalidad de sus propios diseños. Que sus brillantes decorados estén fielmente al servicio de la narración no significa que pasen desapercibidos.

Bo Welch⁵³ no cree que en todos los films el mejor trabajo del diseñador sea invisible. En ocasiones, el diseño es un personaje de la película y debería solicitar atención. El diseñador prefiere estos films donde el decorado tiene un gran peso dramático, a aquellos donde es secundario. En algunas películas, como en las de Tim Burton, el decorado y el fondo no permanecen simplemente en segundo término. Welch afirma que su trabajo “es como diseñar un lenguaje visual, donde puedes establecer un vocabulario de formas y colores, de mobiliario y vehículos. Y a partir de ese vocabulario se comienzan a expresar cosas: a veces hablas alto, a veces hablas bajito. A veces irritas, a veces calmas. Pero básicamente, tienes este código visual que está ahí para complementar el contenido de la escena.”⁵⁴

2.2.2. EL DECORADO COMO PUNTUACIÓN

Los decorados adquieren un grado de opacidad cuando se vuelven específicos y legibles a través de la puesta en escena y la fotografía. Liberados de su condición de elemento de fondo, adquieren el potencial de puntuar la narrativa y por lo tanto, de reclamar la atención del espectador durante el transcurso del film. El resultado es una unión reconocible de narración y decorado. En tales momentos de énfasis, el decorado entra en una dinámica con la narración que no establece tan sólo la época, el lugar y la atmósfera, sino también la época, el lugar y la atmósfera como

⁵² *Ibidem*, pp. 36-40.

⁵³ *Hollywood Reporter*, vol. 316, n° 2, 28 Enero, 1991, p. S-13.

⁵⁴ *Premiere*, vol. 5, n° 11, Julio 1992, p. 49. “Its like designing a visual language. You can establish a vocabulary of shapes and colors and furnishings and vehicles. And from that vocabulary, you begin to say things. Sometimes you speak loudly, sometimes you speak softly. Sometimes you irritate, sometimes you soothe. But basically, you’ve got this visual code that’s there to complement the scene content.”

ese centro en la trama específica, en el tema y, sobre todo, en el personaje, además de en los detalles relacionados con la clase social, el género, la raza y la etnia.

Usualmente de gran presupuesto, el decorado como puntuación aspira a ser expresivo. Desfamiliarizando lo cotidiano y lo verosímil, reemplaza los códigos convencionales de la dirección artística con estrategias de diseño que hacen avanzar las proposiciones narrativas de la película. Por consiguiente, las distinciones culturales y genéricas son redefinidas, desestabilizadas o intensificadas a un evidente y casi memorable grado. En este nivel, el decorado explota el efecto de realidad aplicado a la narrativa cotidiana (familiar, realista) y muestra una cantidad correcta de retórica y estilo.

Si el decorado como denotación, a su nivel esencialmente funcional, incluye información clasificatoria sobre su propio estatus genérico como discurso, sobre la identidad de los protagonistas y sobre el lugar de la acción, en este nivel como puntuación establece conexiones expresivas entre género, personaje y lugar. En las películas cuyos decorados son denotativos, la expresión es llevada principalmente a través del diálogo y la acción. El decorado se vuelve manifiestamente expresivo cuando sus representaciones de lo real transmiten no sólo lo genérico, lo identificador y lo espacial, sino también las coherencias específicas de una narración dada. Este decorado puntúa, estructura la narración con signos de énfasis. Las propiedades que lo definen son: es verosímil; realza lo familiar poniendo en primer plano el diseño a través de la puesta en escena y la fotografía; tiene un nivel retórico “medio”, “correcto”; intermitentemente opaco, invita a la lectura y puede ser percibido como una imagen con elementos manifiestamente pictóricos o compositivos más que como una representación del mundo real y cotidiano; su especificidad excede los códigos genéricos y culturales estándar.

2.2.3. EL DECORADO COMO ADORNO

Hemos visto que, más que localizar la narración en una época, lugar y atmósfera, a veces el decorado va un paso más allá y alcanza el nivel de puntuación al ayudar y realzar la narración. La dirección artística de estos films muestra un elevado nivel de retórica, de estilo; aquí, la producción enfatiza valores que son altamente determinantes, verosímiles y sin embargo no familiares, e intencionadamente sorprendentes. Con frecuencia, y en momentos críticos, el decorado narrativizado se vuelve específico y legible a través de insistentes figuras autoconscientes. Los rasgos excepcionales que acentúan el diseño de decorados en el nivel de puntuación adquieren en este nivel un peso y una duración

significativamente mayores. En el nivel de puntuación un decorado excepcional puede, en cierto sentido, continuar siendo percibido por el espectador como esencialmente denotativo; en el nivel de adorno, el espectador no puede dejar de leer el diseño como una necesidad específica de la narración.

Los films que presentan este nivel explotan el decorado para apoyar sus ambiciones de imitar otras artes, como la pintura en *Rembrandt* (Alexander Korda, 1936) o *La kermesse heroica*, o la arqueología, en films históricos, de época o situados en tiempos modernos como *El manantial* (*The Fountainhead*, King Vidor, 1949). Pueden proponer decorados inmensos y espectaculares que mantengan la fe en su propia definición genérica como películas colosales o espectaculares, como *Cabiria* (Giovanni Pastrone, 1914), *Los diez mandamientos* (*The Ten Commandments*, Cecil B. De Mille, 1956), *Ben-Hur* (William Wyler, 1959) o *La caída del imperio romano* (*The Fall of the Roman Empire*, Anthony Mann, 1964). Finalmente, pueden prodigar atención sobre elaboradas construcciones de modo que sean mejor demolidas durante largas escenas de desastre y destrucción, como vemos en *El arca de Noé* (*Noah's Ark*, Michael Curtiz, 1928), *Sansón y Dalila* (*Samson and Delilah*, Cecil B. De Mille, 1950) o *La aventura del Poseidón* (*The Poseidon Adventure*, Ronald Neame, 1972).

La celebridad del director artístico Alexandre Trauner se debe principalmente a su determinación a empujar los términos de la misión del diseñador tan lejos como fuera necesario para satisfacer y realzar la narración. Los decorados de películas como *Historia de una monja* (*The Nun's Story*, Fred Zinnemann, 1959), *El apartamento* (*The Apartment*, Billy Wilder, 1960) o *Irma la dulce* (*Irma la Douce*, Billy Wilder, 1963) tienen una función de puntuación. Sin embargo, narraciones como *Les enfants du paradis* (Marcel Carné, 1945), donde la historia y la fantasía distancian al espectador de la realidad contemporánea, los decorados de Trauner no sirven a la narración como mero instrumento de puntuación, sino que la anticipan con la presencia continua del adorno.

El decorado en el nivel de adorno de la intensidad del diseño no reclama la transparencia del nivel denotativo ni el traslucimiento del nivel como puntuación. En este nivel, el decorado comienza a tomar una opacidad que define las últimas etapas de esta taxonomía. Pide imágenes poderosas que sirvan para organizar la narración, exhibe un elevado nivel de retórica. Verosímil y, sin embargo, poco familiar e intencionalmente llamativo, los decorados como adorno insisten en valores que están muy establecidos y obligan al espectador a leer el diseño como una necesidad específica de la narración.

Dentro del decorado como adorno podemos hablar del decorado caligráfico y de lo colosal.

La introducción del término “caligrafismo” en el léxico filmico se debe al crítico y realizador cinematográfico Giuseppe De Santis, que lo empleó para denunciar la tendencia formalista de la producción italiana de finales de la época fascista. El fascismo había favorecido unas versiones muy decoradas de la historia, los mitos y las adaptaciones de novelas de finales del siglo XIX y principios del XX.⁵⁵ Para De Santis, el film caligráfico tenía una temática histórica y un diseño que imitaba la historia del arte. Charles y Mirella Affron retoman el término, despojándolo de su connotación peyorativa, para describir los films que pertenecían no sólo a la producción italiana de finales de los años treinta y principios de los cuarenta, sino también los productos de los estudios norteamericanos y europeos que conjugaban historia, ficción y artes plásticas, como pueden ser *Rembrandt*, *María Antonieta* (*Marie Antoinette*, W.S. Van Dyke, 1938) o *La kermesse heroica*.

Aquí encontramos la imitación del arte y de la arqueología. Los directores artísticos han dejado siempre clara su deuda con la pintura, el dibujo y los grabados, a los que suelen recurrir para inspirarse a la hora de diseñar los decorados. Para *Rembrandt* y *La kermesse heroica*, los diseñadores de decorados Vincent Korda y Lazare Meerson eligieron como modelos cuadros que no sólo les sirvieron como inspiración, sino también como auténticas fuentes documentales. El arte imita al arte en los muy adornados decorados de estos films de época.

Los departamentos artísticos de los estudios tenían a su disposición las abundantes fuentes de los departamentos de investigación, las fotografías provistas por los equipos de investigación viajeros y los textos ilustrados de las voluminosas bibliotecas de la MGM, la Warner Bros. y la Paramount. Sin embargo, la persecución de la fidelidad arqueológica no triunfó a toda costa. El propósito último de agradar a la audiencia (y vender entradas) debía prevalecer cuando fuera necesario y, a veces, la fidelidad era relegada para favorecer el gusto del público.

En cuanto a la imitación de la arquitectura moderna, hay dos escenarios principales objetos de la caligrafía moderna: el apartamento de la mantenida o de la mujer “echada a perder” (como en *Susan Lenox*, *Susan Lenox*, *Her Fall and Rise*, Robert Z. Leonard, 1931) y la oficina del magnate empresario (*El reloj asesino*, *The Big Clock*, John Farrow, 1948). En *El manantial* encontramos una narración sobre

⁵⁵ Entre los ejemplos más recordados de este estilo encontramos *Héctor Fieramosca* (*Ettore Fieramosca*, Alessandro Blasetti, 1938), *La corona de hierro* (*La corona di ferro*, Alessandro Blasetti, 1941) y *Un tiro en reserva* (*Un colpo di pistola*, Renato Castellani, 1941).

la política del modernismo en arquitectura, donde la ésta se convierte en un asunto de vida o muerte.

En cuanto a lo colosal, antes de *Intolerancia*, como los ancestros de este tipo de decorado, encontramos la película concebida, producida y dirigida por Pastrone. Con *Cabiria*, el decorado construido emergió completamente desarrollando y exigiendo ser imitado. En *Buenos días, Babilonia* (*Good Morning, Babylon*, 1987), Paolo y Vittorio Taviani, herederos ellos mismos de las tradiciones históricas y realistas italianas, rindieron un afectuoso homenaje a la odisea experimentada por los artistas y artesanos italianos y sus contribuciones al cine silente norteamericano, pues ya hemos visto que la situación bélica en Europa conllevó que muchos artistas emigraran a los Estados Unidos.

A la categoría de películas colosales también pertenecen, entre otras, *Los diez mandamientos*, *Ben-Hur*, *Quo-Vadis?* (Mervyn LeRoy, 1951), *La caída del imperio romano* o *César y Cleopatra* (*Caesar and Cleopatra*, Gabriel Pascal, 1945).

El decorado adorna la narrativa a través de el sistema de referencia intertextual definido como caligráfico y a través de su poder para intervenir como una figura de lo colosal. Esta intervención es más evidente en la destrucción diegética del decorado colosal. Así ocurre en *El arca de Noé*, *Sansón y Dalila* o *La aventura del Poseidón*.

2.2.4. EL DECORADO COMO NARRACIÓN

Existen unos films inusuales cuyos decorados llegamos a distinguir, en el transcurso del visionado, como esencial y sorprendentemente unitarios. Estos decorados confinan la acción a un único espacio. Al hacer esto, desafían las expectativas fundamentales de nuestra experiencia como espectadores: a través del montaje, el espectador será transportado de un lugar a otro, espacios que no necesitan ser ni aclarados ni descritos. En virtud de su ubicuidad e independientemente del grado de intensidad en el diseño, los decorados de estos films establecen y proclaman una relación privilegiada con la narración. En realidad, son uno con la narración, tal y como la narración es uno con ellos. Estos textos nos pueden situar en espacios aislados como la habitación en *La Soga* (*Rope*, Alfred Hitchcock, 1948), el ático de *El diario de Ana Frank* (*The Diary of Anne Frank*, George Stevens, 1959), la oficina de *El abogado* (*Counsellor at Law*, William Wyler, 1933), en espacios menos constreñidos como la casa en *Rebeca* (*Rebecca*, Alfred Hitchcock, 1940), el castillo en *Hamlet* (Laurence Olivier, 1948), el hotel en *Gran Hotel* (*Grand Hotel*, Edmund Goulding, 1932), o en interiores y exteriores mediados

por figuras: la calle de *Qué verde era mi valle* (*How Green Was My Valley*, John Ford, 1941) o el patio de *La ventana indiscreta* (*Rear Window*, Alfred Hitchcock, 1954).

La singularidad de estos decorados puede encontrarse a menudo en su origen teatral. Se trata de films cuya narración propone un campo espacial generalmente restringido y cuya dirección artística dispone de sus límites. Aquí, el guión dice claramente que la cámara no necesita ir de un lugar a otro, al menos no por el bien de la acción. En realidad, precisamente en beneficio de la acción se pide que la cámara acepte los confines de un perímetro dominante claramente definido. Mientras la cámara resiste la tentación de vagar, de hacer resaltar decorado tras decorado, el decorado, lejos de ser suprimido, es puesto en primer plano (no necesariamente a través de la intensidad de la decoración como en los ejemplos citados anteriormente, sino a través de una estrategia de diseño que requiere que un decorado esté recurrente e insistentemente presente para el espectador.

Este decorado puede bien ser unitario o bien dar esa impresión a través de la articulación evidente de sus partes separadas. Sus orígenes, sea cual sea la fuente del film (guión, novela o, más a menudo, obra de teatro), tienen una sólida base en la unidad de espacio teatral.

Debido a esta restricción, el decorado limitado disfruta de una relación privilegiada con la narración. En un mayor o menor grado, el decorado subsume la narración y es subsumido por ésta. El decorado se convierte en la imagen organizadora de la narración, una figura que sustituye la propia narración. Tanto si el decorado es una figura repetida a la cual la acción es obligada a volver (*El cuarto mandamiento*, *Rebeca*), una figura persistente que proporciona un ocasional y breve escape (*Hamlet*) o una figura ubicua que rehúsa permitir a la cámara desviarse más allá de sus fronteras como en *La calle* (*Street Scene*, King Vidor, 1931), todos estos decorados son inseparables de la narración.

En segundo lugar, el decorado restringido disfruta de una relación privilegiada con el espectador, quien llega a conocerlo íntimamente. Cuando más de un espacio es descrito, la distancia entre ellos, su interconexión, es mostrada tan insistentemente por la cámara que el espectador entiende que los espacios son contiguos.

Finalmente, la narración que exige un decorado unitario o casi unitario obliga al director artístico a la contención, pero también al ingenio. Las limitaciones espaciales en mandos de un buen director artístico no sólo se deben obedecer, sino también explotar, para ser finalmente trascendidas. El resultado es a menudo un

diseño virtuoso cuya fuerza descansa en la relación privilegiada del decorado con la cámara y con el guión, que es la consecuencia inevitable de sus constricciones espaciales.

El decorado, ya sea construido en el estudio, realidad modificada para satisfacer las necesidades de la filmación o realidad no adulterada, crea el efecto de ficción, al igual que todas las otras realidades en el texto filmico. El decorado, artificial o tomado del mundo real, es un signo de la vida cinematográfica. Junto al gesto, el modo de hablar y la presencia de los actores, el decorado se adentra en la representación que define el estatus ficcional del cine narrativo. Sin embargo, aunque estamos preocupados por lo artificial, lo construido, estas observaciones pertenecen también a lo real. En muchas películas los espectadores no tienen ningún motivo para creer que las escenas no han sido filmadas en los escenarios reales. En la vasta mayoría de las películas que buscan producir un fuerte efecto de realidad, que son la mayoría, la intención narrativa dominante habría sufrido drásticamente si el decorado, construido o no, no tuviera una apariencia realista.

Por lo tanto, el decorado es cómplice en la activación del efecto de realidad. Volveremos a retomar este aspecto más adelante.

2.2.5. EL DECORADO COMO ARTIFICIO

Este es el grado de intensidad del diseño aplicada al decorado al que tienden las películas de Tim Burton, tema que volveremos a abordar en el epígrafe 4. A este nivel pertenecen los decorados que privilegian su propia artificialidad. Estos decorados llaman la atención sobre sí mismos como un objeto continuamente opaco en busca del “efecto de ficción”. El diseño se convierte en específico y legible a través de la invención de lo patentemente irreal. El decorado artificial es predominantemente descriptivo, concentrado en la desfamiliarización. Muestra un afectado grado de retórica, un estilo tan elevado que resulta finalmente indistinguible de la estilización.

Aquí, el decorado tiene el privilegio de crear nuevas realidades, contextos aptos para lo siniestro y lo monstruoso, mundos de ensueño evocados de lo fantástico, visiones proyectadas del futuro: desde *El gabinete del doctor Caligari* a *Batman*, pasando por *Frankenstein*; desde el exotismo de las noches árabes de *El ladrón de Bagdad* (*The Thief of Bagdad*, Ludwig Berger, Michael Powell, Tim Whelan, 1940) a la magia de cuento de hadas de *La bella y la bestia* (*La Belle et la bête*, Jean Cocteau, 1946); desde la utopía de *El mundo futuro* a la distopía de *Blade Runner*.

El decorado como artificio puede ser leído como metáfora, aunque el artificio no siempre requiere una intención específicamente metafórica por parte del diseñador. Las funciones básicas de establecer la época, el lugar y la atmósfera también se aplican al decorado como artificio, al igual que a los demás tipos de decorado que hemos visto (denotativo, como puntuación y como adorno). A la inversa, también podemos leer estos decorados como metáforas. Por ejemplo, podemos interpretar la oficina diseñada por Trauner para *El apartamento* como anonimia. No obstante, estos decorados, por mucho que repercutan en la narración de un modo metafórico, simbólico o incluso alegórico, nunca dejan de servir al efecto de realidad. Continúan, por lo tanto, siendo leídos como representaciones de localizaciones realistas.

En el caso del decorado como artificio, no se pretende que los espectadores lo vean como una construcción verosímil. Se nos invita a que lo leamos como un lugar imaginado, irreal.

En el decorado como artificio podemos ver dos vertientes en su relación con la narración. La primera tiene su origen en los viajes a la luna y al fondo del mar de Méliès y se extiende a través de las distorsiones del expresionismo alemán a las casas del horror del Dr. Frankenstein, las naves espaciales, lunas y planetas de *2001: Una odisea del espacio* (*2001: A Space Odyssey*, Stanley Kubrick, 1968) y la batcueva de *Batman*. A este nivel de intensidad de diseño pertenecen films de gran influencia en la historia de la dirección artística: *El gabinete del Dr. Caligari*, *Metrópolis* y *El ladrón de Bagdad* (Raoul Walsh, 1924) son películas cuya influencia estilística ha tenido un gran alcance. La segunda vertiente designa la dirección artística de películas cuyos temas son el teatro y el propio cine. Muchas de estas narraciones son explícitamente autoreflexivas en tanto en cuanto incorporan representación y actores: las adaptaciones cinematográficas de Shakespeare, los musicales de Fred Astaire y Ginger Rogers o los films sobre ballet y ópera. Emplazamientos muy ornamentales para el espectáculo y la exhibición, y frecuentemente cruciales para el desarrollo de la narración, estos decorados están diseñados para ser memorables.

Esto no significa que el decorado artificial rete a la estrella o a la historia para conseguir supremacía narrativa. El propio Dr. Caligari es tan expresionista como el entorno que le rodea. A excepción de los ejemplos más inusuales, el decorado como artificio logra un estatus de co-estrella, pero no encabeza el reparto.

2.2.5.1. REPRESENTACIONES Y MUSICALES

En *Doble vida* (*A Double Life*, George Cukor, 1947), los ensayos y representaciones de Otelo reflejan la atmósfera mágica y la ilusión del teatro, además de la mente enferma de un actor al borde de la demencia. Shakespeare es la elección más obvia para un film cuyo tema es el impacto de la teatralidad en la experiencia de vida. Sus convenciones sobre el modo de hablar y la dramaturgia entran en oposición radical con el realismo operante en el cine narrativo para el gran público. Sobre la pantalla cinematográfica, el teatro isabelino se convierte en una útil metáfora del artificio del propio teatro.

Con el fin de estrechar la distancia entre teatro y cine, Franco Zeffirelli sitúa sus films basados en obras de Shakespeare en decorados naturalistas, representaciones de realidades vividas. Sin embargo, otras adaptaciones cinematográficas de Shakespeare utilizan el decorado para enfatizar la distancia estilística que existe entre la sala de teatro isabelina y la sala cinematográfica. Estos enfoques llevan las obras de Shakespeare a sus orígenes teatrales.

El decorado como artificio encuentra un hogar acogedor en el musical, cuya narración está explícitamente relacionada con la puesta en escena de números musicales. Los decorados excesivos y altamente estilizados de los números musicales convencionales ocupan una posición eminente dentro del contexto naturalista de la diégesis más extensa. Las calles de las ciudades, las casas de huéspedes, los hoteles de lujo y los camerinos enmarcan los fabulosos y patentemente falsos decorados diseñados para los discursos no naturales de canciones y baile que definen los principales valores del género.

Los decorados para los números musicales presentan una variedad de conexiones con la narración. Marcan al personaje (elegantes paisajes urbanos para la corbata blanca y el frac de Fred Astaire), etnia (el sur de la frontera para el enorme tocado y los zapatos con plataforma de Carmen Miranda), o raza (una jungla africana en *Stormy Weather*, Andrew Stone, 1943). Hacen comentarios sobre el tema o reflexionan indirectamente sobre el film. Aparentemente, se relacionan directamente con la mini-narración de la canción que se está interpretando. Los decorados de la mayoría de los números musicales son enfáticamente descriptivos en la profusión y artificialidad de sus elementos decorativos: la vegetación de la jungla hecha de celofán; plátanos, monedas o máquinas de escribir demasiado grandes; escalerillas y tramos de escalera que no conducen a ningún sitio o los suelos transparentes o de espejo vistos en tantos films. Estos decorados atraen el efecto de ficción.

Un espléndido ejemplo contemporáneo lo encontramos en *Moulin Rouge* (Baz Luhrmann, 2001), una extravagante película cargada de excesos que la mayoría de los espectadores odian o adoran. Se trata de un brillante pastiche postmoderno que celebra un género tan descaradamente artificial como el musical. *Moulin Rouge* también demuestra el alcance internacional del musical, remontando un género hegemonícamente hollywoodiense a sus raíces en el vodevil europeo, la cultura del cabaret, los musicales teatrales y la ópera (y no sólo las óperas ligeras de Gilbert y Sullivan sino también, como nos recuerda la voz de Plácido Domingo, la ópera italiana seria).

El decorado como artificio libera al director artístico de la necesidad de reproducir lo realista. El diseñador reflexiona sobre la realidad de su propio arte como un descarado artificio.

2.2.5.2. LO FANTÁSTICO

Los directores artísticos disfrutaban de una gran libertad a la hora de representar lo irracional y lo fantástico, puesto que los decorados apropiados para estos modos son patentes realidades inventadas. Los decorados distorsionados de *Frankenstein* y *Svengali* (Archie Mayo, 1931) distancian sus narraciones del ámbito de la razón. La fantasía se expresa en la espléndida ciudad del *El ladrón de Bagdad*, en decorados que abandonan la verosimilitud por visiones evocadas de la leyenda. *2001*, que pertenece a una zona diferente del fantástico, lleva a los espectadores más allá de su conocimiento del pasado y experiencia del presente, hacia las especulaciones de “lo que tiene que llegar”.

Léon Barsacq⁵⁶ clasifica los films fantásticos en dos categorías. En la primera se encontrarían las películas que comienzan en una situación fantástica. Se trata generalmente de films de aventuras con efectos especiales como *El ladrón de Bagdad*, *El hombre invisible* (*The Invisible Man*, James Whale, 1933) o de films de ciencia ficción como *Planeta prohibido* (*Forbidden Planet*, Fred McLeod Wilcox, 1956) o *El mundo futuro*. La segunda categoría incluye películas basadas en una atmósfera fantástica, como son todas las versiones de *Fausto* y de *El Golem*, las películas de vampiros y las películas que tratan sobre el más allá: *Liliom, corazón de apache* (*Liliom*, Fritz Lang, 1934), *A vida o muerte* (*A Matter of Life and Death*, Michael Powell y Emeric Pressburger, 1946), cuentos de hadas o films de ensueño como *La bella y la bestia* de Jean Cocteau, *Las bellas de noche/Mujeres soñadas* (*Les Belles de nuit*, René Clair, 1952) y *Orfeo* (*Orphée*, Jean Cocteau, 1949).

Como observa Barsacq, los films que intentan crear una atmósfera fantástica a través del tema, el decorado, la música, la iluminación, la interpretación de los actores y el color son estéticamente más difíciles de producir que los films basados en los efectos especiales. Barsacq también destaca el hecho de que la arquitectura e interiores barrocos o rococós son frecuentemente empleados para evocar lo extraño o inusual, a diferencia de la predilección por la Edad Media del expresionismo. Podemos contemplar el poder evocativo del barroco en *El año pasado en Marienbad* (*L'année dernière à Marienbad*, Alain Resnais, 1961), *La aventura* (*L'Avventura*, Michelangelo Antonioni, 1959) o en *La belleza del diablo* (*La beauté du diable* René Clair, 1949).

Los decorados artificiales median las relaciones narrativas entre lo material y lo emocional; objetivizan un nexo entre lo exterior y lo interior, entre el universo físico y el universo psicológico. Dominantes en su actividad narrativa, los decorados de *Caligari* son trasposiciones de los estados de ánimo, sentimientos y fantasías de los personajes. Para poder interpretar el film debemos, por lo tanto, interpretar sus decorados. *Caligari* prestó su nombre a un estilo visual, el caligarismo, que apunta hacia el reemplazamiento de lo natural por una realidad inventada, apoya la construcción de decorados y la estilización. Este estilo se ajusta a ficciones imbuidas de enigma, amenaza, trauma, violencia, lo sobrenatural y lo monstruoso. En este nivel de intensidad del diseño, los decorados muestran su propio artificio.

Ya hemos visto que casi todos los films de terror están fuertemente en deuda con el cine de la República de Weimar. Las películas de Frankenstein exhiben los elementos de diseño que son la base para las convenciones del género. En estas películas, creadas en estudios, las vistas de la vida real bajo un cielo real son progresivamente escasas, mínimas o completamente ausentes. El intento de competir con los grandes estudios de Carl Laemmle Jr., que se hizo cargo de la Universal en 1930, lo llevó a producir tres grandes films de terror: *Drácula*, *Frankenstein* y *El hombre invisible*. La dirección artística de los tres estuvo a cargo de Charles D. Hall, cuyas cinco décadas de carrera se desarrollaron casi completamente dentro de la Universal. Algunas de sus creaciones se han vuelto tan comunes que ahora son clichés, tales como el laboratorio del científico loco o la aldea de estilo tudor con sus campesinos llevando antorchas. Sin embargo, su valor para el estudio y el género que el que es más conocido ha sido generalmente pasado por alto. Junto al director de maquillaje Jack Pierce y el maestro de efectos especiales John P. Fulton, Hall condujo la Universal a través de una década de

⁵⁶ BARSACQ, Léon: *Op. cit.*, p. 140.

películas de terror clásicas que no han sido superadas gracias a su poder visual para fascinar y asustar.

Si la demencia, lo horrible y lo siniestro libera a los directores artísticos de lo cotidiano, lo fantástico les otorga una todavía mayor licencia para construir mundos alternativos al servicio del efecto de ficción. *El ladrón de Bagdad* (1924), que ayudó a establecer la carrera de William Cameron Menzies, demuestra la función de la dirección artística en apoyo de la representación de lo irreal. La versión de Alexander Korda de *El ladrón de Bagdad* (1940), con Vincent Korda como director artístico (ganador de un Óscar por su trabajo) y Menzies como productor asociado, tampoco escatimó en decorados.

Mucha de la fantasía, como hemos visto, proviene del mito y de la leyenda, de iconografías retrospectivas y familiares. Basado en formas sugeridas por la tecnología moderna, el decorado fantástico de la ciencia ficción tiene una familiaridad eventual, de futuro. La ciencia ficción invita al director artístico a rechazar la pintoresco ciudad de cuento de hadas y el cielo metafísico por la pintoresca nave espacial y el paisaje lunar. Tiene, por necesidad, que poner en primer plano sus decorados. La ciencia ficción examina los valores de la sociedad contemporánea alterando las relaciones entre los seres humanos y su entorno. El estatus del decorado como un punto de referencia fundamental en la ciencia ficción está quizás mejor ilustrado por *2001*. Como su nombre indica, se trata de una narración sobre un viaje, pero a diferencia de otras ficciones semejantes, presta más atención a los vehículos que a los tripulantes. *El mundo futuro* demostró que la arquitectura de vanguardia era un medio sumamente eficaz para dar forma a los espacios futuros de la ciencia ficción. William Cameron Menzies y Vincent Korda, secundados por un cualificado equipo, fueron más lejos que las utopías de la Bauhaus o Le Corbusier a la hora de recrear la fábula de Wells. Consiguieron unas formas eclécticas a partir del *Streamline Moderne*, el futurismo, el expresionismo, la Bauhaus, el *art déco* y otras propuestas de vanguardia. El film de Menzies encarriló la ciencia ficción definitivamente por la vía de la arquitectura moderna y determinó la iconografía del siglo XXI.

Como observa Javier Hernández Ruiz⁵⁷, si hay un film que resume la aportación de las vanguardias y de los viejos estilos que bullían en Europa (y en Alemania en particular) hacia 1926, ésta es sin duda *Metrópolis*. Muy por encima de su mensaje ilusorio y del argumento un tanto simplista de Thea Von Harbou, *Metrópolis* sobresale por la magnífica elaboración plástica de sus escenas y por los

atrevidos decorados y arquitecturas de Otto Hunte, Erich Ketthut y Karl Vollbrecht. El innegable talento del realizador Fritz Lang supo adecuar lo que narraba con el decorado más idóneo; dentro de un amplio abanico de posibilidades aprovechó tradición y vanguardia con la vista puesta en la expresividad de lo que vemos.

La ciudad emergida, donde viven los señores, es un bosque de edificios ultramodernos comunicados gracias a vías suspendidas por las que discurre una intensa circulación rodada, mientras al lado revolotean máquinas voladoras entre miles de luces. Lang materializa los sueños urbanísticos de la Bauhaus y de otras corrientes modernas, a los que se ha añadido una imaginación exuberante. Para ilustrar el mundo de la clase privilegiada recurre a una escenografía ultrarracionalista, de pesados volúmenes geométricos, que inundaría Alemania durante el periodo nazi. En claro contraste, la morada de los obreros es un espacio sumergido en las sombras, poblado de edificios grises, deslucidos, que más bien parecen colmenas laberínticas.

El sustrato romántico de la cultura germana también había nutrido al cine de esta época especialmente crispada. El mismo Lang tuvo ocasión de familiarizarse con el terror gótico en su película *Las tres luces* (*Der müde Tod*, 1921). En *Metrópolis* recurrió a menudo a esta iconografía al recrear pasadizos sembrados de esqueletos, inquietantes catacumbas, la lóbrega y puntiaguda casa del malvado Rotwang o la amenazadora catedral gótica poblada de gárgolas donde moran las siete macabras estatuas que representan los pecados capitales y que parecen cobrar vida en la imaginación onírica de Freder. La Edad Media simboliza el lado oscuro, tenebroso en la lucha maniquea que plantea el guión. Considerada por muchos la primera película de ciencia ficción, en ella están esbozadas muchas de las ideas que Hollywood hará populares en las producciones del género. También las películas de terror de la Universal tendrán presente las especulaciones de Lang (el laboratorio donde se da vida a la nueva criatura femenina en *La novia de Frankenstein*), o los que pugnaban por introducir la arquitectura y el diseño moderno en los decorados de la industria cinematográfica americana, como William Cameron Menzies en *El mundo futuro*. Así, como apunta Javier Hernández⁵⁷, *El gabinete del Dr. Caligari* reveló la fuerza de los decorados y *Metrópolis* los descubrió como recursos fundamentales dentro de la narración, algo de lo que Hollywood tomaría buena nota.

⁵⁷ HERNÁNDEZ RUIZ, Javier: *Op. cit.*, p. 40.

⁵⁸ *Ibidem*, p. 43.

Aunque los espectadores están dispuestos, e incluso ansiosos, a suspender su credibilidad con el fin de entrar en el encantador, divertido y apasionante mundo de la fantasía, los cineastas tienen que trabajar para sostener esa disposición y hacer que lo irreal parezca creíble. Stephen Prince⁵⁹ señala de tres modos de lograr la credibilidad en la fantasía. El primer modo consiste en situar la fantasía dentro de un ambiente reconociblemente real, como en *City of Angels* (Brad Silberling, 1998), donde el entorno de Los Ángeles y San Francisco es bien conocido.

Otro sistema efectivo de establecer la credibilidad de un mundo fantástico es a través de la pura acumulación de detalles narrativos. Cuanto mayor cantidad de detalles utilice el cineasta para describir los personajes, lugares y sucesos, más convincente se volverá ese mundo para los espectadores. La maestría de George Lucas en este modo se puede apreciar en *La guerra de las galaxias*.

Un tercer modo de establecer credibilidad es usando el diseño de producción para hacer que entornos irreales parezcan tangibles y convincentes. Aquí consideramos la obra de Tim Burton. *Batman* contiene un brillante diseño de producción que evoca una ciudad de Gotham como una oscura y congestionada metrópolis llena de crimen. Como en otros films sobre oscuras ciudades del futuro (*Blade Runner*, *Dark City* (Alex Proyas, 1997), *Matrix* (*The Matrix*, Andy Wachowski, 1998), la metrópolis de *Batman* es una de las estrellas del film, asumiendo una presencia visual dominante junto con los personajes. Gotham es una creación totalmente imaginaria, pero su diseño visual es tan poderoso que cobra vida convincentemente. En *Eduardo Manostijeras*, el diseñador de producción Bo Welch sitúa audazmente el castillo medieval de Edward en medio de un barrio residencial. Es un concepto de diseño ostentoso, casi desafiando a la audiencia a que reaccione con incredulidad. Sin embargo, cuando la vendedora de Avón visita a su ocupante, el castillo prueba estar adornado con tantos detalles góticos que se vuelve incuestionablemente real.

3. APUNTES SOBRE LA FOTOGRAFÍA CINEMATOGRAFICA

La fotografía es un elemento esencial para la creación de la atmósfera fantástica. El director de fotografía determina, junto al director y el departamento artístico, el aspecto final del film.

Si en el siglo diecinueve la ópera era el lugar donde se daban cita todas las artes de la época, actualmente es el cine el medio que se hecho cargo de esa responsabilidad y la cámara es un elemento crucial para el esfuerzo de todos los

⁵⁹ PRINCE, Stephen: *Movies and Meaning*. Segunda edición. Allyn & Bacon. Boston, 2001, pp. 272-275.

que participan en un film. El guión, la visión del director, la creatividad de los diseñadores de producción y de vestuario, las interpretaciones de los actores, el trabajo de los diferentes técnicos, la complicada logística y la enorme cantidad de presiones en un rodaje no son nada sin el momento mágico en el que la cámara comienza a funcionar. Sólo entonces se transforman todas las esperanzas y sueños, todo el duro trabajo, en “realidad” fotográfica. La responsabilidad de este acto de transformación, y de todas las expectativas que la acompañan, descansa sobre los hombros del director de fotografía. Aparte de consideraciones técnicas y artísticas, el director de fotografía debe ser un verdadero comunicador, capaz de entender y absorber los esfuerzos de otros miembros clave de la producción.

El director de fotografía es el puesto técnico que más fama ha conseguido y no es extraño citar su contribución al éxito de una película. Sin embargo, persiste un malentendido sobre la naturaleza de su trabajo. A esta confusión ha contribuido el hecho de que su función haya tardado entre diez y veinte años en precisarse. En los inicios del cine, un único hombre, el operador, se ocupaba de todo lo relativo a la fotografía de una película. Actualmente, se necesita todo un equipo colocado bajo su dirección, en conexión con eléctricos y maquinistas.

Aunque los primeros operadores se habían formado en general como fotógrafos, en cine no contaban con la posibilidad de la imagen fija de jugar con el tiempo de exposición para compensar una luz débil. Dado que en cine el tiempo de exposición es invariablemente breve y exige mayores cantidades de luz, el sol se convirtió en el principal proveedor. El cine de los inicios utilizaba todo lo posible la luz solar, puesto que los soportes eran poco sensibles y los sistemas de iluminación artificial todavía reducidos. Sin embargo, ya se sabía cómo modular esta fuente para crear ambientes luminosos, mediante el empleo de vidrieras, toldos para tamizar, difuminar o enmascarar completamente la luz con el fin de conseguir efectos nocturnos. La luz natural podía complementarse o sustituirse por lámparas de cuarzo de vapor de mercurio que resultaban bastante peligrosas para el equipo.

Además de la fotografía, los operadores recogían la tradición teatral. Dramaturgos como Max Reinhardt en Alemania o David Belasco en Estados Unidos crearon nuevos estilos de iluminación, siendo el primero formalista y naturalista el segundo. El nacimiento de la luz modulada en cine se produjo cuando los operadores trataron de imitar el efecto teatral de iluminar a los personajes por una única fuente presente y visible. De este modo, los actores cinematográficos eran iluminados por una ventana, una chimenea o una lámpara.

Poco a poco fue naciendo la idea de un estilo fotográfico en cine, idea que maduró bajo la influencia plástica de las películas alemanas y escandinavas, regiones en las que la luz solar siempre ha tenido una significación dramática y emocional especial. Mientras los pioneros europeos de la iluminación expresiva en cine han sido injustamente olvidados, los norteamericanos dieron a conocer mundialmente a su pionero, el operador de Griffith, Billy Bitzer. A él se le atribuye la invención del primer plano, del contraluz, del desenfoco artístico, del efecto de apertura y de cierre del iris y del fundido en negro. Sin embargo, la mayor parte de estos efectos estaba siendo experimentado de forma independiente por operadores de todo el mundo.

Los primeros Oscar de 1927 incluyeron la fotografía en el apartado *Cinematographer*. Los primeros directores de fotografía en recibirlo fueron Charles Rosher y Karl Struss por su trabajo en la película de Murnau *Amanecer*, un magnífico ejemplo de las tentativas de la última época del cine mudo de combinar la calidad artística europea y el poder técnico y económico del sistema americano.

En la época del *star system*, los directores hollywoodienses se centraban más en el texto y en la interpretación, lo que concedía a los directores de fotografía un mayor grado de libertad. De este modo, les era posible adoptar iniciativas e imponer su propio estilo de iluminación en las películas.

Al mismo tiempo, los grandes estudios, en perpetua competición, trataban de definir su propio estilo fotográfico y pedían a los directores de fotografía que se ciñeran a él. De este modo, mientras en las películas familiares de la MGM triunfaba el estilo claro y luminoso (*high key*), en las producciones de la Warner, con una imagen basada en la película social, policiaca y de atmósfera, se adoptó un estilo fotográfico con claroscuros, más dramático y realista (*low key*).

La fotografía era una de las preocupaciones principales del cine de la época. El trabajo de Gregg Toland para *Ciudadano Kane* recibió muchísima atención y fue muy alabada. Su mayor novedad visual fue adoptar objetivos de gran angular que exageraban el espacio y permitían una gran profundidad de campo, así como tomas en contrapicado que permitían ver los techos. El hecho de no poder utilizar los techos para colocar las pasarelas con las baterías de focos obligó a cuestionarse la iluminación y encontrar nuevos modos de enviar la luz hacia el decorado.

Otras revoluciones vinieron de la mano del neorrealismo italiano primero y la *nouvelle vague* francesa después. Ambos salieron de los estudios y comenzaron a buscar un sistema de iluminación con menos glamour, más cercano a lo cotidiano. Esto fue obra principalmente del director de fotografía G. R. Aldo (*La terra trema*,

Luchino Visconti, 1948 y *Umberto D*, Vittorio de Sica, 1952) y de los pioneros franceses Henri Decae y Raoul Coutard.

El trabajo en estudio había favorecido la utilización de un sistema complejo de iluminación que trataba de modelar la luz en blanco y negro dándole profundidad, combinando varias capas de luz de funciones muy definidas. La *nouvelle vague* retomó del neorrealismo italiano el rodaje en decorados naturales, es decir, decorados con techo. Además, Jean-Luc Godard quería que los actores y la cámara se pudieran mover libremente y la innovación de Raoul Coutard para *Al final de la escapada* (*A bout de souffle*, 1960) consistió en liberar el decorado de todo el denso sistema de iluminación. En lugar de dirigir el haz luminoso de los focos desde las pasarelas del techo hacia abajo, donde estaban los intérpretes, se proyectaban las luces hacia el techo. La luz llegaba así a los actores de forma indirecta y, por lo tanto, difusa, sin sombras marcadas. La luz lo invadía todo casi uniformemente y los actores podían moverse libremente. Este estilo fotográfico tuvo un éxito inmediato. La ruptura con cierta estética amanerada y la creación de una imagen nueva tuvo una gran influencia, incluso entre los directores de fotografía norteamericanos. Sin embargo, como apunta el maestro de la luz Néstor Almendros, los métodos de trabajo simplificados y económicos aumentaban la productividad, no la calidad: “Se había pasado simplemente, en lo que se refiere a la imagen, de una estética con sombras a una estética sin sombras (...) que había acabado por destruir la atmósfera visual en el cine moderno.”⁶⁰

En los años setenta, quizá como reacción a esta revolución de lo “natural”, apareció otra moda, la del color desleído, poco saturado, asociado a un difuminado de los contornos por difusión. Se trataba de una nueva forma de desenfocado artístico, más cerca de la pintura impresionista que de la fotografía de estudio, que huía del efecto de tarjeta postal retocada que había utilizado el color hasta entonces. Este sistema de luz suave, que generaría inevitablemente un nuevo academicismo, trajo consigo múltiples investigaciones fotográficas.

En los ochenta regresó el gusto por los colores vivos y la luz precisa y dura, dejando en segundo plano los efectos elaborados de estudio, pero aprovechando todo lo descubierto en el periodo anterior. Directores como Raúl Ruiz o Wim Wenders llamaron para sus películas a Henri Alekan, fotógrafo de *La bella y la bestia* de Cocteau y símbolo de la fotografía relamida y de la “calidad francesa”. Se huía de la naturalidad grisácea y se reivindicaba lo barroco, lo artificial. También se

⁶⁰ ALMENDROS, Néstor: *Op. cit.*, p. 15.

regresa de un modo nostálgico al blanco y negro, convertido en sinónimo de refinamiento estético.

Actualmente, las nuevas posibilidades técnicas permiten una fotografía totalmente natural, obtenida con la luz ambiental y que deja a los actores más libres que nunca para moverse. La tendencia de los últimos años parece sintetizar lo viejo y lo nuevo de un modo equilibrado.

El cine contemporáneo, fiel a su espíritu autorreferencial, ha recuperado el cine en blanco y negro después de un periodo de casi completo abandono. La fotografía en blanco y negro recurre a técnicas muy estudiadas para crear una profundidad en la imagen mediante la iluminación, compensando la ausencia de colores mediante verdaderas gamas de grises, tratando de trasponer las diferencias cromáticas mediante sutiles variaciones de luz. El blanco y negro obliga a separar a los personajes del fondo del decorado mediante efectos de luz (como el contraluz de la iluminación académica), mientras al rodar en color, la profundidad es expresada de modo adicional mediante las separaciones cromáticas. Las películas en blanco y negro, por carecer de esta ventaja, son más difíciles de iluminar que los film en color, ya que debe dedicarse más tiempo y cuidado para obtener una imagen tridimensional. En *La última película* y *Luna de papel* (*Paper Moon*, 1973), Peter Bogdanovich hace prevalecer el intento de reproducir a la perfección las técnicas fotográficas del cine del pasado. Woody Allen ha realizado varias películas con espléndida fotografía en blanco y negro de Gordon Willis: *Manhattan* (1979), *Recuerdos de una estrella* (*Stardust Memories*, 1980), *Zelig* (1983), *Broadway Danny Rose* (1984), *Sombras y niebla* (*Shadows and Fog*, 1992) o *Celebrity* (1998). Wim Wenders también ha realizado varias películas en blanco y negro: *Alicia en las ciudades* (*Alice in den Städten*, 1974), *En el curso del tiempo* (*Im lauf der Zeit*, 1976) o *El estado de las cosas* (*Der Stand der Dinge*, 1982). Encontramos otros ejemplos de interés en *Toro salvaje* (fotografía de Michael Chapman) y *El hombre elefante* (fotografiada por Freddie Francis). Tim Burton ha recurrido a la fotografía en blanco y negro propia de las películas de terror en *Vincent*, *Frankenweenie* y *Ed Wood*, y hubiera rodado de igual modo *Sleepy Hollow* si los productores no hubieran presionado tanto en contra de esta “ocurrencia tan anticomercial”.

Aunque la maestría técnica del director de fotografía es importante, por encima se sitúa la manipulación de las luces y las sombras, del color y el tono, del espacio y el movimiento, con el fin de crear un ámbito con carga emocional para la acción cinematográfica. Para Néstor Almendros, “las cualidades principales de un director de fotografía son la sensibilidad plástica y una sólida cultura. Lo que

llaman “técnica cinematográfica” no posee más que un valor secundario: es cuestión, sobre todo, de ayudantes.”⁶¹ En manos de un maestro, el proceso técnico de esta disciplina se eleva a la categoría de forma artística. Se trata entonces de “pintar con luz”.

La noción de pintar con luz, o esculpirla, es empleada por diversos directores de fotografía y nos recuerda que, aunque sus herramientas técnicas básicas y procedimientos están directamente relacionadas con los de los fotógrafos, el trabajo del director de fotografía tiene a menudo raíces más profundas en la historia del arte. Los pintores del renacimiento, esforzándose por conseguir un mayor sentido de realismo tridimensional, introdujeron el concepto de fuente de luz, además de muchos de los efectos dramáticos que vemos en las películas, como el claroscuro. Su influencia, así como la de pintores y movimientos artísticos posteriores, es enorme. Los modelos sobre los que se basa un director de fotografía pueden ser otras películas, cuadros, grabados, fotos o documentos de la época para películas históricas, etc. La conquista del color ha provocado que muchos realizadores y directores de fotografía acudan a la pintura en busca de inspiración, estudiando y asimilado en profundidad los valores cromáticos y lumínicos de ciertas obras pictóricas. Los resultados cinematográficos dependen de la capacidad de reelaboración en función de las posibilidades expresivas del cine y de la coherencia estilística del texto.

En términos generales, el director de fotografía es responsable de organizar y controlar la iluminación de un film y la calidad de la fotografía. Las relaciones entre la luz natural y la iluminación artificial (que se utiliza incluso en exteriores) y las técnicas de revelado dan como resultado la calidad fotográfica de la imagen.

Muchos directores de fotografía, en el proceso de trabajar con directores particulares, han ayudado a expandir y realzar el vocabulario y la gramática del lenguaje cinematográfico: Jack Cardiff con Michael Powell, Sven Nykvist con Ingmar Bergman, Raoul Coutard con Jean-Luc Godard y François Truffaut, Gordon Willis con Woody Allen y Francis Ford Coppola, etc. Como hemos visto, algunos han estado involucrados con el nacimiento de nuevos movimientos cinematográficos (Coutard con la *nouvelle vague* en Francia, Robby Müller con el nuevo cine alemán en los setenta), o con el principio de un nuevo estudio (Douglas Slocombe con los Ealing Studios de Michael Balcon en los años cuarenta). Durante bastante tiempo la función del director de fotografía fue muy infravalorada y únicamente se estimaba su contribución en relación a la obra de un director con el que hubiera

⁶¹ *Ibidem*, p. 18.

desarrollado una colaboración especial. De ahí que estuvieran destinados a aparecer siempre en pareja: Billy Bitzer y D.W. Griffith, Edouard Tissé y Eisenstein, G. R. Aldo y Visconti, Ben Reynolds y Stroheim, Gregg Toland y Orson Welles, Anatoli Golovnia y Pudovkin, John Alcott y Stanley Kubrick, etc. Hoy en día, por el contrario, se habla de un nuevo divismo por parte de los directores de fotografía, parecido al que ostentan los técnicos de efectos especiales (ambas funciones tienden, por otra parte, a integrarse). En el proceso creativo de una película están adquiriendo creciente importancia las nuevas tecnologías y el director de fotografía desempeña cada vez más un papel más amplio en lo que se refiere a experimentos que están a caballo entre el cine tradicional y la electrónica. Para Costa, “este nuevo divismo de los *cinematographers* es en realidad un divismo de la técnica.”⁶² Dejando aparte los raros casos de los directores que se ocupan directamente del aspecto fotográfico de sus films (Mario Bava en *La máscara del demonio*, Ermanno Olmi en *El árbol de los zuecos*, *L'albero degli zoccoli*, 1978) y las colaboraciones más o menos prolongadas director/director de fotografía, la unidad y la coherencia de un director de fotografía no pueden medirse según las dimensiones de sus trabajos. Aunque la relación clave del director de fotografía es con el director de la película, lo contrario es también cierto a menudo. Orson Welles reconoció la importancia del visionario Gregg Toland en la dirección y producción de *Ciudadano Kane*. Sin embargo, esto es una excepción y normalmente los directores de fotografía aceptan que es el director el que tiene el poder de decisión y la responsabilidad de la visión general del film. Siendo el cine principalmente un lenguaje visual, los momentos cumbre de su evolución (como el ejemplo de *Ciudadano Kane*) han sido casi siempre el resultado de una química creativa entre el director y el director de fotografía.

Son numerosos los directores de fotografía que han pasado a la dirección de películas, aunque casi nunca ha sido una situación duradera (como muchos otros, Rudolph Maté o Haskell Wexler fueron directores por un día). Otros, sin embargo, han disfrutado de un éxito continuado, como Freddie Francis o George Stevens.

El diálogo que Tim Burton establece con sus directores de producción es similar al que mantiene con sus directores de fotografía. Aunque Burton tenga una idea muy clara de cómo deben aparecer las cosas en pantalla, siempre permanece abierto a sugerencias que puedan redundar en el enriquecimiento de la película. No es extraño, por tanto, que todo su equipo, tanto técnico como artístico, se muestre encantado de trabajar con él. Tras su spot para *Hollywood Gum*, Burton volvió a

⁶² COSTA, Antonio: *Op. cit.*, p. 236.

hacer una incursión en el campo publicitario en dos spots para *Timex*, donde aplicó su estilo visual gótico. El director de fotografía Barry Peterson quedó impresionado por el instinto visual del cineasta: “Trabajar con Tim es un placer increíble. Su instinto sobre los personajes, sobre lo que tendrá una apariencia fabulosa y lo que contará una historia es simplemente sorprendente.”⁶³ De acuerdo con Peterson, Burton trabaja con mucha antelación para desarrollar una visión para sus proyectos, pero también permanece muy flexible en el rodaje y dispuesto a cambiar su opinión si es necesario. El cineasta utiliza los *storyboards* más que nada como plantilla y trabaja cada vez menos con ellos porque encuentra que la gente se apega demasiado rígidamente a ellos mientras él prefiere algo más espontáneo y creativo. Peterson ha declarado: “Parte de lo que hace es permitirte entrar en el proceso total de diseño de la fotografía. Abre la puerta a los directores de fotografía.”⁶⁴

3.1. LA ILUMINACIÓN

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

La iluminación es el elemento más importante en la dirección de fotografía y la tarea a la que el director de fotografía presta su atención principal. Estudia las características del film de modo que puede predecir qué efecto tendrá al traducir la escena sobre la pantalla. Entonces manipula las luces en consecuencia. Los filtros son una ayuda, pero es la iluminación lo que da forma a la realidad en frente de las lentes, otorgándole profundidad o planicie, emoción o aburrimiento, realidad o artificialidad. La fotografía intenta crear y sostener una atmósfera capturada sobre la pantalla.

Es necesaria cierta cantidad de luz para poder registrar la película, pero el modo en que la escena será retratada en la pantalla depende de la calidad y de la distribución de la luz.

⁶³ *American Cinematographer*, vol. 81, n° 7, Julio 2000, p. 115. “Working with Tim is an incredible pleasure. His instincts about characters, what will look great and what will tell a story are just amazing.”

⁶⁴ *Ibidem*, p. 116. “Part of what he does is let you into the whole process of the design of the photography. He opens the door to cinematographers.”

Los objetivos de una buena iluminación serían, para Martínez Abadía y Serra Flores⁶⁵, dar la sensación de tridimensionalidad, esto es, dar volumen y profundidad a la imagen con el fin de hacerla más visible; potenciar los valores de todos aquellos elementos que forman parte de la composición; crear el ambiente y la atmósfera necesarios para producir sensaciones, emociones o reacciones en el espectador; crear o potenciar el centro de interés de la imagen.

De acuerdo con el famoso director de fotografía John Alton⁶⁶, el propósito de la iluminación puede verse en cuanto a cantidad y en cuanto a calidad. Cuando se ilumina por cantidad, se ilumina para la exposición, para asegurarse de que una cantidad suficiente de luz alcanza cada esquina del decorado, y que está apropiadamente equilibrada, de modo que ninguna parte del film esté sobreexposición o subexposición. Al iluminar para calidad el director de fotografía se esfuerza por lograr los siguientes valores:

1. Orientación: para permitir a la audiencia ver dónde está teniendo lugar la historia. La pantalla ofrece la ventaja (aunque no siempre se utilice) de poder fotografiar la historia desde la posición que el director estima que a la audiencia le gustaría verla. El éxito de una película puede depender de la habilidad del director en anticipar los deseos de la audiencia a este respecto. La cámara es el ojo de la audiencia. Cuando se aproxima, la audiencia se mueve con ella. Cuando se concentra en un objeto particular, la concentración de la audiencia está fija en él.

2. Atmósfera o ambiente (estación del año y hora del día), o cómo usar los ángulos, las luces y la cámara como un medio para contar la historia.

3. Belleza pictórica, placer estético. Los planos generales, aunque no usados tan profusamente como antaño, añaden valor artístico a la película.

4. Profundidad, perspectiva, ilusión tridimensional. La ilusión de tridimensionalidad, la profundidad fotográfica, es creada por un diseño geométrico de colocación de los personajes y los accesorios y la apropiada distribución de luces y sombras. La ilusión se lleva a cabo mediante el empleo de una gama completa de sombras que van desde el negro al blanco.

El director de fotografía debe resolver dos problemas de gran importancia, la continuidad visual y la lógica de la iluminación que suelen pasar desapercibidos para el público, puesto que se trata precisamente de borrar las huellas del artificio. Conservar la continuidad cuando se ruedan planos sucesivos con horas e incluso

⁶⁵ MARTÍNEZ ABADÍA, José y SERRA FLORES, Jordi: *Manual básico de técnica cinematográfica y dirección de fotografía*. Paidós. Barcelona, 2000, p. 136.

⁶⁶ ALTON, John: *Painting with Light*. University of California Press. Berkeley y Los Ángeles, 1995, p. 32.

días y kilómetros de distancia es una verdadera proeza. Tampoco resulta más fácil conservar la armonía entre interiores y exteriores.

La lógica de la iluminación, sencilla en principio pero difícil de respetar, supone que la luz que cae sobre el decorado y los actores sea coherente con las fuentes de luz que tiene efectivamente la escena (sol, ventanas, lámparas, velas,...). Aunque casi todos los directores de fotografía de hoy en día reivindican la lógica visual, muchos aceptan hacer trampas con fines estéticos por lo que se refiere a los rostros, pero también con fines barrocos o expresivos.

Los historiadores del arte distinguen a menudo entre un estilo de iluminación pictórico y un estilo lineal, distinción que también resulta útil aplicada al arte fotográfico. Un estilo pictórico tiene bordes suaves, es sensual y romántico. Viene tipificado por los paisajes impresionistas de Claude Monet y las voluptuosas figuras de Renoir. La línea es desenfaticada. Los colores y las texturas brillan en un ambiente vagamente definido y radiantemente iluminado. Por otra parte, el estilo lineal enfatiza el dibujo, los bordes marcadamente definidos y la supremacía de la línea sobre el color y la textura. Este es el estilo de Da Vinci, Ingres y de las ilustraciones realizadas por Tim Burton. Las películas también pueden ser fotografiadas en un estilo pictórico o lineal, dependiendo de la iluminación, las lentes y los filtros.

En la tradición de la iluminación cinematográfica existen tres estilos principales: luz en clave alta o *high key* (como en los cuadros de Turner, Whistler y algunos de Degas), luz en clave baja o *low key* (como en las obras de Rembrandt y Caravaggio) y una tonalidad gradual (como en los cuadros de Ingres). No es infrecuente que un realizador solicite a su director de fotografía un tipo de iluminación similar a la empleada por un pintor. Paul Wheeler asegura que el pintor que más a menudo se pide que emule es Vermeer.⁶⁷

En cine, el estilo de iluminación está determinado usualmente por el tema y la atmósfera del film, además de por su género. John Alton⁶⁸ señala tres categorías principales desde el punto de vista de la iluminación: comedia (musical, comedia y *slapstick*), drama y misterio. Las comedias y los musicales tenderán a ser iluminadas en *high key*, con una iluminación brillante y uniforme y pocas sombras visibles. Se consigue mejor en colaboración con el director artístico, dado que los decorados y vestidos deberían tener tonos claros. La iluminación para conseguir un efecto *high key* empleará a menudo mucha iluminación suave y difusa con

⁶⁷ WHEELER, Paul: *Practical Cinematography*. Focal Press. Oxford, 2000, p. 144.

⁶⁸ ALTON, John: *Op. cit.*, p. 34.

relativamente pocas sombras. Las comedias musicales se iluminan con una brillante y estilizada luz de ensueño. Para este tipo de fotografía, las fuentes de luz y la lógica en la iluminación no significan nada. Debería predominar un sentimiento de alegría a lo largo de todo el film y los decorados deben ser iluminados en consecuencia.

Cuando sólo unas pocas áreas del encuadre están bien iluminadas y hay muchas sombras profundas, el efecto es *low key*. Es la proporción del área de sombras oscuras en relación a las áreas adecuadamente iluminadas la que crea este efecto. De nuevo, el director artístico puede ayudar, proporcionando decorados y vestuario oscuros. Esta técnica fue adoptada en Estados Unidos a través de la influencia de los operadores alemanes y del cine expresionista. Las películas dramáticas, de misterio y de suspense son generalmente *low key*, con sombras difusas y focos de luz atmosféricos.

La tonalidad gradual tiene como finalidad producir un efecto tonal de grises degradados. Es lograda a menudo con una luz suave iluminando uniformemente la escena, creando sombras débiles con las gradaciones tonales frecuentemente pintadas en los decorados o creadas en el vestuario y maquillaje de los actores. Algunas veces se pintan sombras artificiales.

Sin embargo, estos tres estilos no cubren en absoluto todos los enfoques de la iluminación cinematográfica. Cada tono de iluminación es sólo una aproximación y algunas imágenes consisten en una combinación de estilos de iluminación. Las películas rodadas en estudio son generalmente más estilizadas y teatrales, mientras que la fotografía en exteriores tiende a emplear la iluminación disponible, con un estilo de iluminación más natural.

En el cine clásico los estilos visuales tendían a variar en función del estudio y su marca de fábrica, del director de fotografía y del género. Hoy en día se continúa respetando en gran medida la convención según la cual una película policiaca debe filmarse con luz contrastada y dramática (*low key*), mientras una comedia sólo puede ser luminosa y con una luz ambiental clara (*high key*). No obstante, la iluminación puede ser usada para subvertir el contenido y las convenciones genéricas de una película, tal y como hizo Laszlo Kovaks en *Los cazafantasmas* (*Ghostbusters*, 1985), donde Ivan Reitman le pidió a Kovaks, en contra de la tradición y a riesgo de desconcertar a la audiencia, que empleara una luz *low key* en una comedia.

La luz y la oscuridad tienen connotaciones simbólicas desde el nacimiento de la humanidad. La Biblia está cargada de simbolismos sobre la luz y la oscuridad y

también Rembrandt y Caravaggio usaron los contrastes de luz y oscuridad con fines psicológicos. En general, los artistas han usado la oscuridad para sugerir miedo, maldad y lo desconocido. La luz usualmente sugiere seguridad, virtud, verdad, alegría. Dadas estas asociaciones simbólicas convencionales, algunos cineastas le dan la vuelta deliberadamente a las expectativas sobre la luz y la oscuridad. Los films de Hitchcock intentan sacudir a los espectadores al exponer su superficial sentido de seguridad. Muchas de sus escenas más violentas tienen lugar bajo la deslumbrante luz del día.

Las películas de Tim Burton combinan los dos estilos de iluminación principales en consonancia con el tipo de diseño al que recurre. Cuando el decorado presenta colores vivos, como ocurre en la mayor parte de *La gran aventura de Pee Wee* o *Mars Attacks!*, la iluminación es igualmente brillante y uniforme, con pocas sombras visibles. Sin embargo, dada la preponderancia de sus tenebrosos diseños góticos, sus películas suelen privilegiar una iluminación contrastada y dramática, alejada del naturalismo, heredera de los operadores alemanes y del cine expresionista. Se trata del estilo de iluminación formalista o expresionista que veremos a continuación.

4. REALISMO Y FORMALISMO: LA IMAGEN BURTONIANA

Ya hemos señalado que incluso antes del cambio de siglo las películas se comenzaron a desarrollar en dos direcciones principales: el realismo (los hermanos Lumière) y el formalismo (Georges Méliès). Sin embargo, como observa Louis Giannetti⁶⁹, realismo y formalismo son términos generales más que absolutos. Cuando se usan para sugerir una tendencia hacia cualquiera de estas dos polaridades, estas etiquetas pueden ser de ayuda, pero no dejan de ser sólo etiquetas. Muy pocos films son exclusivamente formalistas o realistas. Habría que recordar que realismo y realidad no son lo mismo, pues realismo es un *estilo* particular, mientras la realidad física es la fuente de toda la materia prima de las películas, tanto formalistas como realistas.

De modo general, los films realistas tratan de reproducir la superficie de la realidad con un mínimo de distorsión. Tanto los directores realistas como los formalistas deben seleccionar (y por lo tanto enfatizar) ciertos detalles del caos de la realidad. Pero el elemento de selección en los films realistas es menos obvio. El realismo, brevemente, trata de mantener la ilusión de que su mundo filmado no está manipulado, de que es un espejo objetivo del mundo real. Los formalistas, por

otra parte, no tienen esta pretensión. Estilizan y distorsionan deliberadamente sus materias primas de modo que sólo alguien muy ingenuo tomaría la imagen manipulada de un objeto o suceso por la cosa real.

Rara vez notamos el estilo de un film realista. Los cineastas están más preocupados por lo que está siendo mostrado que por cómo es manipulado. La cámara se usa de modo conservador y se centra en la simplicidad y en la espontaneidad. Estas películas nunca tratan de ser deliberadamente artísticas.

Las películas formalistas, como las de Tim Burton, son estilísticamente llamativas. Sus directores están preocupados por expresar su descaradamente subjetiva experiencia de la realidad, no como otra gente la podría ver. Los formalistas son a menudo denominados expresionistas, porque su autoexpresión es al menos tan importante como el propio contenido. Los expresionistas se ocupan a menudo de las verdades espirituales y psicológicas, las cuales creen que son mejor transmitidas distorsionando la superficie del mundo material. La cámara es usada como un método de hacer comentarios sobre el contenido, un modo de enfatizar su esencia más que su naturaleza objetiva. Las películas formalistas presentan un alto grado de manipulación, una estilización de la realidad.

La mayoría de los realistas aseguraría que su mayor preocupación tiene que ver con el contenido más que con la forma o la técnica. El contenido es siempre supremo y todo lo que puede distraernos es mirado con sospecha. El cine formalista, por otra parte, tiende a enfatizar la técnica y la expresividad.

La separación entre forma y contenido no es, de todos modos, radical, ya que el modo en que se cuenta una historia es parte de esa historia.

El cine formalista es, en gran parte, un cine de director, pues a menudo somos conscientes de su personalidad: se produce un alto grado de manipulación de los materiales narrativos, la presentación visual es estilizada y la historia es explotada como un vehículo para las obsesiones personales del cineasta. La fidelidad a la realidad objetiva es rara vez un criterio de valor relevante, puesto que los formalistas no están preocupados por el grado de realismo de sus imágenes, sino por su belleza o poder. Los géneros más artificiales (musicales, ciencia ficción, fantasía) son generalmente clasificados como formalistas. La mayoría de las películas de este tipo abordan personajes y sucesos extraordinarios. Este estilo de cine destaca en el tratamiento de ideas (políticas, religiosas, filosóficas) y es a menudo el medio elegido por artistas propagandísticos. Su textura es densamente simbólica: los sentimientos son expresados a través de formas, como pueda ser la

⁶⁹ GIANNETTI, Louis: *Understanding Movies*. 8ª ed. Prentice Hall. New Jersey, 1999, p. 2.

dramática iluminación de alto contraste de sus planos. Muchos de los grandes estilistas del cine son formalistas. Un ejemplo de todo esto lo hayamos en películas de Ingmar Bergman como *El séptimo sello*.

Realismo y formalismo son mejor usados como términos estilísticos más que como términos para describir la naturaleza del contenido. Por ejemplo, aunque la historia de *Toro Salvaje* (*Raging Bull*, Martin Scorsese, 1980) está basada en hechos reales, los combates de boxeo son extremadamente estilizados. Aunque el contenido está basado en una vida real, el tratamiento estilístico de estos materiales biográficos es excesivamente subjetivo. En el extremo opuesto encontramos que los efectos especiales de *Desafío total* (*Total Recall*, Paul Verhoeven, 1990) son tan realistas que juraríamos que son reales, pues casi nos convencen de que lo imposible es posible. Se pueden presentar materiales de fantasía con un estilo realista, del mismo modo que es posible presentar materiales basados en la realidad de un modo expresionista. Así pues, forma y contenido son mejor usados como términos relativos, pues su separación es artificial.

También la iluminación, nos dice Giannetti⁷⁰, puede ser empleada de un modo realista o expresionista. El modo realista tiende a favorecer la luz disponible, al menos en las escenas en exteriores. Incluso al aire libre, sin embargo, la mayoría de los cineastas usan ciertas lámparas y reflectores, bien para aumentar la luz natural o, en días soleados, para suavizar los duros contrastes producidos por el sol. La luz disponible tiende a producir un aspecto documental en la imagen filmica, unos bordes duros y una ausencia de modelado suave. Para los planos interiores, los directores realistas tienden a preferir imágenes con una fuente luminosa obvia (una ventana, una lámpara), o usan a menudo un tipo de iluminación difusa sin fuertes contrastes. Los realistas no usan una iluminación evidente a no ser que su fuente esté determinada por el contexto.

Los formalistas usan la luz menos literalmente. Están guiados por sus implicaciones simbólicas y a menudo reforzarán estas cualidades distorsionando deliberadamente las pautas de iluminación natural. Un rostro iluminado desde abajo casi siempre parece siniestro, incluso si el actor asume una expresión totalmente neutra. Al mismo tiempo, esta iluminación produce como resultado una cierta cualidad angelical, conocida como el “efecto halo”. Sin embargo, la iluminación “espiritual” de este tipo tiende a rozar el cliché.

A través del uso de focos una imagen puede ser compuesta de violentos contrastes de luz y oscuridad. La superficie de tales imágenes parece desfigurada,

hecha pedazos. Los directores formalistas usan severos contrastes con propósitos psicológicos y temáticos, así como efectivas sobreexposiciones en secuencias de pesadilla y fantasía.

Al igual que la escala del encuadre, también el objetivo usado, o más exactamente, su longitud focal, puede producir resultados muy variados en lo que se refiere al espacio y a las relaciones entre la figura y el fondo. Mientras los objetivos normales presentan un campo de visión y una perspectiva que corresponde a las imágenes percibidas por el ojo humano (entre 40 y 50 mm), los objetivos cortos o angulares (25-18-14 mm) permiten encuadrar un campo visual muy vasto. Se utilizan generalmente para filmar paisajes panorámicos o para dar una impresión de amplitud a decorados exiguos, aunque presentan el inconveniente de ciertas distorsiones visuales. Sitúan al personaje integrado en el fondo, alargan el espacio, aceleran los desplazamientos y producen deformaciones marginales, es decir, las verticales se curvan en el borde de la imagen. Los objetivos largos o teleobjetivos (50-135 mm) se emplean para aproximar imágenes lejanas y para primeros planos. Comprimen la perspectiva, restringen el espacio, no permiten ver los objetos lejanos y ralentizan los desplazamientos. Su profundidad de foco es mínima y produce fondos fuera de foco que son utilizados estéticamente en los retratos.

Como indica Stephen Prince⁷¹, algunos cineastas están estrechamente identificados con ciertos tipos de objetivos. Tim Burton, como Orson Welles o Martin Scorsese, tienden a favorecer lentes cortas. El empleo de un objetivo que sitúa a los personajes en su contexto es lo lógico en un cineasta que considera el decorado como un elemento esencial de sus películas. Burton trabaja normalmente con lentes entre 21 y 40 mm. Él mismo ha declarado: “Por lo general me siento atraído por las lentes anchas, pero no estoy seguro del porqué. Quizá tiene algo que ver con mis orígenes en la animación. Simplemente me gusta ver las cosas.”⁷²

El ángulo desde el que un objeto es fotografiado puede servir a menudo como una comentario autoral sobre el contenido. Si el ángulo es ligero, puede servir como un modo sutil de coloración emocional. Si el ángulo es extremo, puede representar el principal significado de una imagen. En las películas de Burton encontramos numerosos ejemplos de ángulos extremos: violentos picados, contrapicados, tomas cenitales y acusados ángulos oblicuos.

⁷⁰ *Ibidem*, pp. 20-21.

⁷¹ PRINCE, Stephen: *Movies and Meaning*. 2ª ed. Allyn & Bacon. Boston, 2001, p. 73.

⁷² *American Cinematographer*, vol. 80, nº 12, Diciembre 1999, p. 58. “I usually gravitate toward wide lenses, but I’m not sure why. Maybe it has something to do with my background in animation. I just like to see things.”

Los directores de la tradición realista tienden a evitar ángulos de cámara extremos. La mayoría de sus escenas están fotografiadas a nivel de los ojos, aproximadamente el modo en que un observador real podría ver la escena. Usualmente estos directores intentan captar la vista más clara de un objeto. Los planos a nivel de los ojos son apenas intrínsecamente dramáticos, ya que tienden a ser la norma. Virtualmente todos los directores utilizan estos planos, particularmente en escenas enunciativas rutinarias.

Por el contrario, los directores formalistas no están siempre preocupados por la imagen más clara de un objeto, sino por la imagen que mejor plasma la esencia expresiva de un objeto. Los ángulos extremos conllevan distorsión. Sin embargo, muchos cineastas creen que al distorsionar la superficie realista de un objeto se logra una mayor verdad, una verdad simbólica. Tanto los directores realistas como los formalistas saben que el espectador tiende a identificarse con la lente de la cámara. Los realistas desean que la audiencia olvide completamente que hay una cámara, mientras que los formalistas están constantemente llamando la atención sobre ella. En las películas de Burton no sólo encontramos numerosos ejemplos de ángulos extremos que denuncian la presencia de la cámara, sino que su extrema movilidad (especialmente fluida en los planos iniciales de las películas) nos impide ignorarla ya desde el comienzo.

Ya hemos visto que Tim Burton ha absorbido el legado del cine realizado en la República de Weimar que inició la tendencia a dar a la arquitectura, el decorado y la fotografía una función expresiva fundamental en las películas. La estilización de los decorados con fines expresivos y la utilización de una iluminación esculpida a base de luces y sombras asociada al género fantástico es la herencia recibida por Burton. Esta estilización traduce el mundo interior de un personaje, nos indica el estado de ánimo de los ojos que ven el mundo y establece el clima de la película. En el cine fantástico prevalece una concepción del decorado como artificio que Burton ha extendido para explicitar la naturaleza ilusoria de la imagen cinematográfica mediante la revelación de su carácter convencional.

Ya veíamos en el capítulo segundo que, cuando el texto se convierte en sujeto, se produce el comentario metatextual, la auto-referencialidad. Se pone en primer término el código y se subvierte la ilusión al destacar los medios y procesos de producción. Se produce un exceso estilístico que llama la atención sobre la artificialidad del producto. Todo esto activa una reflexión crítica por parte del espectador, una interpretación activa, en lugar de fomentar un consumo pasivo. La reflexividad subvierte la asunción de que el arte es un medio de comunicación

transparente, “una ventana abierta al mundo”. Critica el realismo y expone la arbitrariedad de las convenciones dominantes.

Como hemos comentado anteriormente, Tim Burton ha mostrado a lo largo de su carrera un interés por explicitar la naturaleza ilusoria de la imagen cinematográfica. En muchas de sus obras encontramos momentos que revelan el artificio cinematográfico y rompen la ilusión. Hablábamos de la típica escena lluviosa y triste tras la muerte de Sparky en *Frankenweenie*, cuando un plano desde el exterior nos muestra que en realidad brilla el sol y que el agua que cae sobre la ventana procede de una manguera. Tampoco es cierto que *La gran aventura de Pee Wee* transcurra en París, como nos quiere hacer creer, momentáneamente, una imagen que resulta proceder de una valla publicitaria. En el inicio de *Bitelchús*, un plano aéreo sobrevuela un pueblo auténtico que es sustituido por una maqueta hacia la mitad de la toma mediante un sutil fundido encadenado. *Batman* comienza con una cámara en movimiento que parece seguir los sinuosos recovecos de un oscuro laberinto. Al final de los créditos la cámara se eleva para revelarnos que en realidad se trata de una reproducción del logotipo de Batman. A esta estética anti-realista no le interesa un estilo transparente. Es por esto que pone en primer término su condición de texto construido. Conscientes de su estatus como representación, estos films llaman la atención sobre sí mismos y su naturaleza como constructo.

La estrategia reflexiva de Burton recurre a la virtuosidad estilística. Esto implica un exagerado y autoconsciente empleo del estilo que lleva al espectador a percibir que está observando una construcción audiovisual. La audiencia es consciente entonces del papel del director y del artificio en el que está basada la producción cinematográfica. Los decorados llaman la atención sobre sí mismos, revelándose como objetos opacos. Opuestos a la transparencia que se le supone al estilo realista, buscan el “efecto de ficción” a través de su patente irrealidad.

El fantástico se convierte de nuevo en un espacio para libertad, pues libera al cineasta (además de al director artístico) de la necesidad de reproducir lo realista, le permite construir mundos alternativos al servicio del efecto de ficción y reflexionar sobre la realidad de la imagen como un descarado artificio.

Las películas de Tim Burton tienen el aura del cuento de hadas, de lo fantástico y lo mágico. Giannetti considera al director, muy acertadamente, como “uno de los principales expresionistas del cine contemporáneo, un mago de mundos mágicos de color y luz, mito e imaginación. Sus mundos son creados en los límites

cerrados del estudio, alejados de la contaminación de la prosaica realidad.”⁷³ Ya hemos hablado en el primer capítulo sobre el director formalista que emplea el medio cinematográfico para expresarse a sí mismo y su idea del mundo. Por otra parte, aunque Burton realiza aportaciones al guión, sobre todo en cuanto a historias se refiere, su contribución más importante suele adoptar la forma de dibujos e ideas visuales.

Burton siempre ha sostenido que su formación como ilustrador le hace ser especialmente crítico y exigente con el trabajo de diseño. El diseño y la fotografía de sus películas, claramente orientados hacia el formalismo, desempeñan un papel fundamental en la creación de la atmósfera fantástica. No queremos decir con esto que todos los decorados y estilos fotográficos de las películas de Burton le den la espalda por completo al realismo. El mundo fantástico que nos propone el cineasta siempre está contrastado con otro mundo, el supuestamente real, que requiere, evidentemente, unos decorados y una iluminación acorde. No obstante, incluso el retrato de la realidad presenta cierto grado de estilización en sus films. Esto es algo que podemos comprobar hasta en *Ed Wood*, su película formalmente más sobria.

La personalidad desdoblada de Batman, con la que tanto se identificaba Burton, una cara luminosa y otra oscura, se puede ver reflejada en el diseño de sus películas. Por un lado, encontramos la luminosidad y el colorido estridente de los dibujos animados. Por otro, la tenebrosidad y la melancolía del oscuro goticismo. Como decíamos, estos estilos tan opuestos suelen darse cita en un mismo discurso filmico para contraponer los dos mundos que el cineasta nos propone.

El fantástico cinematográfico es heredero de algunas formas teatrales caracterizadas por asombro visual y el prodigio técnico escenográfico. Algunos de los directores cuya ostentación escenográfica retoma este gusto particular por lo maravilloso que observamos en Tim Burton han sido Méliès, Terry Gilliam o Jean-Pierre Jeunet y Marc Caro. Algunos analistas, entre los que se encuentra Sánchez-Navarro⁷⁴, han visto en películas como *Bitelchús* una clara apuesta por la recuperación y reformulación de algunas formas de cine fantástico primitivo, lo que vincula a Burton con Georges Méliès, el introductor del fantástico, del ilusionismo y de los efectos especiales en el cine. *Bitelchús* se regodea en los trucos que los fantasmas de los Maitland llevan a cabo para deshacerse de los intrusos que han

⁷³ GIANNETTI, Louis: *Understanding Movies*. 9ª ed. revisada. Prentice Hall. New Jersey, 2002. Color plate 1. “One of the foremost expressionists of the contemporary cinema, a conjuror of magical worlds of color and light and myth and imagination. His worlds are created in the sealed-off confines of the studio, far removed from the contaminations of prosaic reality.”

invadido su casa. Casi todos ellos son ejecutados en secuencias en las que se utilizan métodos técnico-ópticos heredados de las formas más antiguas del cine. El diseño visual total, como el modo en que los efectos se integran en la imagen filmica, se erige como uno de los elementos más destacables de sus películas. Desde *Vincent*, pasando por *Marge la Grande*, las transformaciones y los gusanos de arena de *Bitelchús*, hasta la compleja caracterización de *Pesadilla antes de Navidad*, encontramos una cualidad de efectos poco refinados, a la antigua usanza, y un sentido de experimentación técnica con las posibilidades de la animación y los efectos visuales. Además, los efectos y la imaginería están firmemente integrados con el mundo fantástico del film, como en las grotescas y cómicas transformaciones físicas de *Bitelchús* o, de un modo muy diferente, en los sueños de Ichabod Crane (donde aparece el uso más intenso del color de *Sleepy Hollow*). En *Bitelchús*, Burton propone una vuelta a los orígenes del cine pues, como Méliès, hace de la ilusión el eje central de su obra. Sin embargo, a diferencia del pionero, Burton acentúa la ilusión fantástica mediante la revelación del artificio.

Hemos hablado del estilo visual de Tim Burton como uno de los elementos más destacables de su filmografía. El legado cultural propio de finales de los cincuenta y principios de los sesenta, expresado fundamentalmente por el cómic y los últimos estertores de la serie B, posee una sistemática traducción en las películas que realizaría posteriormente. En los epígrafes dedicados a las referencias culturales de un artista postmoderno y a las improntas de la tradición gótico-expresionista hemos hablado de las influencias de las películas de terror y ciencia ficción de los años treinta y de la posterior década de los cincuenta, que van desde los más clásicos patrones góticos y expresionistas a la serie B más descarada; de Vincent Price y Edgar Allan Poe a través del ciclo de adaptaciones realizadas por Roger Corman; del goticismo de las películas de terror de la Universal de la década de los treinta y las producciones de la Hammer de los años cincuenta y sesenta herederas a su vez del expresionismo del cine realizado en la República de Weimar; de las películas de Tod Browning y Federico Fellini; del espíritu del Dr. Seuss, de Edward Gorey y Edward Lear.

El primer trabajo como director y guionista de Burton, *Vincent*, plasma en apenas cinco minutos de anticuada animación fotograma a fotograma muchas de sus inquietudes y futuras constantes, como la evocación nostálgica del universo gótico de las películas de terror de Vincent Price, las perspectivas forzadas, las

⁷⁴ SÁNCHEZ-NAVARRO, Jordi: *Tim Burton: Cuentos en sombras*. Glénat. Barcelona, 2000, p. 147 y siguientes.

atmósferas tenebrosas y enrarecidas de *El gabinete del Dr. Caligari* o el tono del Dr. Seuss. Este estilo continúa en *Frankenweenie*, que pretende aunar los aspectos formales del terror gótico de la Universal y la cosmología de la clase media suburbana y constituye otro anticipo de la obra posterior del director.

En otros films de Burton vemos una combinación de la atmósfera tenebrosa y de los brillantes colores y efectos visuales propios de los dibujos animados. En *La gran aventura de Pee Wee*, Burton recreó la atmósfera semisurrealista en la que vive Pee Wee Herman a través de una explosión de formas y colores primarios que contrasta con las pesadillas, de escenografía expresionista, donde en un hospital de pesadilla unos diabólicos payasos vestidos de cirujano intentan apartar a Pee Wee de su amada bicicleta. El film comienza con un sueño, Pee Wee triunfando en París en la última etapa del Tour de Francia, que se disuelve cuando el despertador devuelve al protagonista al mundo real. Sin embargo, este mundo, la casa de Pee Wee, apenas presenta diferencias con el mundo onírico e incluso resulta más barroco. Como observa Jordi Sánchez Navarro, “configurando el espacio real como prolongación del onírico, Burton aniquila el mundo adulto.”⁷⁵ Su habitación, el sueño de todo niño hecho realidad, presenta una decoración abigarrada y opulenta, semejante a un lujoso jardín de infancia rebosante de juguetes de todas clases y tamaños. En este mundo de fantasía y color creado por Pee Wee, los seres vivos se cosifican (trata a su perrito como un peluche) y las cosas se personifican (sus zapatillas en forma de conejito olisquean una zanahoria de juguete, compone su desayuno en forma de rostro humano y lo saluda: “Buenos días, señor desayuno.”). Precisamente la elaboración del desayuno se realiza a través de un mecanismo absurdamente complicado que engarza con el gusto por los autómatas y el artificio que Burton había mostrado ya en sus textos televisivos *Hansel y Gretel* y *Aladino y la lámpara maravillosa* y que, como veremos, volverá a aparecer en films posteriores como *Eduardo Manostijeras* y *Pesadilla antes de Navidad*. El simple proceso de preparación de un desayuno aparece dotado de una dimensión estética (el exceso mecánico) que revela un gusto barroco por el artificio. También el jardín de la casa de Pee Wee está sembrado de columpios y enormes juguetes. *La gran aventura de Pee Wee* es también un recorrido por el corazón de la cultura popular y de los mitos estadounidenses. Pee Wee se dirige hacia la esencia del mito fundacional para encontrar que los sótanos de El Álamo no existen, que tras la fachada del mito no hay nada. Así pues, regresa a California, hacia la única fábrica de sueños, Hollywood, donde realiza un recorrido por los estudios de la Warner. Al fin y al

cabo, su bicicleta está fabricada del material con que están hechos los sueños. En su disparatada huida a lo Harold Lloyd sobre su recuperada bicicleta, Pee Wee irrumpe en varios rodajes de la Warner, en uno de los cuales vemos a Godzilla peleando contra tanques en miniatura. Burton pudo satisfacer su pasión por la animación *stop-motion* en la secuencia de la pesadilla donde un Tiranosaurio Rex, animado por Rich Heinrichs, le da un bocado a la bicicleta de Pee Wee y una escena que no por su fugacidad resulta menos inolvidable: la de la increíble transformación de Marge la Grande, la camionero fantasma que recoge a Pee-Wee. La laboriosa animación fotograma a fotograma fue realizada por Stephen Chiodo, habitual del equipo Burton. También quedaba reflejado su gusto por las películas japonesas de monstruos en las enormes criaturas prehistóricas que rodean uno de los bares donde se detiene Pee Wee y en los dinosaurios de juguete que éste tiene en su casa.

La pasión de Burton por las imágenes quedó innegablemente expuesta en su siguiente película, *Bitelchús*. Después de verse tan limitado por el estilo de diseño predeterminado por el personaje de Pee Wee Herman en *La gran aventura de Pee Wee*, Burton contaba en *Bitelchús* con el presupuesto necesario para dejar volar su imaginación y contratar a los artistas con los que quería trabajar, incluido el supervisor de efectos especiales Alan Munro y el diseñador de producción Bo Welch, con quien colaboraría más adelante en *Eduardo Manostijeras y Batman vuelve*. Burton se rodeó de antiguos colaboradores como el director de fotografía de *Frankenweenie* Thomas Ackerman, Rick Heinrichs como asesor de efectos especiales y el compositor Danny Elfman, además de un nutrido grupo de especialistas que pusieron su considerable talento al servicio de la visión del director. El equipo de efectos especiales se completó con especialistas en efectos de maquillaje, animadores y expertos en efectos visuales y mecánicos, todos ellos bajo la rigurosa supervisión de Burton y Bo Welch. El presupuesto de la película fue de trece millones de dólares, de los que sólo un millón se destinó a los efectos especiales. Considerando el nivel y la abundancia de efectos que exigía el guión, se trata de una suma escasa, aunque la intención de Burton siempre fue que los efectos crearan una ilusión barata e ingenua acorde con el tono del guión, con sus trabajos anteriores y con las películas de Godzilla que tanto le gustaban de pequeño. El director, poco aficionado a la sofisticación tecnológica, se decantó por confeccionar unos efectos especiales anticuados cuya espectacularidad residía en el diseño. El director trabajó codo con codo con Alan Munro, con el que descubrió que compartían el gusto por las películas que privilegiaban la creatividad sobre el

⁷⁵ *Ibidem*, p. 99.

presupuesto, películas baratas y raras con un gran sentido del diseño y cualidades ultraterrenales. En el film, una sencilla vivienda de Nueva Inglaterra de estilo victoriano es progresivamente invadida por la irrealidad. Los diseños de Bo Welch se centraron en una casa de campo encantada cuya decoración pintoresca se transforma con la irrupción de una familia neoyorquina, y en los pasajes surrealistas en el mundo del más allá (cuya escenografía presenta las perspectivas distorsionadas del expresionismo). Los Maitland vivían en un cálido hogar campestre hasta que los nuevos habitantes introducen diseños góticos, extravagantes muebles oscuros y extrañas esculturas. Una vez convertidos en fantasmas, los Maitland quedan recluidos a los confines de su casa. Más allá sólo encuentran con un paisaje desértico de arenas amarillas y un cielo azul intenso habitado por unas enormes serpientes a rayas y lunares esculpidas por Heinrichs a partir de los bocetos de Burton, “una especie de versión *cartoon* de los temibles gusanos gigantes de *Dune* (1984).”⁷⁶ Estas serpientes de arena fueron modeladas en varias escalas y animadas según dos técnicas diferentes: el modelo grande era manejado en tiempo real por marionetas mientras los modelos de menor tamaño eran animados fotograma a fotograma, una técnica, como veremos, pasada de moda pero muy querida por Burton, puesto que permite conseguir efectos imposibles de obtener mediante otras técnicas. Para crear los abundantes e imaginativos efectos visuales del film se combinaron los efectos especiales y la animación fotograma a fotograma, lo que supuso invertir enormes cantidades de tiempo en imágenes que apenas duran unos segundos en pantalla. La risa a propósito de lo sobrenatural viene provocada en muchas ocasiones por efectos visuales herederos de los dibujos animados. La materia prima de *cartoon* del film es tan patente que al año siguiente Burton y David Geffen produjeron una serie de animación basada en el film. Burton retrató el más allá como lo hubiera hecho una película de ciencia ficción barata, con una burocracia tan horrible como la del mundo de los vivos. Huyeron de las nubes en un bellissimo cielo para convertirlo en una delegación de Hacienda. *Bitelchús* contiene una serie de referencias visuales que aparecen continuamente en la obra del director, como la maqueta del pueblo, personajes vestidos a rayas blancas y negras o el cementerio. De nuevo nos remitimos a su educación sentimental para encontrar el origen de estos elementos. Burton solía ir a jugar al cementerio que había cerca de su casa. Allí se encontraba tranquilo y cómodo, en un “mundo de paz y tranquilidad, y también de emoción y drama. Todos esos sentimientos en uno solo. Estaba obsesionado con la muerte, como muchos niños.

⁷⁶ *Ibidem*, p. 131.

Había lápidas sencillas, pero también mausoleos extraños de esos con verjas raras en un lado. Y yo paseaba por allí a cualquier hora del día o de la noche. Me colaba dentro y jugaba y miraba las cosas, y siempre me sentí realmente bien allí.”⁷⁷ El interés por las maquetas viene de antiguo, pues solía elaborarlas de pequeño y más tarde, cuando rodaba películas en Súper 8. Las películas que veía de pequeño, como las de Godzilla, también tenían maquetas. Burton ignora de dónde procede su gusto por las rayas blancas y negras: “Esa imagen me atrae, siempre ha sido así, también está en un montón de dibujos, pero no sé por qué.”⁷⁸ Ve Neill, Steve LaPorte y Robert Short fueron responsables del repugnante aspecto de Michael Keaton como el bioexorcista y otras creaciones como el grupo de muertos que esperan en la sala (un fumador empedernido calcinado, una ayudante de un mago cortada por la mitad, un cazador con la cabeza reducida, un señor con una pata de pollo atravesada en la garganta, un bañista con un tiburón enganchado a su pierna, una Miss con las venas cortadas y el rostro color turquesa,...). Su labor les valió un merecido Oscar al mejor maquillaje.

El ejemplo definitivo de diseño gótico moderno se da en la más famosa y lucrativa película de Burton, *Batman*. La Warner quiso prever cualquier eventualidad derivada de la inexperiencia de Burton en grandes producciones contratando a técnicos muy experimentados, pero el cineasta logró a los colaboradores vinculados a la labor artística de su elección. Ofreció la dirección de fotografía a Roger Pratt, que acababa de participar en *Brasil* y se empeñó en conseguir al diseñador de producción Anton Furst, pues lo consideraba un colaborador esencial para la realización de su idea. Furst trabajó en el diseño de elementos escenográficos contando formalmente con el consejo de Bob Kane. Se trataba en realidad de una estrategia para reducir el rechazo de los fans del cómic, que habían criticado con fervor todos los diseños. La clave estética de Furst y Burton era la atemporalidad (una especie de retrofuturismo) y la justificación de carácter psicológico (puesto que Batman quiere permanecer en las sombras, era necesaria una ciudad oscura). Estos criterios se aplicaron también al diseño del traje del encapuchado. El diseñador de vestuario Bob Ringwood cambió el azul por el negro y le añadió musculatura falsa. La idea del traje era humanizar a Batman, cuya intención es crear un efecto escenográfico detrás del cual se esconden razones psicológicas (Bruce Wayne es un hombre en muy buena forma física, pero no tiene poderes especiales y necesita un traje que lo proteja e impresione a los criminales).

⁷⁷ BURTON, Tim en SALISBURY, Mark (ed.): *Op. cit.*, pp. 115-116.

⁷⁸ *Ibidem*, p. 116.

Tanto en *Batman* como en su secuela, el diseño de producción llama intencionadamente la atención sobre sí mismo y se convierte en un personaje indispensable del film. En las películas de Batman, así como en otra película basada en un cómic, *Dick Tracy* (Warren Beatty, 1990, diseñada por Richard Sylbert), la puesta en escena al completo contribuye a evocar el mundo irreal propio del cómic. El exceso en el diseño es apropiado para este tipo de films, cuyo núcleo vital es la fantasía o el humor. Batman y Joker luchan por el dominio en una pesadilla urbana de edificios irregulares y demasiado grandes cuyas expuestas articulaciones estructurales, dado que abruman a sus habitantes, se convierten en signos de amenaza. Esta Gotham construida en estudio y sin luz solar, abraza lo mejor y lo peor, a los ricos y a los pobres, al bien y al mal en la coherencia de sus decorados. El héroe Bruce Wayne/Batman vive en un castillo y su batcueva es tan terrorífica como la fábrica/guarida del malvado Joker. Los rascacielos, los apartamentos de lujo, las oficinas, las plazas públicas y los museos son igualmente amenazadores. Como en *Metrópolis*, el peligroso clímax de la película tiene lugar en el tejado de una catedral gótica, un lugar cuyas grotescas estatuas y agudos ángulos se incorporan a las convenciones del expresionismo. A pesar de las buenas interpretaciones del reparto, el decorado como artificio rivaliza con los actores en atractivo narrativo. Robert Sennet⁷⁹ señala que *Batman* representa el apogeo del Nuevo Hollywood: autorreferencial, intergenérico y orientado hacia la producción en un modo que el viejo Hollywood nunca había soñado. Su marketing fue célebre, con el logotipo del murciélago estampado en virtualmente todos los productos de consumo en Estados Unidos meses antes y después de su estreno. Anton Furst creó un universo híbrido que no es ni una visión contemporánea y realista de una ciudad moderna ni una visión nostálgica del pasado, como la que se puede encontrar en *Chinatown* o en *Días de radio* (*Radio Days*, Woody Allen, 1987). Todo es gris: los edificios son de piedra, las elevadas autovías son de viga y las chimeneas y bocas de acceso emiten una bruma gris. Incluso los interiores como la sala de redacción son grises. Edificios como el ayuntamiento proceden de los años veinte, mientras la batcueva nos recuerda la era neandertal con monitores de vídeo contemporáneos. La fidelidad histórica no es uno de los objetivos de Furst (¿y por qué debería?). No se trata de 1939 ni de 1989, sino tan sólo de un día más en la ciudad de Gotham. El conocimiento de Furst de las referencias a la historia del diseño cinematográfico también es característico del Nuevo Hollywood, capaz de reverenciar y de satirizar simultáneamente su propio pasado y, lo que es más

⁷⁹ SENNETT, Robert S.: *Op. cit.*, p. 65.

importante, se da cuenta de que la audiencia disfrutará de la broma. Otro de los elementos clave del visual estilo de *Batman* es el uso de Burton de tomas desde arriba y los ángulos bajos para mostrar los decorados y diseños de Furst con el fin de realzar el sentido de espacio vertical y diferenciar entre el bien y el mal de un modo simbólico. Frecuentemente espiamos a Joker desde arriba y observamos el descenso de Batman desde abajo. Anton Furst recibió un Oscar por sus magníficos diseños. Es trágico que nunca lleguemos a saber qué exitosa carrera podría haber tenido el diseñador, quien se suicidó en 1991, apenas dos años después de su gran triunfo profesional.

El reflejo de la sombría y triste atmósfera de una ciudad no fue superado hasta el estreno, dos años más tarde, de *Batman vuelve*. Burton, que en esta ocasión gozaba de mucha más libertad que en el primer *Batman*, se encerró durante más de cinco meses en un complejo escenográfico instalado en siete platós, rodeado de un completo equipo de antiguos colaboradores: Ian Bryce en la dirección de producción, Stefan Czapsky como director de fotografía, Bo Welch, Tom Duffield y Rick Heinrichs en el diseño de producción y la dirección artística y Stan Winston, Ve Neill, Michael Fink y Chuck Gaspar en las diferentes tareas de caracterización de personajes y efectos especiales. Burton se negó a volver a rodar en los estudios Pinewood, donde los decorados de *Batman* permanecían todavía intactos. Quiso un aire completamente fresco, lo que supuso un diseño totalmente nuevo en cuanto a decorados, trajes y caracterización. Así, Bo Welch no recreó ninguno de los decorados de Anton Furst y cruzó la arquitectura fascista con el Dr. Seuss para recrear el atemporal invierno de Gotham City. Welch diseñó una ciudad más estilizada sin apenas luz solar cuya desapacible arquitectura produce un sentimiento de turbación y desesperanza. El resultado es una ciudad inhóspita que abrumba a sus habitantes. La decadencia y la corrupción son temas centrales de *Batman vuelve*, por lo que, en palabras de Welch, “hay un montón de cosas precariamente sujetadas que se desploman y hay un montón de herrumbre.”⁸⁰ Todos los decorados del film pretenden ser una extensión escénica de la psicología de los personajes. Uno de los escenarios esenciales es la plaza de Gotham, cuya escala ha sido totalmente exagerada. La intención de Welch era caricaturizar el Rockefeller Center de Nueva York con un diseño fascista. Nuevamente, como en los dibujos animados, Burton no crea Gotham sobre las convenciones del realismo, sino que selecciona unos pocos elementos de la realidad para después exagerarlos

⁸⁰ *Premiere*, vol. 5, n° 11, Julio 1992, p. 50. “there are a lot of collapsing things that are precariously supported, and there’s a lot of rust.”

fuera de toda proporción. Uno de las construcciones que más destacan en la plaza es el edificio *art déco* Shreck, centro del mal de Gotham que alberga los grandes almacenes y las oficinas de Max Shreck, uno de los villanos de *Batman vuelve*. El logotipo de la compañía tiene forma de cabeza de gato giratoria (bastante similar a la del gato Félix) que simboliza el mal oculto tras una sonrisa enfermiza. Otro de los escenarios clave del film es la guarida de El Pingüino, situada en los restos del antiguo parque zoológico de Gotham. Se trata de una gran caverna con un lago interior rodeado de unas gradas y en cuyo centro hay una pequeña isla. Su aspecto general nos recuerda un viejo esplendor ahora ya en plena decadencia. En *Batman vuelve* se emplearon de nuevo todo tipo de artificios cinematográficos y efectos visuales ensamblados cuidadosamente con las imágenes convencionales y los decorados a escala real. La pictorialista puesta en escena tiene un aire decididamente expresionista. El nombre y la apariencia de Max Shreck evoca los clásicos alemanes de los años veinte. El film también evoca en otros aspectos la clásica puesta en escena expresionista, como el maquillaje de rostro pálido y labios negros de El Pingüino o la enorme chimenea de la mansión de Bruce Wayne, que se parece mucho a la chimenea gigante usada en *La novia de Frankenstein*. Estos detalles de diseño y personajes son homenajes explícitos al cine alemán, empleados para evocar claramente algunos de sus rasgos estilísticos más conocidos. Bob Ringwood revisó su diseño para el traje de Batman, que se convirtió más en una armadura que en un traje muscular. Ringwood buscó inspiración en los estilos *streamline* y *art déco* que marcaron la arquitectura y el diseño de interiores e industrial a finales de los años veinte y principios de los treinta. Esta es una referencia estética constante en los dos *Batman*. El traje de Catwoman nació a partir de un diseño de Burton muy alejado de los modelos empleados en las historietas y en la serie de televisión. Bob Ringwood y Mary Vogt tomaron el esbozo de Burton como referencia y crearon un traje cosido a retazos que otorga a Selina un aire inconfundible de criatura frankensteniana. Stan Winston coordinó el proceso de creación del complejo personaje de El Pingüino, que requería prótesis que reconstruían la complexión corporal de Danny De Vito y largas sesiones de maquillaje. El creador de *Batman*, Bob Kane, quedó nuevamente satisfecho con la visión que Burton había plasmado de su personaje, pues le devolvió la oscuridad y textura originales que la extravagante serie de televisión había anulado.

En *Ed Wood* la escenografía debía dejar de lado los acostumbrados excesos burtonianos para permanecer dentro de los márgenes del naturalismo que se le supone a un film (más o menos) biográfico. Tenía además que mostrar la penuria

absoluta de medios con las que se producían las películas de Wood y el equipo artístico visionó los films de Wood para familiarizarse con el peculiar universo estético que se pretendía recrear. El diseñador de producción Tom Duffield siguió las instrucciones de Burton para componer unos decorados sobrios y gráficos y se esforzó por reconstruir los pésimos decorados de las películas de Wood, aún cuando eso fuera totalmente en contra de sus trabajo habitual de acabado perfecto. La película se inicia con un caserón gótico, en medio de la tormenta de rigor, donde Criswell presenta la película desde un ataúd. Esta introducción está tomada de una película del propio Wood. Al carecer de referencias documentales, el apartamento de Wood y la residencia de Bela Lugosi fueron diseñados de la nada. Se intentó que la casa de Bela Lugosi reflejara lo que él representaba y se la dotó de la máxima atmósfera gótica posible (teniendo en cuenta que se trataba de un apartamento prefabricado), con pesados muebles de madera y un retrato del actor como Drácula. Mientras, la casa del director era un espacio amplio y funcional, sin demasiados muebles y escasa decoración, pero con abundantes carteles de cine en las paredes (entre ellos, los de *Drácula* y *Ciudadano Kane*). Otras localizaciones incluyen el túnel del terror donde Wood le declaró su amor a Kathy, el Café Derby donde el director organizaba fiestas con el fin de recaudar fondos para sus películas y el almacén de carne donde el equipo de *Bride of the Monster* celebró el fin del rodaje. Burton prescindió del *storyboard* para facilitar la espontaneidad de los actores. Rick Baker, que recibiría un Oscar por su trabajo, diseñó y realizó el maquillaje que transformó a Martin Landau en un Bela Lugosi perfecto. Al preguntarse de qué color eran los ojos de Lugosi, Baker proporcionó a Burton la idea de rodar en blanco y negro, pues el gran público nunca había visto al actor húngaro en color. Esta decisión, que tanto ayudó a determinar la estética y la atmósfera del film, causó no pocos problemas con los productores. El director de fotografía Stephen Czapsky, que ya había trabajado en *Eduardo Manostijeras* y *Batman vuelve*, se esforzó por mantener cierta coherencia con el espíritu de los films de Wood: “Lo difícil fue ser fiel en las recreaciones de las películas de Ed Wood, no tener miedo de que hubiera cuatro o cinco sombras viniendo desde una fuente de luz o que tuviera mala fotografía y, encontrar, con todo, una buena fotografía para a historia de esas personas que hacían unas películas tan malas (...) Se trataba de enlazar una buena fotografía con otra repugnante y hacer que encajaran en una película homogénea.”⁸¹ La secuencia rodada en casa de Bela, cuando el actor se hunde al

⁸¹ Citado en GARCÍA, Isabel: *Tim Burton, el universo insólito*. Midons. Biblioteca de actores y directores. Valencia, 1998, p. 102.

saber que el gobierno pretende suspender su subsidio de desempleo, contiene reminiscencias expresionista, con una iluminación agresiva y violentas angulaciones que ponen de manifiesto la desesperación del personaje.

Ed Wood supuso el cierre de una etapa creativa y para el nuevo ciclo que iniciaba *Mars Attacks!*, Burton consideró esencial un cambio de director de producción y de director de fotografía. La estética de este film responde al *pulp*, al cómic, los dibujos animados y las películas de ciencia ficción de los cincuenta. La película retoma muchos aspectos formales de la colección de cromos en la que está basada. Al contrario que en otras películas del director, aquí el color no nos sirve para diferenciar los dos universos en los que se mueve el film, ni para identificar a los personajes, ya que Burton expone tanto maldad de los marcianos como la hipocresía humana. Al igual que los cromos originales, donde cada uno presentaba un color primario que marcaba el aspecto de toda la ilustración, los diseños de Wynn Thomas (colaborador habitual de Spike Lee y antiguo discípulo de Patrizia von Brandenstein) se mantuvieron dentro de la máxima sencillez posible con la intención de remarcar su concepción gráfica con un color dominante. Para la sala de guerra, uno de los espacios emblemáticos del film, se prescindió de los ordenadores y otros elementos típicos en pro de la sencillez. Esta sala de juntas militar se inspiraba en gran medida en la sala de reuniones diseñada por Ken Adam para el film de Stanley Kubrick *¿Teléfono rojo? Volamos hacia Moscú (Dr. Strangelove or How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb, 1964)*. Todos los decorados (las distintas habitaciones de la Casa Blanca, los apartamentos de los personajes y otros interiores) fueron creados con un espíritu minimalista alejado de toda espectacularidad. Como material de referencia se emplearon ilustraciones de los films de ciencia ficción de los años treinta y cuarenta, que tenían un estilo constructivista. La coherencia de esta mezcolanza se logró mediante el color, pues en cada escenario a paleta de colores era muy limitada y se iba repitiendo con variaciones en otros escenarios. El mundo de los marcianos era muy primario y poco sofisticado, como de juguete. Los decorados fueron diseñados desde una perspectiva *retro* a partir del estudio de tres películas: *Ultimátum a la tierra (The Day The Earth Stood Still, Robert Wise, 1951)*, *This Island Earth (Joseph M. Newman, 1955)* y *Planeta prohibido*, y se huía del detalle y lo recargado para dotar a los decorados de un aire tosco y primitivo. Burton decidió que el diseño de los platillos volantes debía basarse, desde luego, en las películas de ciencia ficción, pero también en los dibujos animados y en los cómics de los años treinta y cuarenta. Mientras tanto, en la escenografía de los humanos volvía a aparecer la

atemporalidad y ahistoricidad propia de Burton. A pesar de que la película tiene lugar en un futuro inmediato existen numerosas referencias a los objetos y decoración propia de los sesenta, pues no solamente los cromos eran un producto típico de esa década, sino que Burton estima los cincuenta y sesenta como la era de la verdadera cultura popular. Los marcianos llegan en tropel a Washington D.C., Kansas y Las Vegas (según Burton, los centros político, espiritual y lúdico de Estados Unidos). La imagen de Kansas, considerada el corazón del país, está asociada a un inmenso campo llano con un elevador de grano en el centro. Allí vive en una caravana la familia de Richie Norris, quien trabaja en una tienda de donuts que supone un dispar toque californiano en un entorno rural. Como señala Wynn Thomas, un establecimiento típico de las calles de Los Ángeles coronado por un donut de seis metros “tiene como resultado una especie de disputa icónica. Se convierte en una película de Tim Burton precisamente porque se produce ese conflicto de dos imágenes muy distintas coexistiendo en la pantalla.”⁸² Es en este escenario donde se produce la espectacular secuencia que abre el film: la surrealista imagen de un inmenso rebaño de vacas en llamas cruzando la pantalla. También en Kansas se situaba la residencia para ancianos donde vive plácidamente la abuela Norris escuchando su música. Las acciones más espectaculares de la invasión marciana se producían en Las Vegas, una ciudad de la que Burton estaba enamorado desde su infancia. El director recrea las fantasías arquitectónicas de casinos y hoteles que tanto le gustaban y que habían sido demolidas para construir en su lugar edificios mediocres. Aunque el cineasta no podía salvar los edificios de su destrucción, sí pudo documentar la caída del mítico Hotel Landmark, un edificio futurista construido por Howard Hughes e inaugurado en 1969, cuya demolición fue posible ajustar con el plan de rodaje. En lugar de construir un decorado, Burton decidió filmar en el interior del Hotel Luxo, que contenía un barroco casino de aire egipcio. Esto conllevó considerables complicaciones logísticas, pues sólo se podía rodar en la franja horaria donde no se producía actividad alguna en el casino, no se podía cambiar ningún elemento escenográfico y era considerablemente difícil compatibilizar las fuentes lumínicas del escenario natural con las exigencias propias del medio cinematográfico. Tras la sobriedad formal de *Ed Wood*, Burton regresa al *kitsch* más desenfrenado, tanto en los decorados de Las Vegas, como en la recreación del Salón Kennedy de la Casa Blanca y en el asilo donde reside la abuela de Richie. Los marcianos destruyen los símbolos de la cultura

⁸² JONES, Karen R.: *Mars Attacks! The Art of the Movie*. Titan Books. Londres, 1996. Citado en SÁNCHEZ-NAVARRO, Jordi: *Op. cit.*, p. 429.

norteamericana, imágenes como la Casa Blanca, el Congreso o el puente Golden Gate con las que el público está muy familiarizado. Pero los extraterrestres no mancillan tan sólo el patrimonio cultural norteamericano, remodelando las esculturas del Monte Rushmore (algo que ya veíamos en *Supermán II, la aventura continúa*, *Superman II*, Richard Lester, 1980), sino que también destruyen el Parlamento inglés y el Taj Mahal de la India (mientras se hacen fotos turísticas con el monumento en llamas de fondo) y juegan a los bolos con las míticas esculturas de la Isla de Pascua. Sin embargo, esta imaginaria de la destrucción que caracteriza la ciencia ficción sigue, en la película de Burton, una consigna diferente: crear belleza por medio de la destrucción. Los destrozos de los extraterrestres en películas como *Independence Day* son tomados como una cosa muy seria, mientras que los efectos devastadores de los rayos marcianos de Burton no son tan graves. Tienen una forma de destruir en clave estética que deja restos muy coloridos.

Burton pretendía rendir un homenaje a las películas de Ray Harryhausen animando a los extraterrestres fotograma a fotograma, pero tuvo que renunciar a esta técnica debido a su elevadísimo coste y otros problemas técnicos (la animación fotograma a fotograma se adaptaba muy mal al formato panorámico en que se iba a registrar el film). Finalmente, los creativos técnicos de Industrial Light and Magic se ocuparon de la animación virtual, basándose en los muñecos modelados por los prestigiosos escultores británicos Ian MacKinnon y Peter Saunders y siguiendo las estrategias de animación definidas por Burton y Mark Miller. La animación siguió dos modelos: cuando los extraterrestres se encontraban en su entorno (la nave espacial), se movían como personajes de dibujos animados, mientras que en su interacción con los humanos mostraban unos movimientos más creíbles. Las numerosas animaciones de imágenes de síntesis y las secuencias fotográficas (obtenidas mediante un sistema de control de cámara informatizado o *motion control*) se suturaron durante el proceso de montaje. A pesar del gran presupuesto con que contaba la película, Burton quiso repetir la apariencia barata de los efectos especiales de films precedentes como *Bitelchús*. “A veces me sentí realmente como si me estuviera convirtiendo en Ed Wood.”⁸³

Stefan Czapsky, que había fotografiado las últimas tres películas de Burton, dejó paso a Peter Suschitzky, director de fotografía estrechamente asociado con la obra de David Cronenberg. Suschitzky había trabajado en las cuatro últimas películas del director canadiense (*Inseparables*, *El almuerzo al desnudo*, *M. Butterfly*

⁸³ BURTON, Tim en SALISBURY, Mark (ed.): *Burton on Burton*. Edición revisada. Faber and Faber. Londres, 2000, p. 151.

y *Crash*), y es posible ver un homenaje a *Inseparables* en los trajes rojos de cirujano que utilizan los marcianos, similares a los que vestían los ginecólogos gemelos.

Sleepy Hollow, con sus atmósferas tenebrosas al estilo de las producciones de la Hammer de los años cincuenta y sesenta, sus decorados estilizados, su clima de otoño e invierno, sus contrastes luminosos y largas e inquietantes sombras, supuso un regreso al goticismo con toda su fuerza sobre el que ya hemos hablado extensamente.

Emmanuel Lubezki, el director de fotografía de origen mexicano que creó una fotografía altamente estilizada, es una figura fundamental en la creación de la atmósfera que perseguía Burton: “Él es otro personaje del film”, ha declarado.⁸⁴ El cineasta se sintió muy en sintonía con el fotógrafo, que también trabaja a un nivel muy intuitivo. Dado que Burton siempre ha estado más vinculado a un trabajo puramente conceptual que preocupado por asuntos relacionados con la técnica, Lubezki se encontró con un inusitado nivel de libertad en el que sólo debía seguir tres recomendaciones: dotar al film de un estilo visual muy marcado y que huyera del naturalismo con el fin de infundir a la película un aire de leyenda; en segundo lugar, evitar quedar cegado con el *storyboard*, que debía ser tomado como una guía y no ceñirse a él estrechamente; y finalmente, inspirarse en referencias concretas no tratando de emularlas al pie de la letra, sino de captar su espíritu. Dada la imposibilidad de rodar la película en blanco y negro como Burton hubiera deseado, Lubezki simuló el efecto de este tipo de fotografía dotando a la película de un grano que recuerda las ilustraciones viejas y mantuvo la imagen en un registro muy monocromático a través de grises, azules oscuros, marrones y verdes muy oscuros. Este efecto casi monocromático realzaba el aspecto fantástico y contribuía a hacer creíble lo irreal. Lubezki también sometió la película a un proceso que proporciona una imagen muy dura y contrastada e indicó las modificaciones que la diseñadora de vestuario Colleen Atwood y Heinrichs debían realizar en sus diseños para lograr la imagen irreal y desnaturalizada, al tiempo que verosímil, que Burton quería. El uso de las lentes debía ser coherente, así que se evitó el aspecto barroco empleando el menor número de ópticas posibles. Siguiendo el estilo de Burton, la lente más utilizada fue la de 27 mm, siendo la lente más larga de 40 mm.

Carlos Cuéllar expresa así la impresión que causa la película: “Como todos films, *Sleepy Hollow* está repleto de imágenes dotadas de una fuerza por encima de lo común. La abundancia de planos picados y contrapicados y el uso del gran

⁸⁴ *Ibidem*, p. 176.

angular evidencian un punto de vista que revela la presencia oculta de lo fantástico incluso en las escenas donde éste no se manifiesta a través de la acción.”⁸⁵

De nuevo, los elementos formales de una obra de Burton fueron objeto de reconocimiento: la fotografía de Emmanuel Lubezki fue nominada a un premio de la Academia y Rick Heinrichs y Peter Young ganaron el Oscar a la mejor dirección artística.

Según Carlos Cuéllar, “la maestría en el diseño y construcción de decorados es una constante de Burton, que cuida la dirección artística como si fuera el alma de su cine.”⁸⁶ La observación de Cuéllar nos parece acertada, pues no afirma que la dirección artística sea efectivamente el alma de su cine, sino que la cuida “como si lo fuera”. Los decorados son ciertamente un elemento esencial del cine de Tim Burton, pero su alma la encontramos en otra parte: en sus personajes. Los decorados no son sino expresiones del mundo interior de los héroes burtonianos.

Hemos señalado que este virtuosismo formal le ha valido el menosprecio de un sector de la crítica que ve en sus películas productos deslumbrantes pero insustanciales. Una aproximación superficial a sus obras podría dar la sensación de que su habilidad para construir un completo y coherente universo de fantasía arrolla consideraciones más amplias sobre la historia y el significado. Sin embargo, como hemos apuntado en el primer capítulo y volveremos a comprobar en el análisis de *Eduardo Manostijeras* y *Pesadilla antes de Navidad*, sus obras no sólo están protagonizadas por seres complejos con un gran poder de fascinación, sino que también tratan una serie de temas con una entidad que niegan estas acusaciones.

Aunque en ocasiones la estilización de una imagen es más poderosa que la historia y la lógica, los argumentos y personajes de las películas de Burton, a menudo emocionantes, poéticos y conmovedores, evitan que se conviertan en meros ejercicios de estilo.

5. LA MÚSICA DE DANNY ELFMAN

Un elemento indisoluble de las películas de Tim Burton es la música de Danny Elfman. El músico, calificado por numerosos críticos como uno de los más originales e innovadores compositores del cine norteamericano actual se ha unido a uno de los más originales e inventivos directores de la postmodernidad para formar un equipo creativo de excepción. Desde su primer encuentro en 1985 con motivo de

⁸⁵ CUÉLLAR, Carlos A.: *Sleepy Hollow. El goce infantil de lo sobrenatural*. Ediciones de la Mirada. Banda Aparte Películas 3. Valencia, 2001, p. 70.

La gran aventura de Pee Wee, Elfman ha participado en todos los films de Burton, con la única excepción de *Ed Wood*, a quien puso música Howard Shore, compositor habitual de David Cronenberg y uno de los cineastas favoritos de Burton. El motivo de su ruptura temporal tras *Pesadilla antes de Navidad* nunca ha quedado demasiado claro. Quizá este proyecto fue demasiado intenso y estresante y ambos necesitaron un descanso tras su finalización. En todo caso, la amistad y la colaboración entre ambos se ha restablecido felizmente.

La autorreferencialidad del cine postmoderno de la que hablábamos también se aplica a lo musical, especialmente en el caso de Danny Elfman. Si Burton propone obras con un complejo entramado de referencias visuales, el eclecticismo y enorme cultura musical de Elfman consiguen lo propio en el terreno musical. Las películas de Burton son un gran espectáculo audiovisual en el que el director se encarga de proveernos de un rutilante diseño visual y Elfman de una partitura espectacular que se ajusta con inusitada perfección a las imágenes burtonianas. Como señala Isabel García, “sus composiciones oscuras y grotescas, estilizadas y llenas de magia, son el componente sonoro perfecto para un producto Burton.”⁸⁷ No por casualidad ambos creadores han sido calificativos con los mismos adjetivos: oscuro, gótico, espectacular, brillante, original...

Elfman es un compositor postmoderno con una formación poco convencional. Al contrario que la gran mayoría de sus colegas, de formación clásica, nunca fue a un conservatorio. Sus referencias no son musicales, sino cinematográficas. Autodidacta y ecléctico, su música recoge toda la tradición histórica de la música de cine. Es por ello que haremos un recorrido histórico por todas las corrientes que le han influenciado, haciendo especial hincapié en el clasicismo, en la música para films fantásticos y en los compositores que más lo han inspirado. Estudiaremos especialmente la función narrativa de la música, pues, como veremos, las partituras de Elfman presentan unas cualidades narrativas destacables, además de ser un elemento narrativo esencial en *Pesadilla antes de Navidad*. También trataremos la cuestión de la utilización de música diegética y canciones populares, ya que Burton las introduce en sus películas como un elemento que, además de implicar una serie de connotaciones, recrea una época o un ambiente determinados, pero sobre todo porque forman parte de su educación sentimental.

⁸⁶ *Ibidem*, p. 73.

⁸⁷ GARCÍA, Isabel: *Op. cit.*, p. 25.

5.1. NOTAS SOBRE LA MÚSICA CINEMATOGRÁFICA

En el cine, la música ha sido condenada a ser un aspecto secundario. Ha tenido que luchar, desde el nacimiento del nuevo arte, contra un medio que le pedía ayuda pero que podía ahogarla bajo los restantes elementos de la banda sonora (el diálogo y los efectos de sonido). Este medio le exigía emplear formas musicales ya dadas y le imponía severas restricciones, buscaba autores con personalidad propia y luego los obligaba a trabajar con argumentos, preocupaciones o mensajes que les eran ajenos.

Lograr el difícil equilibrio entre relegarse modestamente a un segundo plano e intentar expresarse dentro de la obra de otros sigue siendo el gran reto de la música de cine. Ciertas reflexiones sobre el cine y la música mantienen una visión dualista y una perspectiva jerárquica. Una teoría afirma que es necesario que la música prime sobre la imagen, mientras otra defiende su sometimiento.

James Buhler⁸⁸ presenta una alternativa a analizar la música como un elemento de la película relativamente autónomo. Da prioridad a entender la música *en* las películas más que *para* películas. Como Michel Chion, Buhler defiende la interpretación de la música como un elemento dentro del diseño de sonido en general, pero sigue a Rick Altman, en contra de Chion, al argüir que los tres elementos de la banda sonora (diálogo, música y efectos) constituyen una pista esencial y paralela a las imágenes, y que las dos pistas, imagen y sonido, son más provechosamente interpretadas como una tensión dialéctica, cada pista estructurada a su vez por su propia dialéctica interna.

La partitura cinematográfica es capaz de permanecer por sí misma, independientemente de los elementos visuales del film, como una composición artística musical digna de mención. La música es uno de los pocos elementos de una película, además de la historia en sí misma, que puede permanecer por sí sola y tener sentido tanto en su aspecto funcional (como música cinematográfica) como en su aspecto artístico. Esta afirmación viene demostrada por la gran popularidad de las bandas sonoras en el mercado. Como señala Chion, “la música acaba siendo el único elemento del filme que sigue siendo susceptible de retomar en todo momento su autonomía.”⁸⁹

⁸⁸ BUHLER, James: “Analytical and Interpretive Approaches to Film Music (II): Analysing Interactions of Music and Film” en DONNELLY, K. J. (ed.): *Film Music: Critical Approaches*. Edinburgh University Press. Edimburgo, 2001, pp. 39-40.

⁸⁹ CHION, Michel: *La música en el cine*. Paidós. Barcelona, Buenos Aires y México, 1997, p. 32.

En el mejor de los casos, la música para cine es, de acuerdo con Randall D. Larson⁹⁰, una combinación de lo funcional y lo estético. Por una parte, debería ser atractiva a los oídos de la audiencia; sin duda, muchos compositores desean que sus esfuerzos sean considerados como buena música y no como un mero “asunto de fondo”. Por otra parte, la música de cine debe ser funcionalmente manipuladora para provocar emociones específicas en la audiencia y para proporcionar mayor fuerza a los elementos visuales presentados en pantalla. Se trata, por lo tanto, de perseguir la unión de arte y funcionalidad.

El cine, y más recientemente la televisión, se han convertido ciertamente en los mayores clientes de música por encargo de nuestra era. Como declaró Bernard Herrmann, “el cine es sin duda el acontecimiento artístico más importante del siglo xx.”⁹¹

El compositor de música de cine moderno se ha convertido también en una estrella discográfica. No es extraño que una banda sonora venda más de un millón de copias. De hecho, *Titanic* (James Cameron, 1997) ha vendido once millones y *El rey león* (*The Lion King*, Roger Allers, 1994), diez millones. Los compositores cinematográficos tienen sus propias páginas de Internet y cada uno de sus movimientos puede ser seguido en revistas como *Film Score Monthly* o *Soundtrack! The Collector's Quarterly*. Con la disminución de las ventas de música clásica contemporánea, las compañías discográficas se vuelven hacia los compositores de cine como los proveedores de música orquestal actual, accesible y popular.

Sin embargo, tradicionalmente, la música de cine ha generado repuestas críticas muy diferentes. Demasiado a menudo músicos educados de modo clásico y comentaristas la descartan simplemente como la obra de filisteos controlados por las necesidades comerciales de la industria cinematográfica más que por las demandas estéticas de la música. A sus ojos, la composición musical para cine es un trabajo de calidad inferior que traiciona la inspiración genuina del compositor. Otros críticos mantienen que la música para cine es anticuada en sus fuentes (principalmente el romanticismo europeo de finales del dieciocho) o en sus técnicas más obvias (partituras de principio a fin, *mickey-mousing*).⁹² David Neumeyer y

⁹⁰ LARSON, Randall D.: *Musique Fantastique: a Survey of Film Music in the Fantastic Cinema*. The Scarecrow Press. Nueva York y Londres, 1985, p. 3.

⁹¹ Citado en RUSSELL, Mark y YOUNG, James: *Film Music*. Roto Vision. Crans-Près-Céligny, 2000, p. 9. “Cinema is undoubtedly the most important artistic development of the 20th century.”

⁹² En la composición de principio a fin o de pared a pared (*wall-to-wall score*) la música se escucha casi de modo continuo a lo largo del film. La partitura de Max Steiner para *Lo que el viento se llevó* es a menudo citada (o condenada) como ejemplo. La técnica *mickey-mousing* consiste en proveer apoyo musical para subrayar o reenfatizar gestos físicos o movimientos. Esta práctica surgió en el cine de animación, de ahí el uso del personaje

James Buhler⁹³ apuntan que mucha de la literatura sobre música de cine se preocupa principalmente de las partituras sinfónicas y es aquí donde los modos tradicionales de análisis funcionan mejor, aunque no sea por otra razón que la base estilística de Max Steiner, Erich Korngold y otros maestros de los años treinta y cuarenta era una extensión del estilo postromántico de Richard Strauss y Gustav Mahler.

Como señalan William Darby y Jack Du Bois⁹⁴, incluso aquellos que encuentran esta música digna de mención a menudo la disfrutaban fuera de su contexto dramático inmediato. Una película puede asumir varias formas en varios momentos de su evolución. Las líneas melódicas están más extendidas y desarrolladas cuando se escriben al principio, mientras las orquestaciones son con frecuencia mucho más sutiles en el manuscrito de lo que resultan luego sobre celuloide. Una partitura puede ser arreglada para la sala de conciertos o adaptada para su grabación, procesos en los que la partitura original es generalmente alterada y extendida. Muchos entusiastas de la música de cine son aficionados a los conciertos y coleccionistas de discos cuyos intereses se centran a menudo en las cualidades o sonidos de interpretaciones particulares. Otros entusiastas disfrutaban de la música de cine porque evoca una película particular de un modo más abstracto que permite deleitarse con los recuerdos, ya sean estéticos o de otro tipo.

Otra reacción frecuente hacia la música de cine se produce cuando el espectador no puede recordar que hubiera ninguna música particular en un film dado. Algunos espectadores no reparan en la música porque están más absorbidos por los elementos visuales. Estos espectadores parecen dar crédito a la máxima de la crítica según la cual la música está destinada a ser un elemento subordinado de la película. Sin embargo, como más de un compositor ha señalado, la música de cine no sólo se tiene que oír, sino que en ciertos momentos debe ser un elemento dominante. En sentido estricto, la música puede no contener asociaciones literarias o dramáticas en sí misma; sin embargo, como mínimo, más de un siglo de cine ha programado a la audiencia para esperar música en ciertos momentos y su ausencia probablemente molestaría incluso al más subliminal de los oyentes.

Es el matrimonio de la música con los elementos visuales y otros elementos auditivos lo que distingue la composición para cine. En su mejor momento, los

de Disney para nombrarla. Steiner es, de nuevo, citado con frecuencia por su empleo de esta técnica, aunque otros muchos compositores recurren o han recurrido a ella.

⁹³ NEUMEYER, David y BUHLER, James: "Analytical and Interpretive Approaches to Film Music (I): Analysing the Music" en DONNELLY, K. J. (ed.): *Op. cit.*, pp. 19-20.

compositores de música de cine pueden proporcionar atmósferas regionales o históricas, claves situacionales, estados emocionales y anticipar el desarrollo de la trama.

La música de cine está acosada por las mismas elecciones estéticas, personales y técnicas que distinguen todas las facetas de la producción cinematográfica comercial. Las cuestiones iniciales son cuánta música y cuán predominante debería ser. Sin duda, muchas películas hollywoodienses contienen partituras faltas de inspiración en parte debido a las presiones ejercidas sobre los compositores, los directores musicales y los arreglistas durante estas fases iniciales y en el transcurso de su trabajo. Dado que la música es, tradicionalmente, el último elemento que se incorpora al film, los compositores generalmente trabajan contra severas fechas de entrega, de modo que las “soluciones” musicales deben ser ideadas rápidamente.

Algunos géneros filmicos favorecen claramente la música, mientras otros plantean un uso más problemático. Las películas épicas, los westerns y la ciencia ficción parecen demandar tratamientos musicales prominentes. Dado el énfasis en la acción y en las escenas visuales en estos films, la música debe a menudo mantener la “suspensión de la incredulidad” de la audiencia. Esta función de la música de cine es especialmente importante, como veremos, en las películas fantásticas. Las escenas de amor, en casi todos los tipos de film, piden un apoyo musical. Cuanto más familiar o excéntrico sea un personaje, más probable será que sea acompañado por alguna coloración musical, aunque sólo sea el proverbial violín para la dulce jovencita y la tuba para el cómico hombre gordo.

En relación a la música de Danny Elfman, además del mencionado *mickey-mousing*, otro de los conceptos con el que nos encontraremos a menudo es del tema o leitmotiv, la estrategia musical más común para estructurar una composición cinematográfica. La práctica comenzó en la era del cine mudo, pero es especialmente característica de los compositores de Hollywood durante las primeras décadas de la era del sonido, especialmente en Max Steiner, Erich Korngold y Alfred Newman, pero también en un grado ligeramente menor en Franz Waxman, Victor Young, Miklós Rózsa y Herbert Stothart. Las partituras que dependen en gran medida del leitmotiv son menos típicas en la composición europea. El leitmotiv le otorga a la partitura una apariencia de unidad, dado que la recurrencia, elaboración y transformación de motivos permiten conexiones musicales a lo largo

⁹⁴ DARBY, William y DU BOIS, Jack: *American Film Music: Major Composers, Techniques, Trends, 1925-1990*. McFarland. Jefferson y Londres, 1990, p. xi.

de toda la película (o, en el caso de las secuelas, a lo largo de toda la serie). Esta práctica también tiene sus detractores, según los cuales el uso del leitmotiv es inflexible. Sin embargo, pocos compositores pueden resistir totalmente el leitmotiv. Incluso Bernard Herrmann, que usualmente los evitaba, recurre a esta técnica en *Ciudadano Kane* o, de modo irónico, en *Pero...¿quién mató a Harry?* (*The Trouble With Harry*, Alfred Hitchcock, 1955).

En principio, la música que acompañaba al cine silente era un elemento estrictamente funcional, sin rango artístico. Sin embargo, muy pronto comenzaron a componerse partituras originales para el cine y empezó a desarrollarse un lenguaje musical propio moldeado según las necesidades del medio. Desde entonces, la música se ha convertido en un elemento orgánico más del cine, con una serie de funciones determinadas. A lo largo de su historia, la música de cine ha desarrollado toda una estética propia, una serie de recursos y un modo de conferir al cine nuevas dimensiones y significados.

A la pregunta sobre a qué contribuye exactamente la música a una película, David Raksin responde que su propósito es “ayudar a darse cuenta del significado de un film.”⁹⁵ Según Aaron Copland “la música puede crear una atmósfera de época y lugar más convincente.”⁹⁶ Otros autores destacan que el fin de la música en el cine es reforzar nuestras reacciones emocionales ante las escenas filmadas. La música sería uno de los más poderosos elementos con que contamos para entrar en la diégesis de una historia filmada. Veremos que todas estas apreciaciones se aplican perfectamente a las composiciones de Elfman.

A menudo la música puede implicar un elemento psicológico mucho mejor de lo que lo puede hacer el diálogo. Prendergast afirma que “la música puede ser usada para subrayar o crear mejoras psicológicas –los pensamientos no hablados de un personaje o las implicaciones no vistas de una situación.”⁹⁷ Según este autor, la habilidad de la música para marcar un punto psicológico es sutil y quizá su contribución más valiosa (aunque frecuentemente no reconocida). La música tiene la habilidad catalítica de cambiar la percepción de la audiencia de las imágenes y las palabras. Prendergast también señala otras funciones: la música puede ayudar además a construir un sentido de continuidad en el film, uniendo un medio visual

⁹⁵ RAKSIN, David: “Talking Back: A Hollywood Composer States Case for His Craft” en *The New York Times*, 20 de Febrero, 1949, sec. 2, p. 7. Citado en PRENDERGAST, Roy M.: *A Neglected Art: A Critical study of Music in Films*. New York University Press. Nueva York, 1977, p. 201. “To help realize the meaning of a film.”

⁹⁶ COPLAND, Aaron: “Tip to Moviegoers: Take off Those Ear-Muffs” en *The New York Times*, 6 de Noviembre, 1949, sec. 6, p. 28. Citado en PRENDERGAST, Roy M.: *Op. cit.*, p. 201. “Music can create a more convincing atmosphere of time and place.”

que está, por su propia naturaleza, continuamente en peligro de desmoronarse. Un montador es probablemente más consciente de este atributo particular de la música de cine. Por otra parte, la música tiene un modo de evitar los normales mecanismos de defensa racionales del hombre. Cuando se usa adecuadamente, la música puede ayudar a construir el drama de una escena en un grado mucho mayor que cualquier otro arte cinematográfico. No importa que la escena tenga que ver con una relación amorosa o con una violenta pelea: la música evoca una reacción visceral que no puede obtenerse de otro modo.

La música es esencial para dotar de credibilidad a una película. La suspensión de la incredulidad se puede aplicar tanto a la literatura como a la pantalla de cine. El pacto entre emisor y receptor consiste en dejar momentáneamente de lado los cánones de credibilidad de lo que se percibe en la vida real para sumergirse en un mundo ficticio que se rige por otro sistema de valores. La fantasía, en cuanto un mundo completamente alejado de nuestra experiencia cotidiana, precisa la música de un modo especial. Por su capacidad de sugestión de algo imposible desligado de la realidad, la música puede actuar como el puente necesario entre la experiencia cotidiana del espectador y lo fantástico.

5.2. MÚSICA Y NARRACIÓN

El desarrollo de una práctica interpretativa crítica de la música de cine comenzó con la obra de Claudia Gorbman *Unheard Melodies*⁹⁸, la cual discutía la eficacia de hacer más sistemática la distinción informal de la industria de música de fondo y música donde la fuente es visible. Gorbman importó de la teoría narrativa los términos diegético y no diegético y los aplicó a la música de cine, el primero como equivalente a música donde la fuente es visible y el segundo término equivalente a la música de fondo. Según James Buhler⁹⁹, la contribución más importante de Gorbman reside en que estos términos definen la música en relación con la narrativa más que con la imagen. Para Gorbman, la cuestión fundamental no es si vemos a los músicos o al aparato de radio, clave de la distinción industrial, sino que lo que le interesa a la autora es si la música pertenece a la diégesis, al mundo de la narrativa. No toda la música diegética corresponde a una fuente visible. En *Gran hotel*, por ejemplo, la fuente es rara vez mostrada, aunque la música parece claramente ser parte del sonido ambiente del hotel. Del mismo

⁹⁷ PRENDERGAST, Roy M.: *Op. cit.*, p. 204. “Music can be used to underline or create psychological refinements –the unspoken thoughts of a character or the unseen implications of a situation.”

⁹⁸ GORBMAN, Claudia: *Unheard Melodies. Narrative Film Music*. British Film Institute. Londres, 1987.

⁹⁹ BUHLER, James: *Op. cit.*, p. 40.

modo, en los musicales, la fuente de acompañamiento se disuelve a menudo con una orquesta de fondo. Bajo condiciones especiales, la música no diegética puede ser incluso música donde se ve la fuente, como en *Algo pasa con Mary* (*There's Something About Mary*, Bobby y Peter Farrelly, 1998), en la que un cantante se pasea ocasionalmente a través de la escena comentando la acción de modo muy similar al coro griego.

Desde que Gorbman la introdujo, esta distinción se ha convertido en una herramienta analítica básica para estudiar la interacción entre música e imagen. Sin embargo, el interés teórico se inclina en abrumadora mayoría a favor de la música no diegética, probablemente porque la música diegética parece teóricamente más clara y sencilla que la música de fondo, al menos con respecto a su relación con la narrativa. Precisamente porque es un objeto de la narrativa, por lo general la música diegética no narra. En consecuencia, hay muy poca necesidad de desarrollar una explicación teórica para la existencia de la música diegética: su motivación es patentemente obvia. La justificación de una voz en la banda sonora es simplemente la imagen del cuerpo que canta.

La música diegética aparece en muchas gradaciones. Especialmente los musicales presentan a menudo una estricta oposición binaria entre música diegética y no diegética sugerida por medio de un desvanecimiento sonoro desde la fuente de acompañamiento, típicamente un piano, al acompañamiento de fondo orquestal. Rick Altman¹⁰⁰ sugiere que este desvanecimiento sonoro marca una transición del ámbito de lo real al mundo de lo ideal, un desplazamiento que, según Altman, es una constante temática del género musical. No ocurre así en *Pesadilla antes de Navidad*, en muchos sentidos un “anti-musical”, donde las canciones están plenamente integradas en la narración y, dado su carácter fantástico, no suponen ninguna transición de lo real a lo ideal.

Este desvanecimiento sonoro también se encuentra en otros géneros, incluso en los más realistas. Por ejemplo, en la escena de *Non nobis domine* del *Enrique V* (*Henry V*, 1989) de Kenneth Branagh, la música de Patrick Doyle comienza con un solo diegético que se transforma en la música no diegética de una orquesta y coro.

Hasta los años sesenta, la música no diegética era comúnmente orquestal, pero la música diegética consistía por lo general en una canción popular. Esta distinción fue reforzada institucionalmente por la separación en los créditos de los compositores y los escritores de canciones. De ahí que una parte importante de la carencia de interés teórico y analítico por la música diegética es un persistente

elitismo cultural: el arte está en la música orquestal. Igual que la música no diegética se opone a la música diegética, el sonido sinfónico se opone al grupo de música de baile, la música “clásica” a la música popular (jazz, rock) y, por lo tanto, el *high art* y los valores estéticos son contrastados con el *low art* y el valor comercial.

Aunque es estadísticamente cierto que en los films de los años treinta y cuarenta la música sinfónica predominaba como fondo y la música popular prevalecía en pantalla, esto no significa que la distinción entre música de fuente visible y música de fondo debe estar vinculada a dicotomías simplistas de estilos musicales, funciones narrativas o jerarquías de valor.

Como señalábamos, la inclusión de música diegética y canciones populares en los films de Burton no es arbitraria, pues se trata de elementos con una serie de connotaciones y que recrean una época o un ambiente determinados. Sin embargo, lo más importante es que forman parte de su educación sentimental. El cineasta creció viendo el programa de televisión de Tom Jones, por lo que resulta natural que incluyera sus canciones en una película que recordaba el ambiente de su niñez como es *Eduardo Manostijeras*. Su popularísima *It's Not Unusual* vuelve a ocupar un lugar de honor en *Mars Attacks!*, esta vez con la aparición estelar del propio cantante. El joven Burton llegó a pensar que si había alguien capaz de salvar el mundo, ese era Tom Jones, y no desaprovechó la oportunidad de hacer realidad su fantasía. En esta misma película el director recurrió a las canciones de Slim Whitman, no porque creyera que su música era tan mala que sería capaz de provocar la explosión de los enormes cerebros extraterrestres, sino porque durante la época en que vivió con su abuela solía escucharlo como fondo de los anuncios publicitarios televisivos. No es por casualidad que la abuela de Richie Norris disfrute con sus canciones y que termine salvando el mundo. Además, el particular registro de la voz de Whitman estaba asociado a los films de ciencia ficción de la época. Por el contrario, en el caso de *Bitelchús* fueron los calipsos de Harry Belafonte los que quedaron irremediabilmente ligados al film. Tanto en *Bitelchús* como en *Mars Attacks!* las canciones diegéticas protagonizan los momentos más hilarantes del metraje.

El debate principal sobre la interacción entre música y narrativa ha tenido lugar, para bien o para mal, en el terreno de la música no diegética. En este debate, las interacciones entre música y narrativa se dividen en dos categorías principales, ambas extrapolaciones de teorías de diseño de sonido de los primeros films con

¹⁰⁰ ALTMAN, Rick: *The American Film Musical*. Indiana University Press. Bloomington, 1987, p. 67.

sonido sincronizado: sincronización y contrapunto. Una de las preocupaciones principales de los primeros films sonoros fue obtener una sincronización convincente entre sonido e imagen, especialmente entre el diálogo y el movimiento de los labios. Sin embargo, la música en las películas, especialmente en los productos del Hollywood clásico, es sólo excepcionalmente diegética (exceptuando, claro está, el caso especial de los musicales). Sin embargo, la llamada teoría de la sincronización en música sostiene que incluso esta música no diegética debería ajustarse a la película como un guante. Esta era la posición defendida por Max Steiner, para el que la música debía tomar todo su ímpetu de la narrativa, no desviarse de las imágenes, sino reforzarlas. Ya hemos hablado del *mickey-mousing*, la técnica que consiste en sincronizar estrechamente música e imagen, un término un tanto peyorativo que recuerda a la música de los dibujos animados. Sin embargo, esta técnica, a la que suele recurrir Elfman, tiene una larga historia. Según esta teoría, la música se puede extender ocasionalmente más allá de lo que la narrativa presenta con el fin de aclarar lo que podría de otro modo resultar ambiguo, pero su guía estética es restrictiva.

La teoría opuesta toma su punto de partida de la separación tecnológica entre la pista de sonido y la pista de imagen. La sincronización es simplemente una de las posibles soluciones a la relación de la imagen y el sonido y posiblemente la menos interesante. Aquellos que sostenían que el sonido sincrónico contribuía muy poco al film se interesaron por las posibilidades del sonido y buscaron modos en los cuales el sonido y la imagen pudieran establecer una relación que no fuera ni redundante (como ocurría con el sonido sincronizado) ni simplemente arbitraria (como ocurría cuando el sonido y la imagen seguían su propio camino por separado sin tomarse en consideración). De este modo, el sonido podía añadir algo que no estaba presente en la imagen. Aplicada a la música de cine, esta aproximación al sonido fue conocida como teoría del contrapunto.

En la actualidad, la sincronización y el contrapunto son tipos ideales que se encuentran muy rara vez en su forma pura. El sonido sincronizado, aunque claramente una norma guía, es difícilmente un absoluto en el cine clásico, incluso para el diálogo. Como la imagen fuera de campo, el sonido fuera de campo expande el mundo de la diégesis más allá de los límites de la pantalla y, por lo tanto, oír lo que no está en pantalla se convirtió en un importante medio de motivar la acción filmica, de mover la cámara. El diálogo también es ocasionalmente no sincrónico. Algunos directores, como Sergio Leone, emplean una deliberada y ligera desincronización para crear un efecto distanciador. Respecto a la música de fondo,

el uso exhaustivo de la sincronización, como en la notable partitura de Max Steiner para *El delator* o en muchos dibujos animados, es la excepción más que la regla. Por otra parte, la música sin un punto sincrónico ocasional parecería extrañamente indiferente a la narrativa más que su contrapunto dialéctico.

De todos modos, la sincronización en un modo no absoluto representa bien la práctica musical del cine clásico, probablemente porque se ajusta a la ideología hollywoodiense de claridad y de minimización del conflicto con la estética dominante de realismo. De un modo radical, sin embargo, la sincronización en sí misma puede volverse crítica. La partitura de Steiner para *El delator*, por ejemplo, casi destruye todo realismo.

La irrealidad de la partitura musical permite romper la narrativa y transformar radicalmente lo que la audiencia ve y oye. La música otorga una comprensión más profunda de lo que de otro modo permanecería no visto y no dicho: psicología, atmósfera, motivación. Esta función simbólica se convertiría en la principal justificación para la música no diegética en cine.

Hay otro modo en que la música ofrece claridad interpretativa: los teóricos del contrapunto han sugerido que la música que no concuerda inmediatamente con la imagen invoca nuestra facultad de interpretación crítica. Esta idea es apropiada para los compositores hollywoodienses, pero no por su valor crítico, sino porque puede incrementar la claridad interpretativa. Sin embargo, la música no siempre aclara. En *Rebeca*, como en muchos de los films de Hitchcock, la música no sólo no ofrece claridad, sino que incrementa la ambigüedad.

Las dicotomías básicas de diegético y no diegético por una parte, y sincronización y contrapunto por otra, pueden ser aplicados igualmente al diálogo y a los efectos de sonido. El diálogo es normalmente diegético y sincrónico, pero la voz en *off* de un narrador es extradiegética y puede ocupar el mismo plano narrativo que la música no diegética si el narrador no puede ser fácilmente situado en el mundo físico de la historia (como ocurre en *Vincent* y en los documentales). La mayoría de los narradores en las películas de ficción, sin embargo, están más cerca del mundo físico de lo que es típico en la música de fondo, y esto mina su autoridad discursiva. Este es el caso de *Perdición* (*Double Indemnity*, Billy Wilder, 1944), donde el narrador es uno de los principales personajes. La música no diegética, por el contrario, siempre habla desde una posición de autoridad discursiva en un plano narrativo.

Los efectos de sonido, en contraste, son rara vez no diegéticos. El empleo de sonidos no diegéticos es menos común en cine que en televisión. El diseño de

sonido moderno, sin embargo, ha erosionado todos los límites. En algunos casos, especialmente en las películas de ciencia ficción y de suspense, los efectos pueden estar integrados en los ritmos de una música no diegética. En los encabalgamientos sonoros, un efecto o diálogo puede comenzar no sólo fuera de campo, sino antes incluso de cambiar de plano.

Dentro de la relación entre música y narración vale la pena destacar la observación de Russell Lack.¹⁰¹ Según este autor, las investigaciones sobre el funcionamiento del cerebro indican que la interpretación narrativa de un film es principalmente llevada a cabo en el hemisferio derecho. Esta es la parte de la imágenes, los sentimientos, los estados de ánimo y las sensaciones. La zona izquierda del cerebro tiende a ser más analítica y frecuentemente “desconecta” durante actividades como el visionado de un film. La música de cine juega con nuestra intuición acerca del contenido emocional de la música, una función propia del hemisferio derecho. Puede ser muy directa en su impacto emocional, mayor cuanto mayor sea nuestra familiaridad con esa música. El grado de familiaridad con una pieza o tipo de música afecta dramáticamente el modo en el que escuchamos música. En los oyentes primerizos, la parte izquierda del cerebro parece predominar en el nivel de apreciación melódica, mientras que en un oyente más experimentado la actividad cerebral parece localizarse más en el hemisferio derecho.

5.3. LA TRADICIÓN QUE FORMA A UN MÚSICO POSTMODERNO

5.3.1. LOS INICIOS

La música ha estado siempre presente en todo tipo de espectáculos a lo largo de la historia, desde los ritos tribales pasando por el teatro griego, los dramas litúrgicos y misterios cristianos de la Edad Media, el teatro barroco, la ópera, el ballet, la música escénica del siglo XIX y el music-hall. De este modo, la música se incorpora al cine de un modo natural, casi histórico. La larga tradición de asociación de la representación con la música permitió que la fusión entre imagen filmada y música se produjera con toda naturalidad, ya que el cine prolongaba una tradición que viene de antiguo.

El cine apareció justo cuando se ultimaba la gran revolución postromántica. La música del siglo XX nacía sobre el legado romántico: Tchaikovski había muerto sólo dos años antes, Brahms y Bruckner iniciaban su último año de vida y Verdi se

¹⁰¹ LACK, Russell: *Twenty Four Frames Under: A Buried History of Film Music*. Quartet Books. Londres, 1997, p. 70.

acababa de retirar. Alrededor de 1895 triunfaban compositores como Debussy, Dvorák, Puccini, Mahler y Strauss. Esta fue la herencia con que se encontró el cine y que se encargó de perpetuar, hasta el punto de que el sinfonismo continúa lleno de salud en la producción cinematográfica de nuestros días.

Hasta los años veinte las partituras originales eran poco frecuentes. En sus inicios, el cine recurrió a aquellas páginas del repertorio clásico que mejor podían ilustrar los estados de ánimo de quienes se movían en el silencio neutro de la pantalla. Así, las piezas más sonadas y tópicamente descriptivas de Wagner, Beethoven y Chopin fueron objeto de pertinentes “arreglos” para ajustar su duración a la del fragmento ilustrado. Existían unos catálogos (*music sheets* o *cue sheets*) en los que se ofrecían páginas de repertorio clásico o popular con indicaciones de las escenas a las que debían servir de fondo. Era música de situación apta para cualquier película. La música era predominantemente no diegética. Proveía el estado de ánimo y el ritmo y frecuentemente imitaba la acción en un efecto conocido más adelante como *mickey-mousing* (censurado por compositores y críticos a pesar de su persistencia en el cine clásico y en films más recientes).

Italianos y franceses se disputan la primera obra original escrita para películas concretas. Los italianos sostienen que el mérito corresponde a Romolo Bacchini, quien compuso en 1906 la partitura para *Gli incanti dell'oro* y *Pierrot innamorato*. Mientras, los franceses sostienen que la primera partitura original fue obra de Camille Saint-Saëns para la célebre *El asesinato del Duque de Guisa* (*L'assassinat du Duc de Guise*, André Calmette y Charles Le Bargy, 1908). Aunque el saqueo de los clásicos continuó hasta el sonoro, a partir de este momento se puede considerar nacida la composición original para la gran pantalla.

En el cine norteamericano fueron especialmente los compositores procedentes del teatro musical y de las variedades los que se dedicaron al cine. Hasta la llegada de los grandes músicos europeos no se formaría una auténtica escuela norteamericana de composición cinematográfica.

5.3.2. CLASICISMO

El perfeccionamiento de las técnicas de grabación, sincronización y montaje, así como la tendencia a emplear grandes orquestas sinfónicas llevó a la creación de departamentos musicales dentro de cada estudio. A ellos pertenecían no sólo compositores, directores y músicos, sino también arreglistas, copistas, montadores

y mezcladores. Este fue el método de trabajo que dominó en Hollywood durante las tres décadas siguientes.

La llegada del sonoro supuso un cambio de radical importancia que precisamente otorgó a la música de cine su rasgo específico respecto a otros géneros musicales: la discontinuidad del discurso musical frente a la continuidad del discurso visual. En el cine silente la música era un flujo constante que acompañaba a la película durante *toda* la proyección, como en el ballet o la ópera. El sonoro, en cambio, con el uso de los diálogos y los efectos sonoros, podía jugar con el empleo de la música con fines dramáticos y con el uso del silencio. A diferencia de la música de concierto, la música cinematográfica se organiza en una serie de “entradas” (*cues*), que pueden tener duraciones muy variadas y que pueden estar muy separadas entre sí. Además de superar los problemas técnicos, los compositores cinematográficos se enfrentaban al reto de dar cohesión a un discurso musical supeditado a otro discurso narrativo.

En los años treinta predominó en la música cinematográfica un estilo que recordaba a los grandes compositores románticos, especialmente a Wagner, Tchaikovsky y Puccini, empleando por lo general el leitmotiv o motivo conductor. Encontramos la música sinfónica, ampulosa, de líneas melódicas expresivas propia de Max Steiner y Erich W. Korngold, dos autores importados desde Europa por la Warner. Carlos Colón, Fernando Infante y Manuel Lombardo¹⁰² apuntan el concepto de *sinfonismo clásico cinematográfico*, por el que se entiende el modelo hegemónico creado en Hollywood como fondo musical de las películas a principios de los años treinta (inmediatamente después de la llegada del sonoro) y sus desarrollos y variaciones a lo largo del tiempo. La música sinfónica, heredera del poema sinfónico romántico, postromántico e impresionista, y de la tradición de la música escénica, ha sobrevivido al pop-rock y al jazz de los años sesenta y setenta. Desde Max Steiner hasta John Williams, desde Alfred Newman hasta su hijo Thomas, desde Franz Waxman hasta Danny Elfman, desde Erich W. Korngold hasta Elliot Goldenthal o desde Bernard Herrmann hasta Howard Shore, la música sinfónica continúa siendo el pilar esencial de la composición cinematográfica en el ámbito norteamericano.

El modelo de música de cine establecido a mediados de los treinta constaba de composición dramática y dinámica basada en la música de concierto orquestal y tenía un estatus esencialmente no diegético. Estas partituras “sinfónicas” o

¹⁰² COLÓN PERALES, Carlos, INFANTE DEL ROSAL, Fernando y LOMBARDO ORTEGA, Manuel: *Historia y Teoría de la Música en el Cine. Presencias afectivas*. Alfar. Sevilla, 1997, p. 107.

“clásicas” eran concebidas como un discurso coherente y orgánico dentro del film además de un importante componente de la narración cinematográfica. Además, los estudios establecieron un sistema que implicaba la composición de partituras originales para cada film y la contratación de un equipo de compositores, orquestadores, músicos, etc., mientras anteriormente la moda había sido crear un pastiche con obras ya existentes. Los estudios encontraron que resultaba más barato contratar músicos que escribieran partituras originales que pagar los derechos de la música ya publicada. La organización industrial del sistema de estudios dictaba directamente el estilo de las partituras para cine, produciendo música que era escrita rápidamente y que era pensada como un producto momentáneo de “usar y tirar”.

La estandarización de la práctica de la música no diegética fue establecida por las partituras de Max Steiner para *La melodía de la vida* (*Symphony of Six Million*, Gregory La Cava, 1932) y *King Kong* (1933), el establecimiento de un premio de la academia para la partitura musical en 1934 y la partitura de Steiner para *El delator*, ganadora de un Oscar en 1935. Para mediados de los años treinta, la música de fondo se había establecido firmemente en las películas de Hollywood, donde la obra de Steiner sería sumamente influyente en la música para cine que seguiría. Algunas de las técnicas desarrolladas por Max Steiner fueron el leitmotiv y el *mickey-mousing* o seguimiento de la acción. Steiner tomó la técnica del leitmotiv de las óperas de Wagner, en las que a cada personaje, situación, idea o concepto correspondía un tema musical que podía reaparecer en diferentes formas (sujeto a todo tipo de variaciones armónicas u orquestales) según las exigencias del argumento. Steiner sentó las bases del leitmotiv cinematográfico: debía ser breve, de modo que fuera fácilmente retenido e identificado por el espectador; también debía establecer cierta relación entre significante y significado, describiendo de alguna forma las características de lo representado a través de las asociaciones musicales abstractas que puede provocar la música. Frente a la tendencia de muchas películas posteriores a saturar de música la película, en *King Kong*, Steiner se mostró como un hábil dosificador del material musical a lo largo del metraje. Sin embargo, a Steiner se le suele criticar precisamente su tendencia a componer fondos continuos, “de pared a pared”.

El principal modelo de una típica partitura clásica de calidad de los treinta y cuarenta lo encontramos en las composiciones de prominentes compositores como Steiner o Korngold. Ambos emplearon con tenacidad el principio del leitmotiv, que otorgaba unidad estructural a la película además de consolidar la relación entre la

música, acción y desarrollo narrativo. Este modelo también se caracterizó por el empleo de una orquesta completa, la provisión de un tejido musical a lo largo de todo el film y la general correspondencia entre música y la dinámica en pantalla. La década de los cuarenta supuso la madurez técnica y artística en Norteamérica. De estos años han pasado a la historia, entre otros, compositores como Alfred Newman, Hugo Friedhofer, Miklos Rózsa, Bernard Herrmann, David Raksin, Víctor Young, Franz Waxman o Dimitri Tiomkin. Cabe destacar aquí la figura independiente de Bernard Herrmann, que nunca se dejó abrumar por los estudios y mantuvo su propia voz musical. Su música es quizás una excepción a la regla del Hollywood clásico. Es más individualista que mucha de la música de las películas clásicas y se parece a la música producida para las películas artísticas europeas, donde no existía esta línea de producción al estilo de Hollywood.

Colón, Infante y Lombardo¹⁰³ distinguen en este periodo un modo *transparente*, por su perfecta adecuación los criterios del cine clásico de estudio, y un modo *visible*, que deja huellas musicales autoriales identificables. Se trata, en otros términos, del realismo y el formalismo que veíamos a propósito de los decorados y la fotografía. En muchos casos, los maestros de la transparencia son directores y orquestadores procedentes de Broadway, convertidos en compositores tras su incorporación a los estudios (Max Steiner, Herbert Stothart, Adolph Deutsch), mientras los maestros de la visibilidad son compositores ya formados antes de su incorporación al cine, que en su mayoría no abandonarían la composición autónoma (Korngold, Herrmann, Rózsa o Tiomkin)

La segunda guerra mundial animó a muchos compositores, como Vaughan Williams en Gran Bretaña y Aaron Copland en Estados Unidos, a escribir música para cine como su contribución a la guerra. La proliferación de films de propaganda les ofrecía grandes oportunidades. Mientras la música de cine de Hollywood era un arte “clásico”, una obra situada dentro de unos límites bien definidos, también existían otras áreas de producción cinematográfica, como el documental, que permitían una mayor experimentación.

El sinfonismo clásico se prestó a abusos ornamentales que han sido duramente criticados, sobre todo desde los modelos europeos. Así, además de algunas “desviaciones” en la práctica general a cargo de algunos compositores que fueron realizando innovaciones dentro del campo de la música de cine, también se produjeron fuertes críticas en el plano teórico a este sistema estandarizado y codificado que buscaba una respuesta automatizada del espectador en lugar del

efecto artístico. El compositor Hanns Eisler¹⁰⁴, por ejemplo, rechazaba por completo la técnica del leitmotiv, la melodía fácil, el uso de justificaciones para explicar la intrusión de la música (como un tocadiscos o una orquesta), la ilustración según determinados clichés (que resulta redundante y no aporta nada al discurso filmico), el empleo de melodías tradicionales para dar color “local”, el uso de determinadas figuras musicales estandarizadas que sugieren sentimientos o estados de ánimo y la estandarización de la ejecución de la música.

Pese a estos ataques, y a otros muchos, y a la parte de razón que hay en ellos, resulta innegable que el clasicismo logró hallazgos deslumbrantes incluso en su desmesura y que no se redujo todo a la aplicación de recetas. Como señala Roberto Cueto, se trata de “un modelo del que se reniega tanto como al que se recurre cuando interesa.”¹⁰⁵

Durante los cincuenta se produjeron algunos cambios significativos en la música de cine de Hollywood, aunque el modelo establecido por el cine clásico continuaba activo. La nueva generación de compositores de cine que apareció estaba fuertemente influenciada por la música de jazz, lo que llevó a la ampliación del vocabulario musical. En muchos casos, los compositores más jóvenes deseaban incrementar el nivel de integración entre música y narración y, quizás a la inversa, estaban menos dispuestos a ver la música de cine como algo meramente secundario respecto al diálogo y a la imagen, lo que había sido su estatus habitual durante los años treinta y cuarenta. Los cincuenta supusieron, pues, por un lado, la culminación del estilo clásico en Hollywood y por otro, la apertura hacia nuevos caminos, no sólo en el cine norteamericano, sino en el resto del mundo.

5.3.3. DECLIVE

Los cincuenta comenzaron con una obra importante para la subsiguiente historia de la música de cine: la partitura de Alex North para *Un tranvía llamado Deseo* (*A Streetcar Named Desire*, Elia Kazan, 1951), que usó ampliamente las técnicas y estilos instrumentales propios del jazz, como hizo también Elmer Bernstein en *El hombre del brazo de oro* (*The Man With the Golden Arm*, Otto Preminger, 1955), una de las composiciones más aclamadas de la década. Durante esta década se produjo un cambio de estilo, introduciéndose partituras inspiradas en el jazz y abriendo así nuevos caminos a la música cinematográfica. El motivo conductor se fue abandonando y se empezó a utilizar una combinación de

¹⁰³ *Ibidem*.

¹⁰⁴ ADORNO, Theodor W. y EISLER, Hanns: *El cine y la música*. Fundamentos. Madrid, 1976, pp. 17-37.

elementos sinfónicos y de jazz. Destacan especialmente compositores como Alex North, Elmer Bernstein, André Prévin, Leonard Rosenman, Laurence Rosenthal o Jerome Moross.

Alguna de la música de cine de los cincuenta reflejó el creciente prestigio del cine: películas épicas requerían música épica, partituras orquestales que no iban a quedar en mera música de fondo sino que iban a ser una parte importante del film. Ejemplos de esto los encontramos en la música de Miklos Rózsa para *Quo Vadis* (Mervyn LeRoy, 1951), *El Cid* (Anthony Mann, 1961) y *Ben Hur* (William Wyler, 1959), así como la partitura de Alfred Newman para *La túnica sagrada* (*The Robe*, Henry Koster, 1953). Al mismo tiempo, los sonidos discordantes que se estaban dando en las salas de concierto desde principios de siglo comenzó a aparecer en la música de cine. Así, la partitura de Leonard Rosenman para *Al este del edén* (*East of Eden*, Elia Kazan, 1955), tenía más parecido con la música modernista que con la música de cine que había dominado a lo largo de las dos últimas décadas. Los sonidos instrumentales fueron incrementándose como efectos de sonido, catalizados por el cada vez mayor empleo de instrumentos musicales electrónicos. Instrumentos electrónicos como el theremin, las ondas martenot y otros aparatos fueron usados en películas de ciencia ficción como *Ultimátum a la tierra* y *Planeta prohibido*. La música orquestal tradicional también comenzó a dejar oír sonidos específicos. Por ejemplo, la música de James Bernard para las películas de terror de la Hammer tendía hacia un constante empleo de estridentes y discordantes instrumentos de metal, mientras Bernard Herrmann escribió la música de *Psicosis* simplemente para un conjunto de cuerda, creando un “sonido en blanco y negro” equivalente a la tonalidad de la imagen de la película. Esta música de cine tendía a enfatizar las capacidades espaciales y atmosféricas de la música más que las partituras del cine clásico.

Los sesenta fueron la década de la revolución, de un cambio radical en el modo de hacer, entender y ver el cine. En estos años se estaba dando la progresiva decadencia de los grandes estudios de Hollywood; en Europa, a partir del surgimiento de la política de los autores, se iniciaba el culto a determinados directores; se produjo el nacimiento de nuevas escuelas o corrientes cinematográficas que trataban de romper con la sintaxis y las convenciones del modo de representación institucional, como la *nouvelle vague* en Francia, el *free cinema* inglés o la escuela de Barcelona. Todo esto tenía que afectar, lógicamente, al mundo de la composición. El nuevo cine exigía un nuevo tratamiento musical y

¹⁰⁵ CUETO, Roberto: *Cien Bandas Sonoras en la Historia del Cine*. Nuer. Madrid, 1996, p. 91.

fueron varias las soluciones adoptadas por los nuevos compositores que se incorporaban al cine, compitiendo con los veteranos de décadas anteriores. Se comenzó a recurrir a estilos musicales alejados de la tradicional orquesta sinfónica o del jazz sinfónico. Así, el empleo de agrupaciones orquestales más pequeñas es típico de autores como Georges Delerue, mientras Nino Rota desarrolla un pintoresco estilo personal que asimila cierto espíritu de música ligera en sus trabajos para Fellini. Dentro de la propia escritura sinfónica también se produjeron cambios en los modelos a seguir: la escuela de los Strauss, Wagner y Tchaikovsky es sustituida por Bela Bártok, Alban Berg, Igor Stravinsky o el dodecafonismo de Arnold Schoenberg.

El empleo de la música también sufrió importantes innovaciones. Una de las más importantes es el llamado “principio de la economía”, según el cual la música debe emplearse sólo cuando es estrictamente necesaria. Frente a la tendencia clásica de emplear grandes bloques musicales de autores como Steiner o Newman, que creaban a veces fondos musicales casi continuos, los nuevos compositores preferían dejar la música para momentos especialmente significativos. Por otra parte, siguiendo estilos como los de Alex North, la música no se ocupaba ya tanto de intensificar o de reforzar la imagen como de establecer su propio comentario, subvirtiendo en ocasiones las imágenes.

Uno de los rasgos más destacables de la época fue la imparable emergencia de la música pop y rock, que pasó del terreno de lo meramente musical y discográfico para apoyar al cine. En algunos casos se trataba de una verdadera opción estética con sentido auténtico. El eclecticismo de las nuevas generaciones de compositores les permitía pasar de la música pop y rock a la sinfonía, según considerasen las necesidades de la película. El éxito de las canciones de Simon y Garfunkel para *El graduado* (*The Graduate*, Mike Nichols, 1967) o los musicales que los Beatles rodaron con Richard Lester, *¡Qué noche la de aquel día!* (*A Hard Day's Night*, 1964) o *Help!* (1965), abrieron el campo para toda una oleada de películas con canciones pop y rock. Compositores como John Barry, Johnny Dankworth o Johnny Mandel empezaron a romper los moldes de la composición sinfónica, mientras los productores se encontraban con un nuevo filón: un tema musical, un *hit* que promocionaba la película y aseguraba la posterior venta de discos. Se introdujo una nueva moda en la música de cine: la canción tema. Los productores comprendieron que una canción o “tema musical” de éxito podía reportar una ayuda económica a la película con la venta de discos. Por ello, en muchas películas se renunció a escribir una partitura musical dramática y se sustituyó por un tema pegadizo que

se repetía constantemente, aunque muchas veces no tuviera nada que ver con la historia que se contaba. Cada vez más, los temas de las películas iban calando en el público y, trascendiendo su función en la pantalla, la música de cine comenzó a formar parte de la memoria musical colectiva. Los temas de Elmer Bersntein para *Los siete magníficos* (*The Magnificent Seven*, John Sturges, 1960), Maurice Jarre para *Lawrence de Arabia* (*Lawrence of Arabia*, David Lean, 1962) y *Doctor Zhivago* (David Lean, 1965), de John Barry para *James Bond contra Goldfinger* (*Goldfinger*, Guy Hamilton, 1963), de Henry Mancini para *Desayuno con diamantes* (*Breakfast at Tiffany's*, Blake Edwards, 1961) o de Ennio Morricone para *La muerte tenía un precio* (*Per qualche dollaro in più*, Sergio Leone, 1965) se convirtieron en verdaderos éxitos. El “tema de Lara” de *Doctor Zhivago*, por ejemplo, llegó a superar a los Beatles en las listas de éxitos.

Hay una serie de compositores cuya obra es tan admirada como cuestionada: Henry Mancini fue uno de los autores más populares de los sesenta y setenta gracias a su habilidad para componer melodías pegadizas y su estilo jazzístico de colores suaves y relajantes (lo que sus detractores han llamado “música de ascensor”). Creador de temas archipopulares, su estilo ligero creó toda una escuela de seguidores. Ennio Morricone es uno de los nombres más conocidos de la música de cine y una de sus figuras más controvertidas. Si bien se discute la calidad de su música, su influencia es innegable. Alcanzó la fama por su peculiar forma de entender la música del western, con sonoridades totalmente atípicas en el género (guitarras eléctricas, silbidos, coros, extrañas percusiones) y una mirada cínica y distanciada. Morricone ha producido partituras notables que muestran su inclinación hacia la sonoridad y textura instrumental tanto como hacia la melodía. El argentino Lalo Schifrin posee un simultáneo dominio del jazz, el pop y la música autónoma gracias a su formación clásica y a su precoz actividad como arreglista y pianista de jazz. Se hizo célebre por sus temas, dinámicos y pegadizos, para series de televisión como *Misión imposible* o *Mannix*, pero también por sus partituras, a medio camino entre el jazz, el pop e incluso los recursos de la música disco de los setenta. Leonard Rosenman y Laurence Rosenthal fueron dos de los más destacables compositores de la década. Rosenman experimentó en los años sesenta y setenta con un estilo atonal, innovador y audaz, en cierto modo similar al de Goldsmith. Rosenthal, por su parte, es el perfecto ejemplo del eclecticismo musical de la nueva generación de compositores surgidos en esta década, capaz de moverse con igual soltura en todo tipo de géneros. También cabe destacar a Burt Bacharach y a Quincy Jones. Éste sorprendió con una auténtica obra maestra para *A sangre*

fría (*In Cold Blood*, Richard Brooks, 1967), que mezclaba lenguajes como el *country* y el *blues* con experimentos atonales con la orquesta.

5.3.4. POSTMODERNIDAD

La trayectoria de algunos compositores que se iniciaba en los cincuenta, como es el caso de Goldsmith, llega hasta la actualidad, hasta el cine del Nuevo Hollywood, un cine marcado por una autorreferencialidad que también se aplica a lo musical. Coppola, Demme o Scorsese llaman a maestros como Rota, Rózsa o Herrmann para sus películas. También los franceses Resnais o Truffaut requieren los servicios de Rózsa y Herrmann, al tiempo que redescubren su propio pasado musical resucitando a Jaubert. La música de cine se convierte en objeto de una afición (coleccionismo), de una audición culta (ediciones íntegras de las bandas sonoras) y de un interés histórico-científico (reconstrucción de las grandes partituras del pasado). En los ochenta llegarían dos importantes innovaciones tecnológicas: el vídeo doméstico y el CD.

En la década de los setenta el conflicto entre la música pop y la sinfónica que se había dado en los setenta se suavizó en parte gracias a cierta simultaneidad. Algunos compositores seguían escribiendo en un lenguaje sinfónico, mientras otros autores e intérpretes de música ligera se aseguraban la adhesión de un público más joven y fiel. Había también híbridos entre el lenguaje tradicional y la música ligera que obtuvieron una gran popularidad como el *Love Story* (Arthur Hiller, 1970) de Francis Lai o *Tal como éramos* (*The Way We Were*, Sidney Pollack, 1972) de Marvin Hamlisch.

Nadie esperaba que una partitura sinfónica pudiera encabezar las listas de ventas y ganar discos de platino. El que una serie de grabaciones de Charles Gerhardt para la RCA con música de Korngold y Steiner hubiera sido una de las más vendidas en el sector de la música clásica pudo haber sido un indicio, pero lo que nadie se esperaba era que la música de John Williams para *La guerra de las galaxias* vendiera dos millones de discos. Esto provocó que las casas discográficas comenzaran a mostrar un mayor interés en la edición de bandas sonoras. La otra consecuencia significativa es que los productores empezaron a pedir a los compositores un sonido “a lo Williams” que, en cierta forma, recuperaba la escritura del Hollywood clásico. Volvía la gran orquesta sinfónica. Se trata de lo que Colón, Infante y Lombardo denominan la “resurrección referencial de los

setenta”.¹⁰⁶ Es el momento de John Williams, Jerry Goldsmith, Marvin Hamlisch, Philippe Sarde, Vladimir Cosma y un largo etcétera.

En palabras de Michel Chion, “la música cinematográfica bebe de su propia fuente”.¹⁰⁷ El autor cita a quien compone “a lo Herrmann”, como Philippe Sarde en *Barocco* (André Téchiné, 1976); mientras, John Williams se inspira en Max Steiner en *Para siempre* (*Always*, Steven Spielberg, 1989); y compositores como Danny Elfman o George Fenton hacen más de un guiño cómplice a Nino Rota en *La gran aventura de Pee-Wee* y en *Atrapado en el tiempo* (*Groundhog Day*, Harold Ramis, 1993). Chion se niega a contemplar este fenómeno como una pérdida de inocencia, una decadencia o un signo de usura del cine, reducido a reciclar sus estilos y sus temas. Más que el autocanibalismo que ven algunos teóricos (la música de cine devorando su propia tradición), Chion lo contempla como un movimiento sano y en espiral de “retorno” y, al mismo tiempo, de extensión.

Además del redescubrimiento del sonido de una gran orquesta y del sabor romántico de la música del cine clásico, en esta década también nos encontramos con el nacimiento de la moda de los sintetizadores. Desde que Vangelis triunfara en todo el mundo con la música para *Carros de fuego* (*Chariots of Fire*, Hugh Hudson, 1981), el sonido de los sintetizadores ha pasado a ser muy habitual en la música de cine.

La década de los ochenta fue una época rica para la música de cine. Los *enfants terribles* de los setenta eran ya respetables nombres consagrados que continuaron ofreciendo grandes trabajos. El regreso a las partituras con orquestas a gran escala en los ochenta fue evidente en la mayoría de las producciones hollywoodienses para el gran público. Cabe destacar las composiciones de John Williams para *E.T. El extraterrestre* (*ET: The Extra-Terrestrial*, Steven Spielberg, 1982), la de Jerry Goldsmiths para *Atmósfera Cero* (*Outland*, Peter Hyams, 1981), la de Alan Silvestri para *Regreso al futuro* (*Back to the Future*, Robert Zemeckis, 1985) o la de James Horner para *Willow* (Ron Howard, 1988). Aunque estas partituras son superficialmente similares en cuanto al estilo, hay muchas oportunidades para los experimentos y ejemplos de riesgos en la música de cine contemporánea. Músicos como Georges Delerue, Laurence Rosenthal, Maurice Jarre, Ennio Morricone, Henry Mancini o el septuagenario Alex North continuaban ofreciendo grandes partituras.

También hizo su aparición una nueva generación de jóvenes compositores con una actitud muy diferente a la que se había dado en las dos décadas anteriores. Ya

¹⁰⁶ COLÓN PERALES, Carlos, INFANTE DEL ROSAL, Fernando y LOMBARDO ORTEGA, Manuel: *Op. cit.*, p. 165.

no se trataba de romper con ninguna tradición, sino de continuarla en cierta forma al tiempo que se aportaban ideas frescos dentro de unos límites muy marcados. La sombra de Goldsmith y Williams, consagrados como los padres del nuevo estilo clásico de Hollywood, era demasiado poderosa. Quizá el ejemplo más claro de este nuevo sinfonismo sea el de James Horner, un hábil y prolífico compositor capaz de mimetizar los sonidos sinfónicos requeridos por los estudios de Hollywood.¹⁰⁸ Otros nombres destacados son el de Basil Poledouris, Christopher Young, Bruce Broughton, Michael Kamen o Alan Silvestri, junto con notables talentos llegados de Inglaterra como Trevor Jones, Patrick Doyle y George Fenton.

El sinfonismo competía con la música compuesta e interpretada por sintetizadores. Iniciada por John Carpenter en *La noche de Halloween* (*Halloween*, 1978), muchos realizadores y productores de cine de bajo presupuesto encargaban música para sintetizadores. Cientos de producciones, sobre todo de terror y acción, recurrían a este tipo de música. Por su parte, clásicos como Goldsmith o Jarre empezaron a experimentar con las posibilidades de los sintetizadores, consiguiendo todo tipo de resultados.

En los años noventa la música de cine fue tenida más en cuenta que nunca. Las casas discográficas descubrieron que existe un público potencial que asiste con frecuencia a las salas de cine y que queda prendado de la música o de una canción escuchada en una película. La edición y distribución de bandas sonoras o la recuperación de partituras de autores clásicos parece haberse triplicado respecto a las dos décadas anteriores. Además, los grandes estudios y casas discográficas han encontrado un nuevo filón: ciertas canciones ya grabadas, ni siquiera compuestas específicamente para la película, pueden promocionar un film y asegurar una buena venta del CD con sólo aparecer en la película, aunque sea tangencialmente. Muchas bandas sonoras que sólo son recopilaciones de estas canciones se venden actualmente con un gran éxito. El uso de tales canciones puede estar justificado dramáticamente o simplemente obedecer a una cierta moda.

En cuanto a las composiciones originales, una vez rotos los rígidos cánones del clasicismo, han incorporado el sonido *new age* y todas esas difusas tendencias musicales etiquetadas un tanto arbitrariamente bajo el título genérico de “nuevas músicas”.

¹⁰⁷ CHION, Michel (1997): *Op. cit.*, p. 179.

¹⁰⁸ Sin embargo, no podemos dejar de notar la sospechosa tendencia de Horner a imitar descaradamente tanto a compositores clásicos como a compañeros de profesión como Goldsmith y Williams.

Roberto Cueto¹⁰⁹ señala que los realizadores independientes han buscado su sonido personal, su marca de identidad, a través de la asociación y el trabajo en equipo con determinados compositores: David Lynch y Angelo Badalamenti, Carter Burwell y los hermanos Coen, Mychael Danna y Atom Egoyan, Zbigniew Preisner y Kristof Kieslowski, Howard Shore y David Cronenberg o Tim Burton y Danny Elfman. Mientras tanto, compositores como Mark Isham, Eric Serra, Ryiuchi Sakamoto o Hans Zimmer han seguido su línea particular, con lenguajes que mezclan el jazz, el *new age*, la música pop y el juego con sintetizadores y orquesta.

También continúa el neosinfonismo de la década anterior con las partituras de James Newton Howard, David Arnold, John Debney, Thomas y David Newman, Randy Edelman, Patrick Doyle, Cliff Eidelman, Elliott Goldenthal o Trevor Jones, habituales en las producciones millonarias y espectaculares de hoy en día. Fuera de Hollywood brillan las propuestas del cine inglés con Michael Nyman, Rachel Portman, Anne Dudley o Debbie Wiseman; en el cine oriental y polaco destacan Zhao Jin-Pin, Zbigniew Preisner o Wojciech Kilar; en el cine francés, Jean-Claude Petit o Gabriel Yared; y en el cine español, cabe citar al veterano José Nieto junto a jóvenes compositores como Bernardo Bonezzi, Alberto Iglesias, Bingen Mendizábal o Roque Baños.

5.3.5. LA MÚSICA FANTÁSTICA

Como apunta Randall D. Larson¹¹⁰, la música para el cine fantástico ha sido siempre un área particularmente única de la composición musical cinematográfica debido a la naturaleza imaginativa de su contenido. De igual modo que la fantasía ha permitido a las mentes de los escritores y cineastas discurrir por regiones nuevas e inexploradas, también ha permitido a la imaginación de los compositores de música de cine crear mucha de la mejor música cinematográfica. Según este autor, la música de cine parece estar siempre en su mejor momento en las películas fantásticas, desde los años treinta con *King Kong* (Max Steiner), *La novia de Frankenstein* (Franz Waxman) y *El mundo futuro* (Arthur Bliss, 1936) hasta los romances sinfónicos de *La guerra de las galaxias* (John Williams) y las imaginativas texturas orquestales de *El planeta de los simios* (Jerry Goldsmith).

La música fantástica es, además, el lugar privilegiado de la experimentación. Debido a los colores orquestales disponibles, las películas de miedo presentan menos restricciones a los compositores que el drama. Algunas de las formas de

¹⁰⁹ CUETO, Roberto: *Op. cit.*, p. 378.

¹¹⁰ LARSON, Randall D.: *Op. cit.*, p. 1.

composición musical para cine más innovadoras han sido para películas fantásticas, desde el misterioso empleo del theremin en la partitura de Miklos Rózsa para *Recuerda* (*Spellbound*, Alfred Hitchcock, 1946) a las tonalidades electrónicas únicas de *Planeta prohibido* (música de Louis y Bebe Barron) y las poderosas partituras basadas en el sintetizador creadas para *La amenaza de Andrómeda* (*The Andromeda Strain*, Robert Wise, 1971, con música de Gil Mellé), *La noche de Halloween* (con música del propio director John Carpenter) y *Tron* (Steven Lisberger, 1982, con música de Wendy Carlos).

El uso de la música en los films fantásticos parece haber emergido prácticamente como un género musical en sí mismo, al menos en las mentes y corazones de los entusiastas aficionados y estudiantes del género. Sin duda, las excepcionales partituras de algunos films fantásticos han añadido mucho a su impacto en la audiencia.

Ya hemos comentado que la música cinematográfica complementa el aspecto visual y ayuda a establecer la atmósfera de una secuencia particular, fusionando así el sonido musical con los elementos visuales con el fin de crear una implicación emocional entre el espectador y los personajes y la historia presentados en el film. En las películas fantásticas, cuando es empleada correctamente, la música también sirve para ayudar a crear la tan importante suspensión de la incredulidad necesaria para que la audiencia acepte y se relacione con los mundos fantásticos presentados en la pantalla.

No hay compositores de films exclusivamente fantásticos, aunque sí hay compositores adeptos a este modo cuyos trabajos en otro tipo de películas han quedado eclipsados por el éxito de sus partituras fantásticas. La mayoría de los compositores evita, sin embargo, la especialización. Los compositores cinematográficos profesionales enfocan un film fantástico del mismo modo que enfocarían una película de otro tipo, intentando proveer la clase de música apropiada que encajará en la escena y contribuirá a la eficacia del film. Lo que el film fantástico proporciona al compositor es, como hemos señalado, una gran libertad en la clase de música que puede escribir. La música resultante no tiene por qué sonar bien, se pueden emplear sonidos inusuales, las notas pueden ser de lo más extrañas, la orquesta no tiene por qué estar equilibrada. Además, como añade Basil Poledouris, las películas fantásticas “proporcionan al compositor la posibilidad de tratar de crear ambientes más que de ajustarse a ellos.”¹¹¹ La

¹¹¹ Entrevista con Basil Poledouris, Mayo 28, 1982. Citado en LARSON, Randall D.: *Op. cit.*, p. 4. “give the composer a chance to try to create environments rather than match them.”

imaginación y creatividad que caracteriza la música fantástica no se encuentra siempre en otros films, o al mismo nivel.

La transición del cine silente al cine hablado fue conflictiva, pues con la llegada de la palabra, la música de cine casi murió. La música era rara vez utilizada a no ser que hubiera una fuente visible, como una radio, un piano o una orquesta. Los productores sentían que, a no ser que esta fuente se mostrara en pantalla, los espectadores se confundirían e incomodarían preguntándose de dónde venía la música. Fue Max Steiner, más que ningún otro compositor, el que preparó el camino para la música original en films. El éxito de su partitura para *La melodía de la vida* probó que la música era un apoyo invaluable en su contribución a la eficacia de una película y era aceptada de buena gana por los espectadores a pesar de la ausencia de “fuente”.

Sin embargo, como veíamos, llevó un tiempo que la música original se lograra imponer. Muchos films continuaron utilizando música clásica y muchos de los primeros films de terror de los años treinta no tenían música en absoluto, excepto por una fanfarria de obertura sobre los créditos principales. El film de Tod Browning *Drácula*, por ejemplo, sólo empleó un arreglo de la escena de apertura de *El lago de los cisnes* de Tchaikovsky acompañando los créditos principales. En *Ed Wood*, es esta composición el tema que identificamos con Bela Lugosi y la que refuerza los momentos más patéticos del personaje.

Cuando a comienzos del cine hablado las partituras apenas se atrevían a traspasar la frontera de los títulos de crédito y rara vez intervenían en la ambientación dramática de escenarios o personajes, el miedo a la ruina económica logró conseguir que una película contara con una extensa y rica música que ayudó a salvar la situación. Es lo que sucedió con *King Kong*, que se convirtió en la primera banda sonora para un film de terror.

Hasta 1933 no se dio una partitura sinfónica en un film fantástico. Max Steiner, el pionero innovador, compuso para *King Kong* una música que contribuyó enormemente al éxito y perdurabilidad del film.

King Kong fue la película que salvó a la RKO de la quiebra. Curiosamente, una vez acabada, los productores se mostraron escépticos sobre la reacción que podían esperar del público. Consideraban que el gorila no era creíble y que los efectos de animación resultaban primarios. Se habían gastado tanto dinero en la película que ya no les quedaba presupuesto para la música, por lo que pidieron a Max Steiner que, en lugar de componer música original, se limitase a usar viejos temas de películas anteriores. El productor y director Merian C. Cooper no estuvo de acuerdo

y pidió a Steiner que compusiera la partitura, ofreciéndose él mismo a pagar el coste de la orquesta. La inversión de Cooper salvó la película. La partitura de Steiner embellece el film extraordinariamente, con sus acentos de misterio y terror, así como el subrayado de la ternura del enorme gorila. Esta obra supone, además, un hito en el desarrollo del arte de la composición musical para cine. Steiner contrarrestó las carencias técnicas de la película con un fuerte efecto psicológico que convertía en terrorífico lo que visualmente no lo era. Su partitura, totalmente innovadora, ambientaba geográfica y étnicamente el lugar donde se desarrollaba gran parte de la historia, preparaba al espectador para la llegada del gorila gigante y aportaba información que la criatura nunca habría logrado transmitir por sí sola: su soledad, sus sentimientos y su atracción hacia la chica.

La influencia de la composición de *King Kong* se extendería no sólo a numerosos films de la RKO que trataban argumentos similares, como *El hijo de Kong* (*Son of Kong*, Ernest B. Schoedsack, 1933), sino también a la Universal, de cuyas puertas saldrían las más terribles pesadillas que invadieron el cine de aquellos tiempos.

5.4. INFLUENCIAS DEL CINE CLÁSICO Y FANTÁSTICO

Los compositores que más han influenciado la obra de Danny Elfman son precisamente los que crearon el estilo clásico de la música de Hollywood: Bernard Herrmann, Max Steiner, Franz Waxman, Dimitri Tiomkin y Erich Wolfgang Korngold, con la adición de Nino Rota, todos ellos europeos a excepción de Herrmann. Veamos con un poco más de detenimiento quiénes fueron y sus contribuciones a la música de cine y al fantástico en general.

Bernard Herrmann es la influencia más clara en Danny Elfman, tanto es así que el comienzo de su tema para *Batman* incluye las mismas notas y la misma estructura que uno de los temas (tema del amanecer o de la montaña) que Bernard Herrmann compuso para *Viaje al centro de la Tierra* (*Journey to the Center of the Earth*, Henry Levin, 1959). La enorme influencia de Herrmann en la obra del compositor vuelve a quedar patente en la adaptación de la partitura del *remake* del clásico de Hitchcock *Psicosis* (*Psycho*, 1960) dirigido en 1998 por Gus Van Sant, donde respetó al milímetro la composición de Herrmann.

Bernard Herrmann es una figura central en la música de películas fantásticas. El compositor, que trabajó en otros muchos tipos de films, ha llevado a cabo quizá la más significativa contribución a la música de cine fantástica.

Herrmann (Nueva York, 1911), recibió una preparación musical clásica en composición y dirección. Comenzó a trabajar para la CBS, donde compuso la partitura de la serie radiofónica de Orson Welles *The Mercury Theatre on the Air*. Esta serie incluía la famosa emisión de *La guerra de los mundos* de H.G. Wells, para la que Herrmann dirigió la orquesta. Su carrera en el mundo del cine se inició en 1940, con la composición de la partitura para primera película de Welles, *Ciudadano Kane*.

Su primera partitura para una película fantástica, *El hombre que vendió su alma* (*The Devil and Daniel Webster*, William Dieterle, 1941), le valió su primer y único Oscar. Cabe destacar composiciones como *El fantasma y la señora Muir* (*The Ghost and Mrs. Muir*, Joseph Mankiewicz, 1947), *Ultimátum a la tierra, Simbad y la princesa* (*The 7th Voyage of Sinbad*, Nathan Juran, 1958), *Viaje al centro de la tierra o Jasón y los argonautas* (*Jason and the Argonauts*, Don Chaffey, 1964), una de sus muchas colaboraciones con el animador Ray Harryhausen. Su asociación con Alfred Hitchcock dio lugar a algunas de las más inventivas partituras del siglo, incluyendo *De entre los muertos* (*Vertigo* 1958), *Los pájaros* (*The Birds*, 1963), *Con la muerte en los talones* (*North by Northwest*, 1959) y, sobre todo, la popularísima *Psicosis*, que le proporcionó su mejor oportunidad hasta la fecha para crear una partitura absolutamente aterradora.

En Europa trabajó con François Truffaut en *Fahrenheit 451* (1966) y *La novia vestía de negro* (*La mariée était en noir*, 1967). Murió en 1975, poco después de asistir a la última sesión de grabación de su partitura para *Taxi Driver* (Martin Scorsese, 1976).

Herrmann representa un puente entre el clasicismo de Max Steiner, Alfred Newman y Erich Korngold y los más disonantes estilos de Alex North, Elmer Bernstein y Jerry Goldsmith. Herrmann también personifica el compositor casi independiente que trabajó dentro del sistema de Hollywood sin llegar realmente a pertenecer a él. Nunca firmó un contrato a largo plazo con ningún estudio. Se conoce como el más original, creativo, riguroso y exigente compositor norteamericano que haya trabajado asiduamente para el cine. De estricta formación clásica y de inflexible vocación contemporánea, nunca cedió a los arquetipos o a los clichés hollywoodienses. Es uno de los pocos compositores que ha tratado con la misma intensidad y respecto sus obras para las salas de concierto y para el cine, hasta con independencia de la calidad o del nivel de la película para la que trabajaba.

Herrmann revolucionó sin duda la música de cine en varios aspectos. Arguyó constantemente que la elección de instrumentos podía y debía variar de un trabajo a otro. Dado que la composición para una película iba a ser interpretada y escuchada sólo una vez, no veía la necesidad de permanecer dentro de los confines de la orquesta sinfónica tradicional. Herrmann sentía que el acompañamiento orquestal necesitaba ser compuesto de diferentes grupos fantásticos de instrumentos.

La práctica estética del compositor provenía de su creencia en que el compositor debe “meterse dentro” del film en el que está trabajando. De este modo consiguió, más que ningún otro compositor, traducir los estados interiores de los personajes en líneas musicales. Creía que la música sin corazón o emoción no tenía ningún valor.

Para el compositor, la música proporcionaba a la película las connotaciones emocionales de las que ésta carece. Por lo tanto, sus partituras se esfuerzan por sugerir lo que no es visualmente perceptible. Su trabajo también fue innovador en el uso de frases musicales cortas cuando lo creía oportuno en un momento en los que los films eran normalmente acompañados por música de fondo de principio a fin.

Bernard Herrmann ha dejado un imponente legado en la música de cine que es frecuentemente difícil de analizar. No es en absoluto un compositor que se pueda encasillar. No le gustaba el estilo del leitmotiv y rara vez empleó temas reales, en términos de una línea melódica prolongada. Herrmann prefería escribir frases cortas, a menudo no más largas de uno o dos minutos. El compositor también empleó extravagantes conjuntos orquestales, incluyendo instrumentos inusuales, y utilizó todo esto como efecto maravilloso para crear algunas de las más expresivas sonoridades en música de cine. Su enfoque era particularmente apropiado para el cine fantástico, donde su estilo logró la mayor libertad orquestal y cuyos ejemplos se han convertido en un punto de referencia obligado para el fantástico. Bernard Herrmann es posiblemente el compositor de música de cine más influyente. Junto con otros talentos como Aaron Copland y Leonard Rosenman, Herrmann inyectó una necesaria dosis de modernidad en las composiciones musicales para cine y abrió posibilidades creativas que serían explotadas por numerosos compositores jóvenes.

Max Steiner (Viena, 1888), posiblemente el más prolífico de los compositores hollywoodienses (puso música a 310 películas entre 1929 y 1965), personifica el modo norteamericano clásico de composición filmica. Sus melodías y

orquestraciones se derivan de modelos centroeuropeos del siglo diecinueve y su sentido de las funciones dramáticas de la música concuerda con el de Richard Wagner, a quien Steiner alababa como el modelo embrionario de los compositores de música de cine.

Fue un prodigio musical, alumno de Mahler, se convirtió en director profesional a los 16 años. Comenzó a arreglar y dirigir música para películas en 1929. Recibió tres Oscar y 17 nominaciones. Su obra más conocida, para *Lo que el viento se llevó*, no ganó el premio de la Academia, pero se ha convertido en uno de los temas más populares jamás escritos. Son especialmente recordadas, además de *Lo que el viento se llevó* y *King Kong*, sus partituras para *Casablanca* (Michael Curtiz, 1942), *El sueño eterno* (*The Big Sleep*, Howard Hawks, 1946) y *El tesoro de Sierra Madre* (*The Treasure of Sierra Madre*, John Huston, 1948).

Antes de *King Kong*, Steiner, que fue jefe del departamento de música de la RKO, había trabajado como director musical en tres films fantásticos del estudio en 1932, todos producidos por David O. Selznick: *El amuleto* (*The Monkey's Paw*, Wesley Ruggles), *Secrets of the French Police* (A. Edward Sutherland) y *El malvado Zaroff*. Este último fue producido por Merian C. Cooper y Ernest B. Schoedsack, quienes producirían *King Kong* al siguiente año.

Aunque no empleó agrupaciones orquestales inusuales, sostuvo un énfasis en instrumentos particulares o especiales, o prolongados pasajes con disonancias o sonidos de vanguardia. El compositor exhibió constantemente un agudo sentido del drama que requiere una observación más atenta. Desechar a Steiner por su frecuente empleo de la música de pared a pared o de la técnica *mickey-mousing* resulta demasiado estrecho de miras. Su talento natural para las líneas líricas y melódicas, que prevalecen en sus títulos principales y temas de amor, desarmen a cualquiera, con la excepción de los críticos más intransigentes. Su habilidad para manipular estas melodías en momentos dramáticos específicos lo señalan como uno de los compositores de música de cine más serios.

Steiner se describió en una ocasión a sí mismo como perteneciente a lo que él denominó la "leitmotiv school" de compositores cinematográficos, refiriéndose a su inclinación a crear leitmotivos o temas específicos que eran asignados a personajes, escenarios, ideas abstractas y emociones determinados, y que servían como etiquetas musicales identificadoras, fácilmente perceptibles por la audiencia. Casi todas las partituras de Steiner han sido construidas a partir de este enfoque, muchas de ellas con un desarrollo muy complejo.

La muerte de Steiner en 1971 cerró la puerta de un tipo de composición musical para cine que, aunque enormemente popular en los años treinta y cuarenta, había ido disminuyendo durante los sesenta a favor de una tendencia hacia la música pop y ritmos comercialmente explotables, y que no recobraría su anterior altura hasta la era de la composición sinfónica iniciada con *La guerra de las galaxias* a finales de los setenta.

El compositor polaco Franz Waxman (Silesia, 1906), comenzó a escribir música para los estudios alemanes UFA. James Whale, que conocía el trabajo de Waxman para la película de Fritz Lang *Liliom*, le encargó la partitura de *La novia de Frankenstein*. Su trabajo estableció un nuevo estándar en la música para films de terror y fue una de las primeras partituras en Hollywood que usó una orquesta sinfónica de un modo impresionista, retratando musicalmente los extraños sonidos del equipo de laboratorio, por poner un ejemplo. Esta composición también le proporcionó a Waxman el puesto de jefe del departamento musical de la Universal, donde supervisó las composiciones para más de cincuenta películas. Otra notable partitura para un film fantástico fue la de *El extraño caso del doctor Jeckyll y Mr. Hyde* (*Dr. Jeckyll and Mr. Hyde*, Victor Fleming, 1941). Waxman, reconocido como uno de los compositores más dotados de la música de cine norteamericana, es considerado particularmente competente en la creación de temas psicológicos y de suspense, especialmente en las películas de Hitchcock como *Rebeca* (1940). Cabe asimismo destacar la partitura de *El héroe solitario* (*The Spirit of St. Louis*, Billy Wilder, 1957) y las oscarizadas *El crepúsculo de los dioses* (*Sunset Boulevard*, Billy Wilder, 1950) y *Un lugar en el sol* (*A Place in the Sun*, George Stevens 1951).

Waxman es uno de los maestros consumados de la composición de música de cine, un artista cuyo sutiles enfoques proporcionan una añadidura digna de mención a las películas que acompañaba. La música de Waxman nunca aparece descarada o descentrada. Además, tenía la habilidad (no compartida por todos sus contemporáneos) de escribir efectivamente bajo el diálogo. Waxman se parece a Herrmann en su aparente entendimiento y comodidad dentro del medio filmico. Ambos compositores se dieron cuenta de los fines dramáticos, psicológicos y temáticos para los que la composición es más conveniente. Como en Herrmann, la contribución de Waxman representa a menudo una parte considerable del placer que proporcionan los films en los que trabajaron.

Erich Wolfgang Korngold (1897) un destacado compositor y director en Alemania y Austria durante los años veinte y treinta, es el más notable compositor de conciertos que trabajó regularmente en los estudios de Hollywood. Su carrera en

el medio cinematográfico vio la creación de algunas de sus partituras más memorables.

El compositor austriaco fue otro niño prodigio, discípulo de Mahler y Zemlinsky. Su carrera en Hollywood comenzó cuando Max Reinhardt le ofreció adaptar la música de Mendelssohn para una versión cinematográfica de *El sueño de una noche de verano* proyectada por la Warner. La invasión nazi de Viena motivó que Korngold se dedicara profesionalmente a componer música para películas.

Como Max Steiner, tuvo una gran influencia en el desarrollo temprano de la música de cine. Recibió Oscars por *El caballero Adverse* (*Anthony Adverse*, Mervyn Leroy, 1936) y por la magistral *Robin de los bosques* (*The Adventures of Robin Hood*, Michael Curtiz y William Keighley, 1938), y otras dos nominaciones por *Elizabeth y Essex* (*The Private Lives of Elizabeth and Essex*, Michael Curtiz, 1939) y *El gavilán de los mares* (*The Sea Hawk*, Frank Lloyd, 1940). Se ha dicho que su estilo musical tiene el colorido orquestal de Strauss, el sentimiento de Mahler y el sentido melódico de Puccini, al que se suma el carácter vienés y la fuerza de su personalidad. Sus ricas e intrincadas composiciones han contribuido definitivamente al desarrollo de la composición musical de cine en Hollywood. Su mayor influencia se puede ver en el trabajo de John Williams, quien ha hecho mucho para reintroducir una abundante partitura sinfónica en la música de cine de los años setenta y ochenta. Su único film fantástico, precisamente su composición favorita, fue *Between Two Worlds* (Edward A. Blatt, 1944).

Dimitri Tiomkin, educado en el conservatorio de San Petersburgo bajo el tutelaje de Alexander Glazunov, comenzó su carrera en Hollywood cuando la MGM aceptó la sugerencia de su esposa, la bailarina y coreógrafa austriaca Albertina Rasch, y lo contrató para que compusiera la música de sus coreografías. Ganó varios premios Oscar por *Solo ante el peligro* (*High Noon*, Fred Zinnemann, 1952), *The High and the Mighty* (William A. Wellman, 1954), *El viejo y el mar* (*The Old man and the Sea*, John Sturges, 1958) y recibió 13 nominaciones, entre las que cabe destacar *Horizontes perdidos* (*Lost Horizon*, Frank Capra, 1937), *Caballero sin espada* (*Mr. Smith Goes to Washington*, Frank Capra, 1939), *El Álamo* (*The Alamo*, John Wayne, 1960), *Los cañones de Navarone* (*The Guns of Navarone*, J. Lee-Thompson, 1961), *Cincuenta y cinco días en Pekín* (*55 Days at Peking*, Nicholas Ray, 1963) o *La caída del imperio romano*. También compuso las notables partituras de *Duelo al sol* (*Duel in the Sun*, King Vidor, 1947), *Asesinato perfecto* (*Dial M for Murder*, Alfred Hitchcock, 1954) y *Tres vidas errantes* (*The Sundowners*, Fred Zinnemann, 1960).

Tiomkin ejemplificó la mezcla natural de temas musicales europeos y americanos. Fue conocido por su versatilidad y puso música a films de varios géneros, donde sus temas melódicos complementaban la caracterización de los personajes.

Nino Rota, un muy respetado compositor italiano desde los años cuarenta, compuso la música para todos los films de Fellini hasta la muerte del músico e hizo alguna que otra incursión en el terreno del fantástico. Niño prodigio, estudió en el Conservatorio de Milán con Stravinsky. Comenzó a escribir música para cine en 1933, pero no se establecería como un compositor destacado hasta los años cuarenta. Durante los sesenta y setenta fue especialmente reconocido por sus ricas y conmovedoras partituras para *Romeo y Julieta* (*Romeo e Giulietta*, Franco Zeffirelli, 1968), *El padrino* y *El padrino II* (*The Godfather, Part II*, F. Ford Coppola, 1974), por la que ganó un Oscar. Trabajó para Visconti en *Senso* (1954), *Noches blancas*, *Rocco y sus hermanos* (*Rocco e i suoi fratelli*, 1960) y *El gatopardo* (*Il Gattopardo*, 1963). También puso música a varias películas americanas, como *Guerra y Paz* (*War and Peace*, King Vidor, 1956), *Huracán* (*Hurricane*, Jan Troell, 1979). Falleció en 1979, dejando tras de sí una de las más brillantes carreras de la historia de la música cinematográfica.

Su estilo musical es predominantemente lírico, caracterizado por melodías conmovedoras matizadas por un aire de tristeza, aunque su música para los films de Fellini tiende a ser más variada y frecuentemente carnavalesca, con melodías vivas y orquestaciones inusuales. El estilo musical de Rota es notablemente sinfónico en una era de guitarras electrónicas y música pop, pues no comprometió sus preferencias musicales con la moda contemporánea. En cierto sentido, su estilo retoma el romántico y casi operístico estilo de composición de los años cincuenta.

Danny Elfman aprendió lo que significa una banda sonora dedicando los fines de semana a ver películas en el cine de su barrio de Los Ángeles. Allí se enamoró de Max Steiner, Franz Waxman, Dimitri Tiomkin, Erich Korngold, Nino Rota y, sobre todo, de Bernard Herrmann. A contrario de los grandes compositores a los que admira, Elfman no llegó al cine a través de la música clásica, sino más bien como un gran aficionado al cine y conocedor de las bandas sonoras. Elfman admite en lo que a música clásica se refiere, su conocimiento se limita a los músicos con los que creció: Prokofiev, Stravinsky, Shostakovich, Ravel y Bartok. Esta ausencia de preparación musical formal parece, sin embargo, jugar a su favor a la hora de crear un estilo único cargado de influencias que van desde la música clásica, la música de los primeros films, el blues, el jazz, el rock, el pop y varios estilos étnicos. Elfman

se mueve sin esfuerzo entre estas influencias y las combina añadiéndoles toques experimentales de su propia creación.

Elfman es heredero confeso de los máximos responsables de la tradición del sinfonismo clásico, de aire decididamente europeo, que acabamos de ver. En el compositor encontramos el deseo de ser antiguo, pasado de moda, y a la vez moderno. También se declara admirador de John Williams, heredero directo del estilo Korngold. No es de extrañar, por lo tanto, que Royal S. Brown describa una partitura de Elfman como “Erich Korngold vía John Williams.”¹¹²

El compositor, muy aficionado a las piezas corales de Mozart, Carl Off, Fauré, Stravinsky, Prokofiev y Tchaikovsky, es consciente de la fuerte influencia rusa y del este de Europa de su propia música coral. *Batman* fue la primera partitura de Elfman que contenía un presencia coral muy marcada. Al compositor le gusta mucho escribir para un coro, al que considera un instrumento más. Ha recurrido a él desde entonces, hasta el punto que se ha convertido en una de sus señas de identidad. Tras el estreno de *Batman* mucha gente le preguntó sobre sus influencias wagnerianas y Elfman tuvo que confesar no haber escuchado nunca a Wagner. La influencia de este compositor le ha llegado de un modo indirecto, a través de Korngold, Tiomkin y Steiner. Elfman admite que muchas de sus influencias musicales son clásicos que se han filtrado a través de otros compositores.¹¹³

5.5. UN COMPOSITOR SINGULAR EN HOLLYWOOD

Daniel Robert Elfman nació en Amarillo (Texas) en 1953, aunque la familia Elfman se mudó pronto a Los Ángeles (California). Blossom, su madre, es una conocida escritora de libros para niños y ganadora de un Emmy por su guión para una película de televisión. Su padre, Milton, era profesor. Su biografía recuerda poderosamente a la del propio Burton: Elfman se crió en un hogar de clase media en Baldwin Hills huyendo de los surfistas y de los típicos adolescentes californianos. El compositor, que ha confesado en numerosas ocasiones su aversión al sol, prefería esconderse del interminable verano de California en su habitación, atestada de discos y carteles de monstruos cinematográficos. La palidez en California es toda una declaración de rebeldía que conecta a Danny Elfman con Tim Burton y con personajes como Pee-Wee Herman y Eduardo Manostijeras, quienes mantienen una llamativa tez blanca bajo el brillante sol californiano. De

¹¹² BROWN, Royal S: *Overtones and Undertones. Reading Film Music*. University of California Press. Berkeley, Los Ángeles y Londres, 1994.

adolescente, Elfman fue siempre un fan de los monstruos y quería convertirse en creador de maquillajes. Se fue tomando en serio la cinefilia y pensó ser cámara, montador o director. Estaba interesado en todo salvo en la música y no sería hasta los dieciocho años cuando cogió su primer instrumento. Fue a esta edad cuando se mudó a Francia con su hermano Richard (ahora director de cine). En este país se unió a la compañía teatral *Le Grand Magic Circus* tocando el violín a través de Europa. Fue aquí donde se familiarizó con los diferentes instrumentos de la orquesta. Tras unos cuantos años en Francia, Elfman pasó un año en el oeste de África, donde se cimentó su amor por la percusión y la música étnica. La malaria lo obligó a regresar a Estados Unidos. En los setenta creó junto a su hermano un grupo de teatro musical en Los Ángeles llamado *The Mystic Knights of the Oingo Boingo*, que inspiraría la aparición en 1979 del grupo de culto de hard rock *Oingo Boingo* (disuelto en 1995). Con los *Mystic* fue forzado a enseñarse a sí mismo a escribir música. También hizo muchos arreglos del jazz de los años treinta como Duke Ellington, Cab Calloway y Django Reinhardt, donde se obsesionó por transcribir los solos de forma absolutamente correcta. En 1980, Richard Elfman dirigió *Forbidden Zone*, donde *The Mystic Knights of Oingo Boingo* interpretaban la partitura escrita por Danny.

Su entrada en el mundo de la composición cinematográfica al margen de su trabajo para *Oingo Boingo* se produjo 1985, cuando de Tim Burton, fan del grupo, sorprendió a Elfman al preguntarle si estaría interesado en componer la música para *La gran aventura de Pee Wee*, primer largometraje de Burton y primera partitura sinfónica de Elfman.

Al margen de su colaboración con Tim Burton cabe destacar su asociación con Sam Raimi, otro director del fantástico postmoderno, en *Darkman* (1990), *El ejército de las tinieblas* (*Army of Darkness*, 1992), *Un plan sencillo* (*A Simple Plan*, 1998), *Spiderman* (2002) y su secuela prevista para 2004. Para *El ejército de las tinieblas* Elfman compuso un tema por el que cobró un dólar mientras Joseph LoDuca se hizo cargo del resto. Otras películas importantes en las que ha trabajado el músico son: *Huida a medianoche* (*Midnight Run*, Martin Brest, 1988), *Dick Tracy* (Warren Beatty, 1990), *Razas de noche* (*Nightbreed*, escrita y dirigida por Clive Barker basándose en su propia novela en 1990), *Sommersby* (Jon Amiel, 1993), *Black Beauty* (Caroline Thompson, 1994), *Eclipse total* (*Dolores Claiborne*, Taylor Hackford, 1994), *Todo por un sueño* (*To Die For*, Gus Van Sant, 1995), *Misión: Imposible* (*Mission: Impossible*, Brian de Palma, 1996), *Atrápame a esos fantasmas*

¹¹³ RUSSELL, Mark y YOUNG, James: *Op. cit.*, p. 150.

(*The Frighteners*, Peter Jackson, 1996), *Al cruzar el límite* (*Extreme Measures*, Michael Apted, 1996), *El indomable Will Hunting* (*Good Will Hunting*, Gus Van Sant, 1997), *Flubber* (Les Mayfield, 1997), *Hombres de negro* (*Men in Black*, Barry Sonnenfeld, 1997), *Revenant* (dirigida por su hermano Richard Elfman en 1998), *Instinto* (*Instinct*, Jon Turteltaub, 1999), *Acción civil* (*A Civil Action*, Steven Zaillian, 1998), *Prueba de vida* (*Proof of Life*, Taylor Hackford, 2000), *Family Man* (Brett Ratner, 2000), *Men in Black II* (Barry Sonnenfeld, 2002) o *El dragón rojo* (*Red Dragon*, Brett Ratner, 2002). Entre sus proyectos, todos en la línea fantástica, se encuentran: *Terminator 3: Rise of the Machines* (Jonathan Mostow, 2003) y *Spiderman 2* (Sam Raimi, 2004).

Su trabajo para televisión incluye temas para series de animación como *Los Simpson* (*The Simpsons*, 1989), *Beetlejuice* (1989) y *Batman* (*Batman: The Animated Series*, 1992), junto a otras series como *Pee-Wee's Playhouse* (1986), *Cuentos de la Cripta* (*Tales from the Crypt*, 1989), *Perro de familia* (*Family Dog*, 1993), *Alfred Hitchcock presenta* (*Alfred Hitchcock Presents*, episodio "The Jar", 1985) y *Cuentos asombrosos* (*Amazing Stories*, episodios "Mummy Daddy" (1985) y "Family Dog", 1987). La manera apresurada de grabar y sonorizar en televisión lo ha decidido, no obstante, a no volver a trabajar en episodios de ninguna serie.

Aunque ha abordado con éxito otros géneros como el melodrama (*Sommersby*, *El indomable Will Hunting*) o el suspense (*Eclipse total*), su filmografía revela una marcada preferencia por el fantástico. Ya hemos señalado que el fantástico es terreno idóneo para dejar libre la imaginación, algo muy apreciado para alguien que, como Elfman, prefiere centrarse en alimentar su espíritu creativo: "Quiero encontrar proyectos interesantes donde pueda realmente dejar vagar mi imaginación", ha declarado el compositor.¹¹⁴

No obstante, Elfman no está satisfecho siendo un compositor cinematográfico a tiempo completo y trata continuamente de ampliar el campo de sus actividades. Ha aparecido como actor con su grupo *Oingo Boingo* en *Nunca te prometí un jardín de rosas* (*I Never Promised You a Rose Garden*, Anthony Page, 1977) y en *Regreso a la escuela* (*Back to School*, Alan Metter, 1986). También interpretaba a un convincente Satán en *Forbidden Zone* y un pequeño papel en *Premonición* (*The Gift*, Sam Raimi, 2000). Sin embargo, la actuación no le interesa y se encuentra más volcado en la escritura de guiones (ya ha completado tres) y en sus proyectos de

¹¹⁴ *Premiere*, vol. 4, nº 5, Enero 1991, p. 42. "I want to find interesting projects where I can really let my imagination wander".

dirección. Actualmente está trabajando en su primer ballet, basado en la historia de *Eduardo Manostijeras*, junto al coreógrafo británico Matthew Bourne.

Si Burton se rodea de un equipo que sabe perfectamente cuál debe ser la apariencia de una película de Burton, los colaboradores de Elfman saben perfectamente cómo debe sonar su música. Dentro de estos colaboradores cabe destacar a Steve Bartek, antiguo miembro de *Oingo Boingo*, arreglista y productor, responsable del sonido orquestal de las composiciones de Elfman; el arreglista Mark Mackenzie; Jonathan Sheffer y Shirley Walker, directores de orquesta y compositores. El sonido metálico y brillante que Shirley Walker ha dado a sus interpretaciones de las partituras de Elfman la han asociado al cine de acción espectacular. Otros compositores influidos por el estilo de Elfman son John Debney, autor de las bandas sonoras de *Mentiroso compulsivo* (*Liar Liar*, Tom Shadyac, 1997), *El rey escorpión* (*The Scorpion King*, Chuck Russell, 2002) o *Dragonfly, la sombra de la libélula* (*Dragonfly*, Tom Shadyac, 2002); Joseph LoDuca, compositor de las partituras de numerosas películas para televisión y series de corte fantástico como *Xena, la princesa guerrera*, *El joven Hércules* o *American Gothic*; y Richard Band, responsable de otra gran cantidad de composiciones para productos fantásticos como *Ghoulies* (Luca Bercovici, 1985), *Re-Animator* (Stuart Gordon, 1985), *Troll* (John Carl Buechler, 1986) o *Dragonworld* (Ted Nicolaou, 1994). El estilo de Elfman, forjado hace apenas unos años, ya ha sido imitado infinidad de veces y se ha convertido en una especie de cliché para cierto tipo de historias fantásticas, macabras o heroicas. No es extraño encontrar ecos del estilo Elfman en otros muchos compositores, como en el francés Jean-Claude Petit, pues como dicen Colón, Infante y Lombardo “Elfman es el músico que mayor influencia ha ejercido sobre su entorno después de John Williams desde los años ochenta.”¹¹⁵

Siguiendo la tónica predominante en la vida y obras de Burton, Elfman también ha sido siempre un *outsider* en el mundo de los compositores de Hollywood. No resulta sorprendente que Elfman, un músico autodidacta que consiguió tocar virtualmente cada instrumento de su grupo de rock y que aprendió composición él mismo mediante la transcripción de obras de Duke Ellington, ponga nerviosos a los encumbrados compositores hollywoodienses. Sobre el elitismo de los compositores de música de cine Elfman ha dicho: “Son los únicos que te castigarán por tu falta de educación y los que no te aceptarán porque eres autodidacta. Simplemente insisten en que no existes. Y, aunque me aprendí solo a escribir

¹¹⁵ COLÓN PERALES, Carlos, INFANTE DEL ROSAL, Fernando y LOMBARDO ORTEGA, Manuel: *Op. cit.*, p. 179.

notación sobre papel, siempre seré percibido por algunos como un “tarareador”, alguien que canturrea las melodías y las entrega a equipos de orquestadores que hacen mi trabajo.”¹¹⁶

A pesar de la evidente calidad de sus composiciones, Elfman ha recibido tan sólo dos nominaciones a los premios Oscar, por *El indomable Will Hunting* (Banda Sonora Dramática) y *Hombres de negro* (Banda Sonora de Musical o Comedia), ambas en 1997. Circula una broma según la cual incluso si la Academia creara una categoría para la mejor banda sonora de Danny Elfman, todavía encontrarían una razón para no nominarlo.¹¹⁷ El compositor, sin embargo, parece preferirlo así: “Podría tener que retirarme si eso sucediera (ser nominado). Tendría que evaluar si he hecho algo horriblemente mal o si ha dado la casualidad de que he trabajado en una película extremadamente popular. Mis gustos son tan contrarios a los suyos.”¹¹⁸ Por otra parte, otras instituciones han sido más generosas a la hora de reconocer su talento. En 1989, el compositor recibió un premio Grammy por su tema de *Batman*, película que también ganó el Brit Award for Best Soundtrack. Su trabajo en *Pesadilla antes de Navidad* fue nominado a los Globos de Oro en 1993; *Dick Tracy* fue nominada a los premios Grammy en 1990; *Mars Attacks!* ganó el Saturn Award de la Academy of Science Fiction, Horror, and Fantasy Films y fue nominado para el Golden Satellite Award. *Hombres de negro* ganó otro Saturn y fue nominado para un Grammy. *Un plan sencillo* fue nominado por la Chicago Film Critics Association. *Sleepy Hollow* ganó otro Saturn y un Golden Satellite, además de ser nominado por Las Vegas Film Critics Association.

Elfman tiene debilidad por la música y las historias tristes o muy poco usuales. Le encantan las películas de terror, así como las de David Lynch y David Cronenberg. Su entusiasmo por una película tan morbosa como *Sin salida* (*Freeway*, Matthew Bright, 1996) resulta casi cómico: “Qué película tan, tan enfermiza. Dios la bendiga... no hay bastantes de ellas por aquí.”¹¹⁹

¹¹⁶ *Movieline Magazine*, Noviembre 1993. "They're the only ones that will punish you for your lack of schooling and who won't accept you because you're self-taught. They just insist that you don't exist. And, although I taught myself to write notation on paper, I'll always be perceived by some as a 'hummer' - someone who hums the melodies and turns them over to teams of orchestrators who do my work."

¹¹⁷ *Entertainment Weekly*, nº 422, 13 Marzo, 1998. Artículo también disponible en: http://elfman.filmmusic.com/oscar_odd_man.html

¹¹⁸ ELFMAN, Danny: entrevista de Joshua A Fruhlinger en <http://pampyra.tripod.com/josh/establishment.html> "I may have to retire if that happens. I think that means that I've done something horribly wrong. I'll have to evaluate whether I've done something horribly wrong or whether I just happened to work on an extremely popular movie. My tastes are so contrary to theirs."

¹¹⁹ http://www.filmtracks.com/composers/elfman_bio.html. "What a sick, sick movie, God bless it... there aren't enough of them around."

5.6. EL SONIDO ELFMAN

Danny Elfman es reconocido por un estilo de composición ingenioso, surrealista y altamente postmoderno, el cual a menudo remite al periodo clásico de Hollywood al mismo tiempo que abraza ideas contemporáneas. Tiene un poderoso sentido del drama y su música puede ser tanto irónica como presentar un espíritu extremadamente romántico. Su eclecticismo y su enorme cultura musical quedan reflejados en un entramado de referencias francamente complejo. Sus partituras se caracterizan por su espectacularidad, por el dominio de la orquestación y de una gran variedad de estilos, así como por un envidiable sentido del ritmo.

Randall D. Larson¹²⁰ señala que Danny Elfman constituye un caso excepcional, ya que los músicos de rock & roll se convierten rara vez en compositores de música de cine de éxito por carecer bien de la habilidad, la disciplina o la versatilidad requeridas para triunfar en el complejo mundo de la composición para cine. Muchas estrellas del rock lo han intentado, llamadas a menudo por los estudios o por productores ansiosos de sacar provecho al valor comercial de su nombre. La mayoría han sido incapaces de adaptarse a los estrictos rigores de escribir música para secuencias con una duración determinada, y muchos simplemente han carecido de la educación musical o de la formación para satisfacer las variadas necesidades de la música de cine. Danny Elfman es una excepción única. Un músico totalmente autodidacta que se las ha arreglado para convertirse en un compositor de éxito efectivo cuya obra cubre una variedad de estilos extremadamente ecléctica.

El sonido Elfman, al igual que las películas de Tim Burton, está formado a partir de retazos, de ecos y clichés tomados de todos los artistas objeto de su devoción que los precedieron. Las composiciones de Elfman, como las películas de Burton, “nos suenan”, puesto que son siempre evocadoras de memorias del pasado. Así, ya en su primera composición, *La gran aventura de Pee-Wee*, encontramos a Nino Rota en la música de estilo circense del comienzo, mientras la desesperación del protagonista por el robo de su bicicleta está expresada con el sonido agudo y estridente de la cuerda que nos lleva al Bernard Herrmann de *Psicosis*. También está presente el espíritu de la ciencia ficción de serie B e incluso el tema de John Barry para James Bond.

Roberto Cueto lo sintetiza de modo espléndido: “*Bitelchús* supuso la formación de un estilo muy determinado que marcará la consiguiente carrera del director y el músico: el pastiche, la acumulación de ingredientes aparentemente incompatibles,

la fascinación por la “subcultura”, el humor negro, una comicidad disparatada y cercana a un sentido del absurdo son rasgos que se dan en las colaboraciones entre ambos artistas: desde la sombría *Batman* o la barroca *Batman Vuelve* hasta el espléndido musical (posiblemente el mejor de las dos últimas décadas) *Pesadilla antes de Navidad*, puede decirse que Elfman creó una verdadera “escuela”, un camino totalmente nuevo en el sonido ya un tanto repetitivo del estilo sinfónico a lo Williams, Goldsmith o Horner. (...) Elfman, al igual que Burton, parece haber asimilado durante su adolescencia todo tipo de influencias, que fueron madurando en un estilo musical que tiene a Herrmann y Rota como principales puntos de referencia, pero que posee una indudable personalidad, cierta fascinación ingenua e infantil que se adapta a la perfección a las fantasías de Burton.”¹²¹

La animación de los años cincuenta, el primer movimiento autorreferencial, además de influir a toda una generación de realizadores (Burton, Raimi, Coen, Hughes, Sonnenfeld), ha dirigido la música hacia la estilización cómica. En esta línea destacan Randy Newman y Danny Elfman, a quienes Colón, Infante y Lombardo llaman “los maestros de la autorreferencialidad paródica”.¹²²

Randy Newman, hijo de Lionel Newman y sobrino de Alfred Newman, procede de la canción pop/rock y es uno de los más destacados cantautores de la escena norteamericana de los sesenta y ochenta. Newman construye bandas sonoras sinfónicas con el mismo espíritu que su tío Alfred y deja las canciones para momentos puntuales o para comedias musicales. Su suave sentido paródico y brillante ironía musical son idóneos para la comedia. Dentro de la animación, Newman es responsable, entre otras muchas, de las partituras y letras de *James y el melocotón gigante* (*James and the Giant Peach*, Henry Selick, 1996), *Toy Story* (John Lasseter, 1995), *Toy Story 2* (Ash Brannon y John Lasseter, 1999), *Bichos* (*A Bug's Life*, John Lasseter y Andrew Stanton, 1998) o *Monstruos, S.A.* (*Monsters, Inc.*, Peter Docter, 2001). El compositor es uno de los escasos músicos que ha puesto su propia voz a las canciones de las bandas sonoras que escribe, al igual que Patrick Doyle, quien interpretaba un breve papel en *Mucho ruido y pocas nueces* (*Much Ado About Nothing*, Kenneth Branagh, 1993) y cantaba en escena *Sigh No More Ladies* y *Pardon, Goddess of the Night*. Como veremos, Elfman se une a este selecto grupo de músicos en *Pesadilla antes de Navidad*, donde además de componer la banda sonora, actuó como productor asociado, escribió las letras de las canciones, prestó

¹²⁰ *Soundtrack! The Collector's Quarterly*, vol. 9, nº 35, Septiembre 1990, p. 20.

¹²¹ CUETO, Roberto: *Op. cit.*, p. 380.

¹²² COLÓN PERALES, Carlos, INFANTE DEL ROSAL, Fernando y LOMBARDO ORTEGA, Manuel: *Op. cit.*, p. 177.

su voz a las piezas cantadas por Jack Skellington, dobló personajes como Barrel y el payaso y colaboró en los coros.

La participación de Elfman en series televisivas de animación como *Los Simpson* o su aparición en el documental *The Magical World of Chuck Jones* (George Daugherty, 1992), sobre el decano de la composición para dibujos animados, confirman que una de sus fuentes de inspiración es la gran tradición de compositores ágiles e iconoclastas que trabajaron en Disney (Leigh Harline, Frank Churchill, Oliver Wallace) o en los departamentos de animación de la MGM (Scott Bradley) y de la Warner (Carl Stalling). La música típica de la animación, especialmente la desarrollada por Carl Stalling en los años treinta y cuarenta, está caracterizada por los sonidos divertidos y las referencias musicales, a veces muy sofisticadas, que iban desde éxitos contemporáneos a temas clásicos. Los compositores que escribían para la animación se reían de la noción según la cual la música debe apoyar a la imagen de un modo sutil y discreto. De acuerdo con Max Steiner, que introdujo la técnica de *mickey-mousing* en las películas de acción real, la música, para ser efectiva, debía oírse.

Según Colón, Infante y Lombardo, Elfman desarrolla en sus películas “un peculiar y eficaz estilo que inyecta un nuevo desenfado pop en el cliché musical del *macabre grotesque* al estilo de Gounod, Saint-Saëns o Mussorgsky, desde el que llegará a crear la extraordinaria comedia musical que es *Pesadilla antes de Navidad* o alcanzará la cumbre paródica de *Marte ataca*, extraordinario ejercicio de estilo paródico sobre la música de la serie B y la música *lounge* de los años cincuenta.”¹²³ Esta línea continúa en *Dick Tracy*, en sus colaboraciones con el maestro de la bufonada macabra Sam Raimi y en *Atrápame esos fantasmas*.

Como vemos, Elfman es extremadamente ecléctico en los estilos que abarca, que van desde el más desenfrenado clasicismo (*La gran aventura de Pee-Wee*), pasando por el elegante jazz-blues moderno de *Huida a medianoche*, hasta los mundos dramáticos y fantásticos de *Bitelchús* y *Razas de noche*, y las masivas partituras sinfónicas que escribió para *Batman*, *Dick Tracy* o *Darkman*. Colón, Infante y Lombardo lo expresan así: “Elfman pertenece a la generación omnívora de músicos eclécticos, hijos tanto de las muchas variantes del jazz, del rock & roll y del pop como de las músicas escritas para el cine y la televisión; hijos de todas las músicas –nobles e innobles– que discos, radios y televisiones multiplican

¹²³ *Ibidem*, p. 178.

indiscriminadamente en este espléndido momento musical de fusión, contaminación y apertura.”¹²⁴

5.7. BURTON Y ELFMAN: EL ENCUENTRO DE DOS ALMAS GEMELAS

La asociación creativa de director y compositor que vemos en Tim Burton y Danny Elfman no es infrecuente en la historia del cine. Sólo hay que pensar en las colaboraciones de Alfred Hitchcock y Bernard Herrmann, Federico Fellini y Nino Rota, Michael Curtiz y Max Steiner, François Truffaut y Georges Delerue, Blake Edwards y Henry Mancini, Henry King y Alfred Newman, Robert Aldrich y Frank DeVol, Steven Spielberg y John Williams, Kenneth Branagh y Patrick Doyle, los hermanos Coen y Carter Burwell, David Cronenberg y Howard Shore, David Lynch y Angelo Badalamenti, Peter Greenaway y Michael Nyman, Wim Wenders y Jürgen Knieper, Zhang Yimou y Zhao Jiping, Kristof Kieslowski y Zbigniew Preisner o Krzysztof Zanussi y Wojciech Kilar.

Como indica Dirk Schaefer¹²⁵, directores como Hitchcock, Lynch o Burton, que son percibidos como artistas que piensan de un modo especialmente visual, tienen a menudo su propia firma sonora característica. A la hora de poner música a sus películas buscan un alma gemela más que un artesano sólido, pero finalmente intercambiable. Así como Tim Burton crea películas únicas, impresionantes desde el punto de vista visual, la triste, oscura, rica, grotesca, estilizada y mágica música de Danny Elfman aporta el perfecto complemento musical, nos muestra el carácter extraordinario de los personajes y ayuda a contrastar los diferentes mundos. Ya en *La gran aventura de Pee-Wee* Elfman y Burton establecieron un sistema de trabajo basado en una íntima afinidad. De acuerdo con Ken Hanke, la asociación del músico y el director fue inmediatamente insólita e idílica.¹²⁶ Desde las primeras notas de *Pee-Wee* se hace evidente que Elfman tiene un don especial para conectar con lo que Burton necesita para acompañar sus películas. Las extrañas composiciones de Elfman son el equivalente musical de la poética visual de Burton.

No es de extrañar que el cineasta encontrara en el compositor un “alma afin”. Ha manifestado el director de su amigo: “Entiende totalmente el tono que me gusta, que es usualmente una mezcla constante de divertido, trágico y demasiado dramático, todo al mismo tiempo. Entiende que no importa que se trate de una

¹²⁴ COLÓN PERALES, Carlos, INFANTE DEL ROSAL, Fernando y LOMBARDO ORTEGA, Manuel: *Op. cit.*, pp. 178-179.

¹²⁵ SCHAEFER, Dirk en MERSCHMANN, Helmut: *Tim Burton. The Life and Films of a Visionary Director*. Titan Books. Londres, 2000, p. 143.

comedia, de una película de terror o lo que sea. Comprende la complejidad de las cosas. En mi caso, (Elfman) nos ayuda a entender de qué demonios trata la película.”¹²⁷ Según el director, mientras muchos compositores se limitan a entregar la partitura, Elfman la desarrolla contigo y te deja ser parte de ella, lo que lo hace muy emocionante.¹²⁸

El compositor se considera muy afortunado de haber empezado con Tim Burton. Ambos desarrollaron una gran afinidad desde el primer momento. El músico ha declarado: “No sé realmente por qué es. Parezco entender muy bien su modo de hacer cine, de dónde viene y, lo que es más importante, los insólitos y difíciles tonos musicales que sus películas parecen tener.”¹²⁹

Según Elfman, la parte más dura de ser un compositor de música de cine no es escribir la partitura, sino introducirse en la cabeza del director, ver la película a través de sus ojos al mismo tiempo que le otorgas tu propia identidad.¹³⁰ Este es un esfuerzo innecesario cuando trabaja con Tim Burton. A la pregunta sobre qué le atrae del director, Elfman responde: “Es realmente simple. Tenemos una estética muy similar. Cuando se presenta con imágenes, es muy fácil para mí encontrar música que casen con ellas. Nuestra sensibilidad es similar, y donde a menudo puede producirse esta lucha del compositor por capturar la sensibilidad del director, en nuestro caso parece ser algo natural. No hablamos mucho sobre ello, no lo analizamos. Él aparece con algo y yo parezco saber inmediatamente qué hacer ahí.”¹³¹ Según Elfman, el trabajo con Burton funciona a un “nivel intuitivo”. Más que decirle exactamente lo que quiere, el cineasta le muestra una escena y describe el sentimiento que quiere expresar. Entonces Elfman va a su estudio y trata de encontrar ese sentimiento en la música. El método de trabajo de ambos artistas está basado en la expresión no verbal de emociones y en la ausencia de un análisis o intelectualización que desvirtuaría el resultado. De acuerdo con el compositor,

¹²⁶ HANKE, Ken: *Tim Burton: An Unauthorized Biography of the Filmmaker*. Renaissance Books. Los Ángeles, 1999, p. 55.

¹²⁷ *Movieline Magazine*, Noviembre 1993. "He totally understands the tone I like, which is usually an even mix of funny, tragic, overly dramatic, all at the same time. He understands that it doesn't matter if it's a comedy, a horror movie, whatever. He understands the complexities of things. In my case, he helps us to understand what the hell the movie's all about."

¹²⁸ *Premiere*, vol. 4, n° 5, Enero 1991, p. 42.

¹²⁹ RUSSELL, Mark y YOUNG, James: *Op. cit.*, p. 156. "I don't really know why that is. I seem to really understand his film-making, where he is coming from, and most importantly, the unusual and difficult musical tones that his movies seem to have."

¹³⁰ *Soundtrack! The Collector's Quarterly*, vol. 9, n° 35, Septiembre 1990, p. 22.

¹³¹ *Soundtrack! The Collector's Quarterly*, vol. 12, n° 48, Diciembre 1993, p. 8. "It's really simple. We have a very similar aesthetic. When he comes up with images, it's very easy for me to find music to marry to these images. Our sensibilities are similar, and so where often there can be this big struggle for a composer to capture

Burton piensa a un nivel visceral. El director es muy claro, aunque no de un modo verbal, cuando se comunica. Ambos suelen hablar en términos emocionales: el director le explica lo que siente sobre los personajes, las escenas y la música y deja que su amigo haga el resto.¹³² Tim Burton le impone muy pocas restricciones, limitándose básicamente a decirle: “Ya sabes lo que quiero, así que adelante.”¹³³

La música se convierte en un personaje más de las películas del cineasta, como él mismo ha admitido en diferentes ocasiones. Lo que resulta evidente es que en los films de Burton las partituras de Elfman no quedan reducidas a simple elemento secundario. Tal y como lo expresa Hanke¹³⁴, no se trata de música de fondo en el sentido usual, sino que su música está casi en igualdad de condiciones con el film. La música se utilizada rara vez como elemento de fondo y a menudo prevalece cuando el diálogo desaparece, momento en el que la imaginería de Burton y la partitura de Elfman son dominantes.

Hagamos un breve recorrido por las películas en las que han colaborado, con la excepción de *Eduardo Manostijeras* y *Pesadilla antes de Navidad*, que serán objeto de un análisis más minucioso. Como veremos, estas dos películas son ampliamente consideradas tanto las obras más personales de Burton y como las más inspiradas partituras de Elfman.

Elfman ha definido su partitura para *La gran aventura de Pee-Wee* como “un cruce entre Nino Rota y el Hollywood de los cincuenta: un tipo de estilo musical demasiado dramático donde no hay mucha sutileza.”¹³⁵ Como hemos mencionado, en su primera partitura sinfónica encontramos ecos principalmente de Nino Rota y Bernard Herrmann, pero también de Prokofiev, Stravinski, John Barry o Kurt Weill, lo que denota, ya desde sus inicios, un conocimiento musical enciclopédico. En su primera composición a gran escala, Elfman tuvo que reaprender a leer y escribir música correctamente, así como asimilar nuevos modos de composición. Desarrolló especialmente el sentido rítmico y los acompañamientos a lo “mickeymouse”. Ya desde el inicio, las partituras del compositor nos muestran el carácter extraordinario de los personajes de Burton y, dado que Pee Wee es en sí mismo un personaje tan enérgico, Elfman crea una partitura cargada de energía.

the sensibility of a director, in our case it seems to be a natural thing. We don't talk about it a lot, we don't analyze it. He comes up with something and I seem to immediately know what to do there.”

¹³² RUSSELL, Mark y YOUNG, James: *Op. cit.*, p. 159.

¹³³ *Cinefantastique*, vol. 29, nº 1/2 Noviembre 1989, p. 109.

¹³⁴ HANKE, Ken: *Op. cit.*, p. 56.

¹³⁵ *Cinefantastique*, vol. 29, nº 1/2 Noviembre 1989, p. 109. “a cross between Nino Rota and Hollywood 1950s: going for that overly dramatic type of musical style where there aren't many subtleties.

Con *Bitelchús*, Elfman ganó el reconocimiento de los aficionados a las bandas sonoras en general. Su singular y frenética partitura, combinada con un número de canciones de Harry Belafonte, se convirtió en un enorme éxito de culto. El músico escribió una partitura extremadamente inteligente y su enfoque de esta fantasía sobrenatural dio como resultado una composición de gran originalidad. Elfman incide en la separación entre lo real y lo sobrenatural con su elección de la orquestación: los Maitland se envuelven en los tonos cálidos propios del medio oeste mientras Betelgeuse es presentado a través de notas bajas y nerviosas marchas rápidas. Las referencias a la música calipso, que parece tener un fondo de película de miedo, son continuas a lo largo de toda la película. Las dos piezas de Harry Belafonte, “Day-O” y “Jump in Line (Shake, Shake Señora)”, aparecen en escenas especialmente hilarantes. El compositor fue alternando la extravagancia, la seriedad y la comicidad en los distintos momentos de la película. Así, el personaje de Betelgeuse aparece acompañado por una música que recuerda a los violines de Stravinski, mientras las notas que ilustran las escenas de Lidia resultan mucho más cálidas, intimistas y melancólicas. Elfman ha manifestado sobre su participación en esta disparatada comedia: “Para mí, trabajar en *Bitelchús* fue una alegría absoluta, trabajar con esa clase de imaginación y dejar que mi propia imaginación se desmadrara.”¹³⁶

El proceso de creación de la banda sonora de *Batman* resultó bastante problemático. La Warner encargó a Prince, que se encontraba en un momento de gran popularidad, la escritura de algunas canciones para el film con la intención de explotarlas comercialmente. El resultado fue que el astro del pop acabó por eclipsar el trabajo de Elfman. Sin embargo, a pesar de todo, la pulsante partitura de Danny Elfman supuso uno de los momentos musicales más interesantes de 1989. La grandiosidad gótica de la música compuesta por Elfman, cuya riqueza y colorido recuerda a las composiciones de Korngold, complementa perfectamente la oscura visión de la ciudad de Gotham de Burton. Su vocación clásica se puede apreciar en una gran orquesta de ciento diez músicos y en el empleo de los leitmotifs. *Batman* también supuso la primera oportunidad que tuvo Elfman para escribir una muy expresiva música coral, que presenta grandes influencias de *Carmina Burana*, reminiscencias wagnerianas y sonoridades características de Tchaikovsky y Mozart. El tema principal, atrevido, conducido rítmicamente en un tono menor con instrumentos graves de metal, establece el tono del film y supone una indicación

¹³⁶ *Ibidem*. “For me, working on *Beetlejuice* was a sheer joy, working with that kind of imagination, and letting my own imagination run wild.”

desde el principio de la parte oscura del héroe. Mientras, el ingenio, la ironía y la diversión están musicalmente conectados con la presencia de Joker, acompañado por música de corte circense. Ni el director ni el compositor, que no tuvieron el control creativo del que habían gozado en anteriores films, quedaron satisfechos con esta película. Para *Batman vuelve*, complementando igualmente el tono del film, la música de Elfman se volvió extremadamente oscura, llegando a resultar aterradora en algunos momentos. Su partitura, que menudo parece una mezcla de *Batman* y de *Eduardo Manostijeras*, es un compendio de todos sus trabajos previos a los que se añaden elementos nuevos, como unos extraños ritmos al estilo de Bela Bartók.

Elfman compara la disparatada música a gran escala de *Mars Attacks!* con el estilo de la partitura de Bernard Herrmann para *Ultimátum a la Tierra*. Los acompañamientos corales, las marchas y las fanfarrias propias de las partituras del músico para las películas de Burton están en esta ocasión infundidas del espíritu de *Marte, el portador de la guerra*, una parte de la obra de Gustav Holst *Los planetas*. Al igual que la propia película, la partitura de Elfman es una parodia de los films de ciencia ficción de los años cincuenta, de ahí el empleo del theremin para remarcar el elemento de ciencia ficción. El theremin fue el primer instrumento novedoso con un sonido sorprendente que apareció antes de la era electrónica. Rózsa y Herrmann recurrieron a él profusamente y las películas de ciencia ficción de los años cincuenta lo convirtieron en un cliché del género. Howard Shore también lo incluyó en la partitura de *Ed Wood*.

En *Sleepy Hollow* Elfman remarca la estética del film y regresa a la gran partitura sinfónica gótica que ya vimos en *Batman* y *Batman vuelve*. Además de una orquesta completa encontramos dos coros, uno de niños y otro de adultos. Según Jonathan Z. Kaplan¹³⁷, Elfman crea realidades alternativas con su música tejiendo un conjunto coherente de obras al desarrollar sus motivos desde los más pequeños fragmentos. En *Sleepy Hollow* Elfman se esmera en redefinir la partitura mítica, convirtiendo el film de Burton en una leyenda.

A través de su empleo de grandes orquestas dominadas por trompas, instrumentos de percusión y frecuentes voces infantiles, Elfman convierte la brillante puesta en escena de Burton en un elemento audible. Su música capta y expresa la esencia del personaje y su historia.

¹³⁷ *Film Score Monthly*, vol. 4, nº 10, Diciembre 1999, p. 14.

Burton y Elfman han sido descritos como “dos niños trabajando en un gran patio de recreo”.¹³⁸ Es evidente que ambos comparten una formación poco convencional, así como unas características, actitudes y gustos afines. Son artistas postmodernos que colaboran en la creación de unas obras cargadas de puntos de referencia intertextuales, de riqueza y creatividad incontestables. Conocedores del pasado cinematográfico, no tratan en ningún caso de copiarlo, sino de capturar su sentimiento y transmitirlo a las nuevas generaciones. Sus obras son piezas originales que se apoyan mutuamente para crear mundos maravillosos, entornos mágicos donde no faltan notas de ironía y sentido de lo absurdo. Elfman complementa perfectamente la visión que nos propone Burton y ambos se unen para proporcionarnos un inolvidable espectáculo audiovisual.

¹³⁸ TONKS, Paul: “Bats in his Belfry...” en *Legend. The Official Goldsmith Film Music Society Journal*, nº 19, Invierno 1995/6, p. 37.

VI. EDUARDO MANOSTIJERAS

Como señalábamos en la introducción, hemos elegido *Eduardo Manostijeras y Pesadilla antes de Navidad* como objeto de un análisis más pormenorizado por estimarlas no sólo las obras más personales y logradas de Tim Burton, sino también las más representativas del conjunto de su poética visual. Veremos que se trata de obras compendio que reflejan todas las inquietudes, intereses y constantes de su cine de un modo particularmente inspirado.

Hemos seguido la metodología de análisis adoptada por la colección de libros *Guía para ver y analizar cine* de las editoriales Nau Llibres y Octaedro, pues considera con rigor y exhaustividad todos los aspectos que configuran un texto filmico. El estudio comprende una ficha técnica completa de las películas, una introducción en la que atendemos el contexto cinematográfico de la década en la que fueron realizadas y los orígenes de los proyectos, un análisis textual pormenorizado de los films en el que se examinan los temas relacionados con la puesta en escena, una propuesta de diferentes lecturas o interpretaciones de las obras y una serie de apéndices sobre la comercialización y recepción de las películas, así como información adicional acerca de sus equipos técnico y artístico.

1. FICHA TÉCNICO-ARTÍSTICA

Título original: *Edward Scissorhands*

Año de producción: 1990

Nacionalidad: Estados Unidos

Director: Tim Burton

Producción: Twentieth Century Fox

Productores: Tim Burton y Denise Di Novi

Productor ejecutivo: Richard Hashimoto

Productor asociado: Caroline Thompson

Argumento: Tim Burton y Caroline Thompson

Guión: Caroline Thompson

Música: Danny Elfman

Diseño de producción: Bo Welch

Director de fotografía: Stefan Czapsky

Dirección artística: Tom Duffield

Decorados: Rich Heinrichs (diseño) y Cheryl Carasik (decoración)

Diseño de vestuario: Colleen Atwood

Montaje: Richard Halsey

Diseño de peinados: Yolanda Toussieng

Maquillaje y efectos especiales de “Manostijeras”: Stan Winston

Supervisor de efectos especiales: Michael Wood

Duración: 107 minutos

Reparto:

Johnny Depp: Edward

Winona Ryder: Kim Boggs

Dianne Wiest: Peg Boggs

Vincent Price: Inventor

Anthony Michael Hall: Jim

Kathy Baker: Joyce Monroe

Robert Oliveri: Kevin Boggs

Conchata Ferrell: Helen

Alan Arkin: Bill Boggs

Caroline Aaron: Marge

O-Lan Jones: Esmeralda

Dick Anthony Williams: Oficial Allen

2. INTRODUCCIÓN

2.1. CONTEXTO CINEMATOGRAFICO DE LOS NOVENTA

Fue durante esta década cuando Tim Burton estrenó el grueso de su obra: *Eduardo Manostijeras*, *Batman vuelve*, *Pesadilla antes de Navidad*, *Ed Wood*, *Mars Attacks!* y *Sleepy Hollow*.

El negocio cinematográfico de los noventa estuvo caracterizado por una creciente concentración del poder industrial entre un grupo selecto de jugadores multinacionales. Son relevantes cuatro grandes fusiones: Time y Warner Communications, Paramount Communications y Viacom, la Disney Corporation y Capital Cities/ABC, y Time Warner y Turner Broadcasting. A esta creciente conglomeración e integración vertical y horizontal se añaden las alianzas estratégicas entre compañías de Internet, compañías de telefonía, negocios de televisión por cable y lo que una vez fueron simples estudios cinematográficos.

Los noventa en Hollywood estuvieron dominados por cinco compañías que controlaron la industria más completamente de lo que lo hicieron los viejos estudios. Esta conglomeración fue acompañada por una creciente

internacionalización. Mientras la importancia de los mercados extranjeros aumentaba, también lo hacía el control de las compañías japonesas, francesas, australianas, canadienses e italianas sobre los principales estudios cinematográficos “americanos”. Como indica Jon Lewis¹, para el final de la década, el término “película americana” se había convertido en relativo, quizás incluso obsoleto.

La década de 1990 será recordada por las películas de gran presupuesto y por los efectos especiales. El presupuesto medio de una película norteamericana en 1998 era de casi 53 millones de dólares, aunque muchas producciones superaron los 100 millones. Este abultado presupuesto medio se debió al aumento producido en los salarios de las estrellas, a los elevados costes de la alta tecnología, a los efectos especiales digitales y las imágenes generadas por ordenador, a los estudios y pruebas de mercado y a las grandes cantidades invertidas en marketing. El desarrollo de los personajes, así como la inteligencia y coherencia de historia sufrieron a menudo durante todo este proceso.

Las nuevas tecnologías cambiaron radicalmente la producción, distribución y exhibición. *Forrest Gump* (Robert Zemeckis, 1994), uno de los mayores éxitos de la década, explotó con habilidad la imagen generada por ordenador, tanto es así que hizo posible, e incluso inevitable, un cine futuro en el cual el rodaje en exteriores podría volverse obsoleto. Más y más multicines fueron equipados con una u otra variante de sonido Dolby digital. El resultado no fue sólo un mayor calidad en la exhibición, sino también un creciente énfasis de la producción en efectos de sonidos basados en la acción. Las tecnologías de la exhibición influyeron significativamente la producción. Mucho de lo que vemos en pantalla, como *Matrix* (*The Matrix*, Andy y Larry Wachowski, 1999), ha sido realizado para ajustarse y explotar las nuevas posibilidades de imagen y sonido de las modernas salas de exhibición. Al principio de la década el vídeo era muy popular en la mayoría de los hogares y el alquiler de cintas era un gran negocio. Alrededor de 1997 llegaron los primeros DVD (digital video discs), que ofrecían una mayor resolución, mayor calidad y duración que las cintas de vídeo, así como extras interactivos y una mayor protección anti-copia. También encontramos nuevos métodos de marketing basados en Internet. La película independiente y de bajo presupuesto dirigida por Eduardo Sánchez y Daniel Myrick, *El proyecto de la bruja de Blair* (*The Blair Witch Project*, 1999) consiguió una abundantísima audiencia (y recaudación de taquilla) a través

¹ LEWIS, Jon (ed.): *The End of Cinema as We Know It: American Film in the Nineties*. Pluto Press. Londres, 2002, p. 3.

de su exposición en Internet. Se convirtió así en la película más rentable de todos los tiempos: recaudó 140 millones de dólares cuando su presupuesto había sido de tan sólo 30.000 dólares.

En 1994 se creó el primer estudio hollywoodiense en décadas, DreamWorks (SKG), formado por el director-productor Steven Spielberg, el ex productor ejecutivo de la Disney Jeffrey Katzenberg y el productor cinematográfico y gigante de la industria musical David Geffen. El estudio independiente Miramax produjo varias de las más exitosas y oscarizadas películas de la década: *Juego de lágrimas* (*The Crying Game*, Neil Jordan, 1992), *El paciente inglés* (*The English Patient*, Anthony Minghella, 1996), *La vida es bella* (*La vita è bella*, Roberto Benigni, 1997) o *Shakespeare enamorado* (*Shakespeare in Love*, John Madden, 1998). En 1993 Disney adquirió el pequeño estudio por 65 millones de dólares.

En cuanto a los temas, si bien continuó la tendencia hacia las secuelas iniciada en los ochenta, Hollywood también intentó lograr éxitos de taquilla a través de temas serios como el holocausto judío (*La lista de Schindler*, *Schindler's List*, Steven Spielberg, 1993), el sida (*Philadelphia*, Jonathan Demme, 1993), la pena capital (*Pena de muerte*, *Dead Man Walking*, Tim Robbins, 1995), el exterminio indio (*Bailando con lobos*, *Dances with Wolves*, Kevin Costner, 1990), el feminismo o el racismo.

Lamentablemente, todavía se puede hablar de minorías que luchan por hacerse un hueco en el mundo del cine. Entre los cineastas de color cabe destacar a John Singleton con *Los chicos del barrio* (*Boyz N The Hood*, 1991), a Spike Lee con *Fiebre salvaje* (*Jungle Fever*, 1991), *Malcolm X* (1992), o *Camellos* (*Clockers*, 1995) y a Melvin Van Peebles con *New Jack City* (1991). En la sección femenina sobresalen Kathryn Bigelow con *Días extraños* (*Strange Days*, 1995), Nora Ephron con *Algo para recordar* (*Sleepless in Seattle*, 1993), Jodie Foster, productora y directora de *El pequeño Tate* (*Little Man Tate*, 1991) y la directora neozelandesa Jane Campion, ganadora de un Oscar al mejor guión por *El piano* (*The Piano*, 1993).

Las películas de acción y suspense (los *action-thrillers*) dominaron los 90. El director de películas de acción de Hong Kong John Woo se adaptó admirablemente al espíritu de Hollywood con películas como *Broken Arrow* (1996) o *Cara a Cara* (*Face/Off*, 1997). Obtuvieron un gran éxito de taquilla las adaptaciones series televisivas de los sesenta *El fugitivo* (*The Fugitive*, Andrew Davis, 1993) y *Misión Imposible* (*Mission: Imposible*, Brian De Palma, 1996). Los films de James Bond, esta vez protagonizados por Pierce Brosnan, también florecieron en los 90.

Desde la clamorosa acogida de *Tiburón* (*Jaws*, Steven Spielberg, 1975), los ejecutivos de los estudios han intentado emular este enorme éxito a través de los *blockbusters*, máquinas de entretenimiento con las mejores estrellas y presupuestos desorbitados calculados con precisión para conseguir la máxima audiencia posible. En los 90, muchos de los grandes éxitos de taquilla fueron acompañados de sofisticadas campañas de marketing: *La amenaza fantasma* (*Star Wars: Episode I. The Phantom Menace*, George Lucas, 1999), *Titanic* (James Cameron, 1997), *Parque Jurásico* (*Jurassic Park*, Steven Spielberg, 1993), *Forrest Gump*, *El rey león*, *Independence Day* (1996), *El sexto sentido* (*The Sixth Sense*, M. Night Shyamalan, 1999), *Hombres de negro* (*Men in Black*, Barry Sonnenfeld, 1997), *Toy Story 2* (John Lasseter, Ash Brannon y Lee Unkrich, 1999), *Twister* (Jan de Bont, 1996) y *El mundo perdido* (*The Lost World: Jurassic Park*, Steven Spielberg, 1997).

Uno de los magos de los *blockbuster* es James Cameron. La secuela de *Terminator* (1984), *Terminator 2: el juicio final* (*Terminator 2: Judgment Day*, 1991), fue la primera película en alcanzar los 100 millones de presupuesto. Cameron consolidó su reputación como el indiscutible rey de los *blockbusters* con *Titanic*, que sobrepasó en taquilla al hasta ese momento insuperable récord conseguido por *Parque Jurásico*.

También hubo un número de caros *blockbusters* que no funcionaron, como *Hook* (Steven Spielberg, 1991), *El padrino III* (*The Godfather Part III*, Francis F. Coppola, 1990), *Drácula de Bram Stoker* o las películas de Kevin Costner *Waterworld* (1995) y *Mensajero del futuro* (*The Postman*, 1997). De este modo se hizo patente que las películas caras, plagadas de estrellas, con argumentos de aventura, horror, fantasía o crimen no significan necesariamente un éxito de taquilla.

Algunos de los cineastas más consolidados de Hollywood continuaron realizando películas sólidas durante esta década: Martin Scorsese con *Uno de los nuestros* (*GoodFellas*, 1990), el *remake* *El cabo del miedo* (*Cape Fear*, 1991), *La edad de la inocencia* (*The Age of Innocence*, 1993) o *Casino* (1995). Robert Altman realizó dos estudios satíricos de la moderna sociedad de Los Ángeles en *El juego de Hollywood* (*The Player*, 1992) y *Vidas cruzadas* (*Short Cuts*, 1993). Anthony Minghella escribió y dirigió dos de los films más sobresalientes de los 90, *El paciente inglés* y el *remake* *El talento de Mr. Ripley* (*The Talented Mr. Ripley*, 1999). Tras llevar a la pantalla la historia de Jim Morrison en *The Doors* (1991), Oliver Stone reexaminó el asesinato de Kennedy en *JFK* (1991) y dirigió la controvertida *Asesinos natos* (*Natural Born Killers*, 1994). Otra destacable historia sobre un asesino en serie fue la película de David Fincher *Seven* (*Se7en*, 1995).

El cineasta canadiense David Cronenberg, uno de los directores favoritos de Tim Burton, estrenó durante esta década las interesantes: *The Naked Lunch* (1991), *M. Butterfly* (1993), *Crash* (1996) y *eXistenZ* (1999).

Entre los cineastas independientes más relevantes encontramos a Richard Linklater, director de *Slacker* (1991) y *Jóvenes desorientados* (*Dazed and Confused*, 1993), Kevin Smith, quien tras la comedia de culto *Clerks* (1994) dirigió *Persiguiendo a Amy* (*Chasing Amy*, 1997) y *Dogma* (1999), Edward Burns fue el director de *Los hermanos McMullen* (*The Brothers McMullen*, 1995), Todd Solondz, director de las duras *Bienvenido a casa de muñecas* (*Welcome to the Dollhouse*, 1995) y *Happiness* (1998) y Jim Jarmusch con *Noche en la Tierra* (*Night on Earth*, 1991) o el particular *western* *Dead Man* (1995). David Lynch dirigió extrañas películas como *Corazón salvaje* (*Wild At Heart*, 1990) o *Carretera perdida* (*Lost Highway*, 1997) para cambiar totalmente de rumbo en *Una historia verdadera* (*The Straight Story*, 1999). Neil LaBute debutó con la provocativa *En compañía de hombres* (*In the Company of Men*, 1997) mientras los hermanos Coen destacaron con *Barton Fink* (1991), *Fargo* (1996) y *El gran Lebowski* (*The Big Lebowski*, 1997).

En cuanto a la situación en Europa, el informe de Eurostat pone de manifiesto que esta década marcó un renacimiento para las salas de cine en nuestro continente, con un incremento del 40% en el número de entradas vendidas que se debió a la modernización de los cines (especialmente a la aparición del fenómeno de los *multiplexes*), al incremento general del gasto en actividades de ocio de la población europea y a algunos importantes éxitos de taquilla. Más de la mitad de los estrenos exhibidos en las salas de cine de la Unión Europea procedió de los Estados Unidos, siendo este predominio del cine estadounidense aún más claro en términos de taquilla.

2.2. LOS ORÍGENES DEL PROYECTO

La enorme recaudación de *Batman* sacó a Burton del club de los creadores de culto para situarlo en la incómoda posición, llena de obligaciones, del director estrella. Recién casado con la pintora alemana Lena Gieseke, el cineasta no parecía tener prisa por embarcarse en otro proyecto y consideraba la posibilidad de retirarse un tiempo para dedicarse a la pintura. La Warner Bros. quería que rodara la secuela de *Batman*, pero Burton, que se encontraba en una posición que le permitía no sólo elegir, sino también exigir, les propuso la realización de un antiguo proyecto.

La idea de *Eduardo Manostijeras* provenía del apenas esbozado diseño de un personaje que Burton dibujó siendo adolescente. Se trataba de otro muchacho, un ser artificial fabricado por un inventor con largas tijeras en lugar de manos. El cineasta ha confesado que era un adolescente muy melodramático que cuestionaba todo y tenía una visión exagerada y melodramática del mundo, sentimiento todavía permanece en él. Adolescente hipersensible, su creación expresaba a gritos el sentimiento que lo atormentaba, el de ser incapaz de comunicarse, tocar o conectar con nadie, el de no poder salvar la distancia entre cómo se percibía a sí mismo y cómo lo percibían los demás. Según Burton, todo comenzó con una serie de imágenes inconexas con las que no sabía qué hacer: tijeras, setos esculpidos, perros y nieve. Las tijeras eran un instrumento que siempre habían llamado la atención del realizador, un objeto que encontraba simple y complejo al mismo tiempo, algo también aplicable al protagonista del film. Burton tenía la intención de dar forma narrativa a esa serie de imágenes, pero en aquel entonces no sabía cómo.

Cuando se estaba llevando a cabo la preproducción de *Batman*, Burton le propuso a la joven novelista Caroline Thompson el desarrollo de un guión a partir de su idea. Ambos compartían agente y éste los puso en contacto intuyendo acertadamente que se llevarían bien. El director admiraba la primera novela de la escritora, *First Born*, la extraña historia de un aborto que vuelve a la vida y cuya madre aprende a querer, y le gustaba su capacidad para combinar tragedia y comedia. Consciente de lo personal del proyecto, Burton pagó él mismo la redacción del guión para evitar cualquier interferencia de los estudios. Aunque el cineasta suele aportar ideas al guión de todos los films que aceptaba dirigir, *Eduardo Manostijeras* no era un encargo, sino un proyecto creado y desarrollado por él, por lo que quería que fuera bajo sus condiciones. La conexión con Caroline Thompson fue inmediata, un espíritu afín que más tarde escribiría el guión de otro antiguo y personalísimo proyecto del cineasta, *Pesadilla antes de Navidad*.

La Tim Burton Productions, fundada en 1989 junto a la productora Denise Di Novi, ofreció a la Warner Bros. un proyecto con un guión completamente cerrado y un plan presupuestario. El estudio lo rechazó, en parte despechado por la negativa del director a acometer el segundo *Batman*. Esto supuso un alivio para Burton, que deseaba desligarse de la Warner. El cineasta contactó entonces con Scott Rudin, un ejecutivo de la Twentieth Century Fox, quien se interesó inmediatamente por el proyecto, pues le permitía arrebatar a la Warner su director estrella con una historia que ofrecía muchas posibilidades.

A pesar de que en Hollywood todavía se dudaba de la capacidad de Burton para desarrollar una obra personal, la Fox puso sus recursos a disposición del director con entusiasmo, sobre todo cuando el director de producción Joe Roth, antiguo director de cine y uno de los escasos cineastas que han accedido a puestos de máxima responsabilidad en un estudio, expresó públicamente su admiración hacia el proyecto. La Fox accedió a todas las exigencias del director: garantizaba un escrupuloso respeto al guión y, en caso de no aprobar el resultado final, los derechos de la historia volvían a ser propiedad de la Tim Burton Productions. El presupuesto de dieciocho millones de dólares, holgado pero manejable, perfecto para un film personal, suponía el regreso de Burton a un proyecto más cómodo de dimensión económica media. Este presupuesto era lo que le permitía conservar el control absoluto sobre todos los detalles del film.

3. SOBRE LA ESTRUCTURA

Dado que en la biofilmografía del director del primer capítulo aparece una sinopsis de la película, pasaremos directamente a hablar de su estructura. Como veremos más adelante, Burton recurre al cuento de hadas para tratar, bajo una estructura aparentemente simple, una serie de temas y emociones de gran complejidad y alcance universal. Esta estructura al modo del cuento de hadas popular, que volverá a aparecer en *Pesadilla antes de Navidad*, no era nueva para el director, quien ya en 1984 había realizado con estas pautas *Aladino y la lámpara maravillosa*. No en vano, Burton se ha sentido muy atraído por ellos desde niño: “Los cuentos de hadas siempre han tenido para mí el atractivo de poseer una estructura muy simple que permite jugar dentro de ella con enorme amplitud y con grandes márgenes para el desarrollo de la imaginación. Este tipo de construcción me permite desplegar una imaginería muy gráfica, como si fuera un lienzo sobre el que pintar con absoluta libertad. Los cuentos de hadas ofrecen un campo privilegiado para el desarrollo de todo tipo de ideas, de sentimientos, de observaciones psicológicas, reflexiones culturales o apuntes sociales.”²

El cuento de hadas le permite además expresar los sentimientos que experimentaba siendo niño de un modo simbólico y abstracto que huye de la literalidad en beneficio de la interpretación. Una película de Burton es una invitación a entrar en su universo, un mundo donde no rigen las normas de la lógica convencional. Como comentábamos en el primer capítulo a propósito de la

² BURTON, Tim en HEREDERO, Carlos F.: “Entrevista a Tim Burton” en *Dirigido por*, nº 190, Abril 1991. Citado en SÁNCHEZ-NAVARRO: *Tim Burton: Cuentos en sombras*. Glénat. Barcelona, 2000. p. 76.

incoherencia narrativa que se le suele reprochar al director, el carácter de cuento infantil explica algunas lagunas y rupturas de la lógica narrativa de sus películas. Realmente, para experimentar el sentimiento que nos quiere hacer llegar, no necesitamos saberlo todo. Al director no le interesa en absoluto por qué se le ocurre a Peg Boggs visitar la mansión gótica de la colina cuando parece que a nadie se le había pasado por la cabeza hacerlo durante años o de dónde saca Edward el hielo para esculpir sus figuras. ¿Qué importancia pueden tener estos detalles banales cuando lo que se quiere expresar es una serie de emociones de un modo simbólico?

En *Eduardo Manostijeras*, con la excusa de explicar de dónde viene la nieve, Burton recurre el prólogo y epílogo típicos de los cuentos de hadas para introducirnos en una historia maravillosa.³ Como volveremos a ver en *Pesadilla antes de Navidad*, a través de un narrador el director nos sumerge en un universo fantástico y, envueltos en su atmósfera mágica, nos hace creer en él.

La historia narrada y su estructura son bastante sencillas, aunque la temporalidad, como comprobaremos, resulta intrincada. La película está organizada en torno a un prólogo, una historia contada en *flashback*, dentro del se producen a su vez tres breves escenas retrospectivas, y un epílogo. Podríamos dividirla en cuatro partes principales.

Introducción: Una anciana le explica a su nieta de dónde viene la nieve, dando lugar a una historia en *flashback*. Una vendedora de Avon, Peg Boggs, llama a la puerta de la sombría mansión gótica de lo alto de la colina. Allí encuentra a Edward, un muchacho artificial con tijeras en lugar de manos, y decide llevárselo a su casa.

Planteamiento del conflicto: Un maravillado Edward llega a la zona residencial, donde la presencia de un extraño altera a todas las vecinas. Peg le muestra la casa y le presta unas ropas que lo ayudan en su “normalización”. La cuestión que se plantea es si el muchacho podrá adaptarse a su nuevo entorno.

Desarrollo: Edward es presentado al inicialmente amistoso vecindario y no tarda en mostrar sus habilidades artísticas con originales obras de jardinería y peluquería. Sin embargo, tras una serie de incidentes, la comunidad comienza a ponerse en contra del inocente Edward. Aunque Kim corresponde el amor del silencioso muchacho, le insta a que huya a su mansión cuando el vecindario se dispone a acabar con él. El novio de Kim los sigue con intención de matar a Edward. Cuando Jim ataca a la muchacha, Edward le clava una de sus tijeras.

³ Esta estructura es similar a la que nos proponía el guionista William Goldman en *La princesa prometida* (*The Princess Bride*, Rob Reiner, 1987), en la que un abuelo leía a su nieto enfermo en cama un cuento maravilloso.

Desenlace: Kim convence a todo el mundo de que Edward y Jim se han matado el uno al otro y los vecinos regresan a sus hogares. Finaliza el *flashback*. Kim Boogs, la anciana que relata el cuento, le explica a su nieta que antes de que Edward llegara no nevaba nunca. La nieve procede de las hermosas esculturas de hielo que el eternamente joven Edward sigue esculpiendo en la soledad de su castillo.

De forma esquemática, la estructura quedaría como sigue:

INTRODUCCIÓN

- Prólogo: ¿De dónde viene la nieve?
- Avon llama

PLANTEAMIENTO DEL CONFLICTO

- ¿Puede vivir un artista gótico en la América suburbana?

DESARROLLO

- Presentación en sociedad
- La llegada de la bella
- El sistema no admite monstruos
- Nieve mágica teñida de tragedia

DESENLACE

- De regreso al castillo
- Epílogo: A veces, aún bailo bajo la nieve

4. ANÁLISIS DE LA PELÍCULA

4.1. INTRODUCCIÓN

4.1.1. Prólogo: ¿De dónde viene la nieve?

Caen espesos copos de nieve sobre el logotipo de la 20th Century Fox, que ha mutado su colorido por distintas gradaciones de gris azulado mientras escuchamos unas notas de etérea música a cargo de un coro de niños.⁴ Funde a negro. Suena la introducción musical donde destacan unas notas de xilófono que acentúan su aire mágico e infantil. Sobre una imagen con los tonos gris azulado que anticipaba el logotipo de la Fox, comienzan a aparecer los créditos, letras blancas de trazos rectos y delgados: *Twentieth Century Fox Presents*. La cámara continúa deslizándose hasta mostrarnos una vieja puerta de madera: *A Tim Burton Film*.⁵ La puerta se abre para

⁴ Burton impone siempre el tono del relato desde las primeras imágenes (y sonidos) de sus obras. Personaliza los logotipos de la compañías productoras con los tonos y motivos icónicos de la película e incorpora la música del film.

⁵ La puerta nos indica que estamos entrando en una película de Tim Burton, es decir, en su universo. Significativamente, también una puerta nos dejará entrar en el mundo de *Pesadilla antes de Navidad*.

dejar pasar la cámara, que se adentra en la oscuridad. Aparece el título del film en blanco sobre fondo negro, sesgado, como el resto de los créditos, que se van sucediendo superpuestos sobre una serie de fundidos a negro e insertos. La cámara se mueve ágil y sinuosa para mostrarnos una extraña escultura con los brazos extendidos cubierta de espesas telarañas. Funde a negro. Ascendemos por una larga y polvorienta escalera de peldaños desgastados y barandilla de hierro forjado revestido de telarañas. Funde a negro. La cámara, en continuo movimiento, nos muestra una serie de imágenes que se suceden mediante morosos fundidos encadenados: unas tijeras de larguísimas cuchillas, extraños artefactos con perfiles vagamente antropomórficos, máquinas de forma esférica en funcionamiento, unas figuras blancas con forma humana, de perro, estrellas y corazones (luego sabremos que se trata de galletas), unas pálidas manos artificiales y el primer plano de un marmóreo Vincent Price, tendido aparentemente sin vida. Estas imágenes irán adquiriendo sentido a lo largo de la película. La secuencia inicial acaba con la pantalla en negro sobre la que caen los copos de nieve.

Esta imagen se encadena con una escarpada colina rematada por un castillo con una ventana iluminada. Es de noche y está nevando. Un *travelling* de retroceso nos muestra a una anciana que observa la mansión a través de la ventana de una de las habitaciones de su casa. La mujer le pide a su nieta que se arrope. La niña parece diminuta, perdida en medio de una gran cama de estilo antiguo. La decoración de la estancia se diría extraída de una de las ilustraciones clásicas de un antiguo cuento de hadas romántico. La niña, que quiere saber por qué nieva y de dónde viene la nieve, insiste hasta que su abuela accede a contarle la historia. La mujer explica a su atenta nieta que hace mucho, mucho tiempo, en la mansión sobre la colina que la niña sabe muy bien que está encantada, un inventor creó a un hombre al que dio corazón, entrañas y cerebro, un hombre que quedó solo e inacabado, con tijeras en lugar de manos, al morir su creador. Mientras la mujer narra la historia, la cámara se aproxima a la ventana y encadena con un plano aéreo que recorre el pueblo, una zona residencial de casas unifamiliares con jardín cubiertas de nieve, hasta encuadrar el castillo de la colina. “Se llamaba Edward”, continúa la anciana. La imagen del castillo encadena entonces con una vista del pueblo desde una de las ventanas del castillo. La cámara retrocede para mostrarnos una figura de espaldas de la que apenas vislumbramos su pálido perfil.

4.1.2. Avon llama

Pasamos por corte a la luminosa imagen de un barrio suburbano típico, con los vecinos cortando el césped, regando el jardín o arreglando el tejado. Peg Boggs (Diane Wiest), enfundada en un traje lavanda, con gorrito a juego y maletín, llama a una puerta. Abre una oronda vecina con bigudíes en la cabeza. “¡Avon llama!”, canturrea Peg antes de informar a Helen (Conchata Ferrell) sobre la nueva línea de cosméticos de su catálogo. Helen la deja hablar para luego recordarle que nunca le compra nada.

En otra de las casas, un fontanero arregla el lavavajillas de Joyce Monroe (Kathy Baker) con *Delilah*, una canción de Tom Jones, de fondo. Joyce se insinúa sexualmente al técnico, pero es interrumpida por el timbre de la puerta. Los productos de Peg no tienen nada que hacer cuando hay un hombre cerca de Joyce, quien se deshace rápidamente de la vendedora.

Su siguiente visita tiene un resultado igualmente estéril. Peg desecha la posibilidad de abordar a Esmeralda (O-Lan Jones), una fanática religiosa que pasa el día tocando canciones en su órgano. Abatida por tan infructuosa jornada laboral, sube al coche. Sin embargo, cuando ve la mansión de la colina por el espejo retrovisor, decide impulsivamente volver a ponerse en marcha. La colina supone un fondo incongruentemente gris y fantasmal para una colorida urbanización de casas en tonos pastel, brillante cielo azul y césped verde radiante. El contraste se acentúa cuando Peg se adentra en el camino que lleva al castillo, flanqueado por un espeso bosque con árboles de ramas secas y retorcidas y decorado con amenazadoras gárgolas. Peg deja el coche en la imponente puerta de entrada y se adentra en el jardín de la casa, donde contempla maravillada unos enormes setos esculpidos con formas caprichosas de animales entre las que destaca una mano. El esplendor del jardín contrasta con la decadencia de la mansión en ruinas. Peg, observada desde una ventana, escucha un ruido, pero nadie contesta a su llamada. Se aproxima a la entrada ojival y llama a la enorme puerta de madera (la misma que nos dejaba paso al principio del film). Nadie responde y decide entrar armada de su “¡Avon llama!” Atraviesa una enorme sala en la distinguimos la escultura que veíamos con los créditos iniciales y maquinaria antigua de considerables dimensiones. Una sombra huye de ella. La mujer sube la larga escalinata hasta llegar a la buhardilla, cuya techumbre se ha hundido parcialmente. En un hueco de la pared, donde está instalada lo que parece ser una cama, Peg observa unos recortes de papel pegados. Se trata de un *collage* de imágenes de cuerpos humanos, una ilustración de la virgen sosteniendo al niño Jesús y fotografías de madres abrazando amorosamente

a sus bebés. La mujer lee uno de estos recortes: “Niño nacido sin ojos aprende a leer con sus manos.” Finalmente, Peg descubre a alguien agazapado y semioculto y se acerca hablando amistosamente. Al mismo tiempo, la figura todavía en penumbra se aproxima a ella. Tiene un aspecto amenazador, agitando una especie de largos cuchillos en sus manos y Peg retrocede asustada. El muchacho, de rostro palidísimo, revueltos cabellos negros y ataviado con un traje de cuero negro ajustado de corte retrofuturista parecido a los que veíamos en *Dune*, le pide que no se vaya, con los ojos muy abierto, lleno de temor y curiosidad a partes iguales. Peg se da cuenta de que se trata de tijeras y que no puede dejarlas porque son sus manos. Su instinto maternal no tarda en aflorar y lo interroga para averiguar qué le ha pasado. Al preguntarle por su padre, Edward (Johnny Depp) responde con candidez: “No se despertó.” Peg observa entonces que tiene el rostro surcado de delicadas cicatrices y resuelve llevárselo a su casa sin más. Edward necesita algo más que un astringente.

4.2. PLANTEAMIENTO DEL CONFLICTO

4.2.1. ¿Puede vivir un artista gótico en la América suburbana?

Pasamos por corte a la imagen de Edward viajando sonriente en el coche de Peg, deslumbrado ante el mundo en color que se presenta ante sus ojos. Mientras, el extraño acompañante de Peg desata una corriente subterránea de rumores en todo el barrio, con las vecinas telefoneándose para comentar el hecho. Peg y Edward llegan a la casa azul celeste de los Boggs y la mujer se la muestra. Está decorada de modo minimalista y pintada de blanco. Peg le enseña las fotos de su familia: su marido Bill, un padre trabajador campeón de bolos, Kevin, el hijo pequeño y la rubia animadora Kim, hacia la que Edward se siente inmediatamente atraído (la expresión de su rostro, el sutil movimiento de la cámara y el tono de la música nos lo dicen). Como Kim se encuentra de acampada, Peg le ofrece su habitación y unas ropas más acordes con su nuevo entorno. Suena el teléfono. Edward, inspecciona la habitación, repleta de cosas nuevas para él, como el espejo o una cama con dosel y un poco apropiado colchón de agua que no tarda en pinchar. Siempre dispuesto a complacer, trata ponerse sus nuevos pantalones con grandes dificultades. Peg atiende cortés pero brevemente a la vecina que quiere informarse. Cuando el teléfono vuelve a sonar, conecta el contestador automático para poder dedicar toda su atención a Edward, que está peleándose con una camisa blanca. Su nueva imagen lleva pantalones grises, camisa blanca y unos tirantes que no tardan en ser accidentalmente cortados.

Acompañadas por la música burlona de un acordeón, las vecinas se reúnen en su esquina habitual para comentar la presencia del extraño invitado de Peg. Esmeralda las observa por la ventana. Mientras, Peg cose uno de los botones de la camisa de Edward y éste tiene la primera ocasión en su nueva vida de darle una utilidad a sus afilados apéndices al cortar el hilo. La reunión de vecinas se disuelve cuando cae la noche y, en una escena perfectamente coreografiada, regresan todos los maridos en bloque y las mujeres se apresuran a volver a sus hogares.

4.3. DESARROLLO

4.3.1. Presentación en sociedad

Pasamos por corte a la imagen de Edward intentando sin éxito coger un tenedor. Esa noche, Edward cena con Peg y su familia, Kevin (Robert Oliveri) y su marido Bill (Alan Arkin). Vemos la mesa desde el punto de vista de Edward, que tiene francos problemas para usar la cubertería y atrapar los guisantes. Kevin lo observa fascinado, mientras su padre, que no se ha quitado la tarjeta de identificación del trabajo ni parece reparar en la excepcionalidad de su invitado, se esfuerza por mantener una apariencia de normalidad hablando de temas intrascendentes.

A la mañana siguiente, todos los coches color pastel del barrio salen de sus garajes con una sincronización perfecta. En casa, Peg se afana en mejorar el aspecto de las cicatrices de Edward con sus cosméticos. Otro día, Bill se ocupa distraídamente del jardín mientras escucha la retransmisión radiofónica de un partido de béisbol con Kevin y un amigo encaramados en una casa de madera construida sobre un raquítico árbol. Edward, imitando inicialmente los gestos de Bill con las tijeras de podar, acaba por darle la forma de Godzilla a uno de los setos. Termina su obra coincidiendo con los vítores y aplausos radiofónicos. Peg comprueba estupefacta que las curiosas vecinas han llenado toda la cinta del contestador automático. Ante la habilidad del muchacho, Bill deja el cuidado del jardín en sus manos mientras él se dedica a descansar. Peg sale al jardín, encantada con las espectaculares figuras creadas por Edward, que también ha retratado a la familia. En ese momento Esmeralda se cuelga por la verja y anuncia que Edward es un enviado del infierno, huyendo despavorida cuando el muchacho se le acerca amistosamente. Suena el timbre de la puerta y Peg se encuentra con todas las vecinas, quienes se autoinvitan a una barbacoa de presentación del nuevo miembro de la comunidad. Esmeralda, a lo lejos, clama: “¡Debéis destruir esa

perversión de la naturaleza!” Sin embargo, a Joyce Monroe le parece excitante ese supuesto componente perverso de Edward.

Edward ayuda a Peg a preparar la comida para la barbacoa cortando lechuga. El funcionamiento del abrelatas eléctrico y el movimiento giratorio de la lata parece hipnotizarlo y lo retrotrae al pasado. La imagen del abrelatas de Peg en funcionamiento se encadena con un travelling de avance que nos muestra un primer plano de Edward, que encadena a su vez con un plano detalle de otra lata que está siendo abierta por unas tijeras que forman parte de una descomunal máquina. Unos brazos articulados cascan un huevo en un cuenco y una máquina con forma de hombre y brazos con batidores mezclan el contenido. Otro brazo articulado lo vierte, un rodillo extiende la masa para que unos muñecos articulados con pies en forma de moldes le den diferentes formas y la cinta transportadora las introduce en un horno que parece tener cara. Un anciano inventor (Vincent Price) supervisa con gesto complacido y divertido el funcionamiento de la máquina. Del horno salen deliciosas galletas. El inventor coge una con forma de corazón, se aproxima a una de sus antropomórficas máquinas, que está cortando verdura a gran velocidad con sus manos formadas por afiladas tijeras, y la pone frente a su pecho. Asistimos así a la génesis de nuestro héroe, que no tendrá, sin embargo, un corazón de galleta.

Pasamos por corte a un plano general del concurrido jardín de los Boggs. La barbacoa, entre las esculturas verdes de Edward y música hawaiana, es un éxito. Todos son amables con el androide: los niños le invitan a jugar, los hombres le gastan bromas que no entiende y las mujeres especulan sobre sus posibles capacidades. Edward, con las cuchillas convertidas en brochetas, escucha a un vecino mayor, con una pierna ortopédica herencia de la guerra, que le recomienda que jamás permita que le llamen minusválido. Joyce remarca que claro que no es minusválido, sino excepcional e insiste en que pruebe la ensalada de ambrosía que ha preparado en su honor. Las demás vecinas también se acercan a ofrecerle sus platos y requerir sus servicios como jardinero.

4.3.2. La llegada de la bella

Por corte, vemos a Edward acostado en la penumbra. Rememora la amable voz de su creador instruyéndolo en las normas de conducta y etiqueta. Pasamos por corte a otro *flashback*: una panorámica nos muestra la máquina, ahora parada, que antes cortaba verdura. El viento hace pasar suavemente las hojas de un libro de diseños en el que vemos la evolución de una máquina metálica que se convierte en

un ser humano completo. La panorámica continúa hasta mostrarnos el torso de Edward, todavía sin piernas, sobre la atestada mesa del inventor, que continúa leyendo un viejo volumen y lo enseñaba a sonreír con divertidos poemas. Fuera de la casa, llega una furgoneta negra decorada con motivos flamígeros. Kim (Winona Ryder), su novio Jim (Anthony Michael Hall) y un pequeño grupo de adolescentes típicamente americanos vuelven del campamento antes de lo esperado. Kim entra en su habitación y comienza a desvestirse. Mientras se examina una espinilla en el espejo, ve a Edward reflejado y comienza a gritar. El muchacho, también aterrizado, salta de la cama llenándola de agujeros. Peg trata de calmar a Kim, que lo ha tomado por un asesino. Mientras tanto, Bill instala a Edward en la habitación del sótano y le explica la reacción de su hija: “Has estado demasiado tiempo encerrado en esa mansión. No sabes nada sobre el comportamiento de las adolescentes. Están todas locas.” Bill le sirve una bebida, supuestamente limonada, que parece causar estragos en su organismo. Cuando Kim, a instancias de su madre, baja a saludarlo, el chico cae al suelo fulminado.

A la mañana siguiente, Edward sufre su primera resaca mientras esculpe los setos del jardín de Joyce con la canción de Tom Jones *It's not Unusual* de fondo. La mujer le ofrece un vaso de limonada, lo que provoca una asociación inmediata con el brebaje de la noche anterior y el vómito del muchacho.

En el colegio, Kevin presenta a Edward a sus maravillados compañeros, primero como una máquina de matar y después como un genio de la papiroflexia. Mientras el barrio luce unos cada vez más numerosos setos con formas escultóricas, Edward comienza a experimentar la cara menos amable del entorno suburbano. Kim no le muestra ningún aprecio y Jim se burla de él. Una cena en casa de los Boggs en la que han sido invitados Jim y una amiga de Kim, Bill intenta introducir a Edward en el sistema capitalista aconsejándole que deje de trabajar gratis. La amiga de Kim rechaza la carne cortada por sus cuchillas y la cena acaba definitivamente en desastre cuando a Edward se le cae la comida sobre Kim.

Al día siguiente, cuando Edward termina de esculpir un seto, descubre un nuevo modo de expresar su sensibilidad artística al cortar el pelo a un perro. Poco después acuden todas las amas de casa del barrio con sus mascotas al jardín de los Boggs. Joyce, tras comprobar su habilidad, le pide que le corte el pelo. Edward, acompañado por la frenética música de violines de Elfman, comienza la ejecución, que provoca una respuesta sexual en la mujer. Todas las mujeres del barrio se apuntan a la experiencia de tan vanguardistas peinados. También Peg, para quien Edward reserva un trato especial, se pone en sus manos.

El arte del chico con manos de tijera se puede ver ya por todas partes, en los setos, en los perros, en los peinados femeninos.

Helen, con su nuevo peinado asimétrico, lleva a Edward al centro comercial para que le afilen las tijeras. Allí encuentra a Kim acompañada de sus amigos. La planificación y la música evidencian el enamoramiento del chico. Al regresar, encuentra a Kim y Jim, que no tiene llave para entrar en la casa y Edward demuestra otra de sus habilidades al abrir la puerta con una de sus cuchillas. Kim parece sentirse más cómoda en su presencia.

Edward, acompañado por Peg, cuenta su historia en un programa de televisión, en medio de un decorado nuevamente en tonos pastel. El público hace observaciones y lo interroga. Cuando una asistente le pregunta si tiene novia, se queda en silencio y un *zoom* nos acerca a su rostro. En casa, Kim, que está viendo el programa junto a Jim y su hermano, tiene que aguantar las bromas de los chicos al respecto. La muchacha observa con intensidad el cándido rostro de Edward por televisión. Cuando éste se dispone a responder, corta inadvertidamente un cable y recibe una descarga eléctrica que lo lanza al suelo. Jim y Kevin se ríen, mientras Kim se muestra tan preocupada por Edward como horrorizada ante la insensibilidad de su novio.

Edward y Joyce se encuentran en el centro comercial, donde la mujer pretende instalar un salón de belleza para explotar la habilidad del muchacho. En la trastienda del local, decorado con mobiliario propio de los años sesenta, Joyce arroja a Edward sobre un sillón y, acompañada de la música de Tom Jones (*With These Hands*), despliega todas sus armas de seducción ante un atónito Edward. Cuando la mujer se lanza sobre él y comienza a quitarse la ropa, sale corriendo. Allí queda Joyce, agraviada por el rechazo del joven.

4.3.3. El sistema no admite monstruos

Pasamos por corte al interior de una cafetería donde vemos entrar a un nervioso Edward. Allí se encuentra con los Boggs. Cuando Bill le pregunta si ha tenido un buen día, el muchacho comenta inocentemente, para asombro de Peg, Kim y Kevin: “La señora Monroe me ha enseñado el cuarto de atrás y luego se ha quitado la ropa”. Mientras, Bill, que sólo escucha lo que quiere oír, continúa sin inmutarse su discurso sobre las excelencias de tener un negocio propio y le recomienda que vaya al banco a solicitar un crédito.

En el banco, una sobria estructura rectilínea con un rótulo que indica escuetamente su función, Peg y Edward se enfrentan a la burocracia. El director no

está dispuesto a conceder el crédito y lo mejor que puede hacer Edward, les aconseja, es comprarse un coche y solicitar una tarjeta de minusválido con la que poder aparcar en cualquier parte. Un plano muy contrapicado nos muestra su salida del banco. Peg está decidida a conseguir el dinero de alguna otra forma.

Mientras, Jim planea robar en su propia casa e intenta convencer a Kim para que consiga la ayuda de Edward. Los planos nos muestran que Jim domina la voluntad de la chica, pues a ella la vemos en planos picados y a él en planos contrapicados. Esa misma noche, la pareja, junto con Edward y varios amigos, todos ellos vestidos con ropas negras, esperan a que el muchacho fuerce la puerta con sus cuchillas para entrar en la vivienda. Le han dicho que van a recuperar los objetos que alguien había robado a Jim. El sistema de seguridad se activa inesperadamente y Edward queda atrapado. Los jóvenes huyen del lugar. Kim intenta regresar a por él, pero Jim la arrastra a la furgoneta e ignora sus peticiones. La policía desactiva el sistema de seguridad para que el ladrón pueda entregarse y cuando Edward sale con las manos en alto, los agentes de policía le advierten que tire las armas antes de que abran fuego. Unas vecinas llegan a tiempo de evitar la tragedia.

Peg y su marido acuden al calabozo de la blanca y austera comisaría. Edward está avergonzado, pero Peg no consigue averiguar a qué se ha debido su conducta. Mientras un funcionario sella los documentos para la puesta en libertad del muchacho, el amable oficial Allen (Dick Anthony Williams), única persona de color que aparece en un film que retrata la cultura *wasp*, pregunta a un psicólogo si Edward estará bien fuera. Éste contesta que el joven no sabe discernir entre el bien y el mal y que su concepto de realidad está radicalmente subdesarrollado, pero que pueden dejarlo en libertad.

Las vecinas están reunidas en la calle comentando el suceso y mostrando su incipiente rechazo. Las predicciones de Esmeraldas, hasta ese momento desechadas, comienzan a hacer mella. A su regreso a casa, Peg y Edward tienen que huir de los periodistas y fotógrafos que les esperan. Kim se muestra preocupada por el muchacho, además de agradecida. Él le confiesa que sabía que se trataba de un engaño y que accedió a participar en el robo sólo porque ella se lo pidió. Este momento de intimidad queda roto con la aparición del arrogante novio de Kim. La pareja discute. Enfurecido, Edward hace una exhibición de la capacidad destructiva de sus manos en las cortinas y en las paredes del pasillo y del cuarto de baño.

Esa misma noche, soporta cabizbajo la reprimenda de Bill. Su improvisada lección de ética acaba en un debate absurdo.

4.3.4. Nieve mágica teñida de tragedia

Entretanto, Joyce Monroe ha hecho circular el rumor de que Edward intentó agredirla sexualmente. Dada la condición de ladrón y violador de su invitado, las vecinas deciden no acudir a la tradicional fiesta de Navidad de Peg. Kim contempla a Edward trabajando en el jardín.

Por la noche, Bill decora el tejado de la casa con nieve artificial mientras Peg y Kim, vestidas de fiesta, se ocupan del árbol de Navidad. Asombrada, Kim observa algo que la hace salir al jardín. Allí comprueba que la nieve que cae es en realidad hielo procedente de la maravillosa figura de un ángel que Edward, extático, está esculpiendo en un gigantesco bloque de hielo. Dominada por la belleza mágica del momento, Kim baila bajo la nieve, rodeada por la cámara en unos planos muy contrapicados. Con su éxtasis creativo, sus rostros llenos de pasión y los coros celestiales, asistimos al momento más descaradamente romántico del film.

La súbita llegada de Jim desconcentra a Edward, que hiere casualmente a Kim. Peg se la lleva al interior de la casa. Jim lo acusa de haberla atacado, lo empuja y le espeta: “¡Largo de aquí, monstruo!” Edward huye y Kim echa de casa a su ya ex-novio. Bill sale en busca del muchacho.

Edward, en pleno arrebató destructivo, rasga las ropas “normales” dejando al descubierto su traje de cuero, mutila sus propias esculturas de seto y pincha un neumático. Helen llama a la policía. Esmeralda se lleva un buen susto cuando al abrir las cortinas se encuentra con una figura diabólica esculpida en su jardín.

El oficial Allen va a casa de los Boggs para comprobar que Edward no se encuentra allí. Las vecinas están muy agitadas. Peg cura la herida superficial de la mano de Kim. Nadie ha acudido a la fiesta. Ambas están muy preocupadas y Peg se arrepiente de haber llevado a su casa al chico artificial sin reflexionar sobre las posibles consecuencias: “Ahora creo que sería preferible que Edward regresara allá arriba, porque al menos allí estaría a salvo y todos volveríamos a la normalidad.” Bill regresa tras una búsqueda infructuosa y vuelve a partir en coche acompañado de Peg.

Edward, sentado con actitud abatida en una acera, es visitado por un perro. Ya ha pasado su furia destructiva. Edward le recorta el flequillo para facilitarle la visión y sonrío. Al percatarse de la aproximación de un coche policía, reemprende la huida.

De regreso en casa de los Boggs, encuentra a Kim. La muchacha le pide que la abraze, pero Edward no puede. Sin embargo, Kim logra acomodar cuidadosamente su cuerpo entre los brazos de él. Fundido en este abrazo, Edward nos lleva a un último y emotivo *flashback* mediante un plano encadenado: el inventor le hace un regalo de Navidad temprano, unas manos, la última pieza para hacer de él un chico perfecto. De repente, la sonrisa del anciano se transforma en una mueca de dolor y cae al suelo con un movimiento levemente ralentizado. Edward atraviesa las manos con sus cuchillas y caen al suelo junto a su padre muerto. La normalidad es ya imposible. El muchacho acaricia la mejilla del anciano causándole un corte. Pasamos por corte al presente de la narración, donde la pareja continúa abrazada. Saben que su amor es irrealizable.

Jim obliga a un amigo a conducirlo, a pesar de su visible borrachera, a casa de los Boggs. De forma paralela, Kevin sale de casa de un amigo rumbo a su hogar. Cuando Kevin está llegando a su casa, la descontrolada furgoneta de Jim y su amigo arrolla una de las esculturas vegetales. Edward lo ve y salen a la calle. Se arroja sobre Kevin para salvarlo del atropello, produciéndole sin querer algunos cortes en la cara. Los vecinos se aproximan al lugar y Edward hiere a uno de ellos inadvertidamente. Jim, cargado de odio, se abalanza sobre Edward y comienza a golpearlo con furia. Al intentar protegerse, lo hiere en un brazo. Un coche de policía se acerca y Kim, impotente, le pide a un tristísimo Edward que huya. El muchacho corre en dirección a la mansión de la colina, seguido del coche de policía y de un vecindario, convertido en turba asesina, que pretende lincharlo. El oficial Allen lo deja huir y lanza unos disparos al aire para simular su muerte y apaciguar a la muchedumbre. No obstante, los vecinos no quedan convencidos e, instigados, por Joyce se encaminan a la mansión a buscarlo.

Kim llega al castillo antes que ellos. Atraviesa el jardín, cuyos setos esculpidos acusan el abandono de su creador, y encuentra a Edward en el desván. Antes de que puedan besarse, irrumpe Jim disparando con una pistola. Kim evita que vuelva a disparar en dirección al muchacho y la bala provoca el hundimiento de un trozo de techo cae sobre Edward. Jim empuja a Kim y golpea salvajemente a Edward, que no parece dispuesto a defenderse, con una barra de hierro. Los planos nos muestran a Jim en contrapicado, en una posición de poder. Sin embargo, Kim no duda en derribar a su antiguo novio golpeándolo con un trozo de viga. Coloca una de las cuchillas de Edward en su cuello y lo amenaza: “No te muevas o seré yo quien te mate.” Ahora es la chica la que tiene el control y la que es mostrada en contrapicado. Cuando Jim la ataca, Edward abandona su pasividad y le clava sus

cuchillas en el abdomen. Jim cae muerto por la ventana. Los vecinos están llegando a la mansión. Edward le dice adiós con su hablar claro y sencillo. Kim lo besa y le declara su amor antes de marcharse.

4.4. DESENLACE

4.4.1. De regreso al castillo

Kim baja por la escalera, coge lo que parecen ser unas manos de repuesto de una vitrina y anuncia a la masa expectante que Edward y Jim se han matado mutuamente, mostrándoles como prueba la mano de cuchillas. Satisfechos, los vecinos regresan a sus hogares.

4.4.2. Epílogo: A veces, aún bailo bajo la nieve

Regresamos por corte al dormitorio de la niña, escenario donde la anciana termina de narrar la historia. La mujer dice que Kim nunca volvió a verle después de esa noche. Cuando la niña pregunta cómo lo sabe, su abuela se quita las gafas y vemos su rostro con claridad. Una anciana Kim Boggs replica: “Porque yo estaba allí.” Corta a un plano general del castillo. Edward, con su eterno aspecto juvenil, cuida su prodigioso jardín de setos esculpidos. Toda la escena está subrayada por los románticos coros de Elfman. Kim explica que presiente que sigue vivo. Edward sube las escaleras de su mansión mientras escuchamos en off a Kim, que continúa explicándole a su nieta que antes de que él llegara no nevaba nunca. La anciana termina su relato: “Si no estuviera vivo, ahora no estaría nevando. A veces, aún bailo bajo la nieve.” En el desván, Edward ha modelado, entre otras, una impresionante escultura de hielo a Kim tal y como aparecía bailando bajo la nieve. Lo vemos trabajar en un nuevo bloque. Las virutas salen volando por la ventana y caen sobre el pueblo en forma de nieve. Con un fundido encadenado pasamos a la imagen, en cámara lenta, de una joven Kim bailando bajo la nieve. Otro encadenado nos muestra el exterior de la mansión de la colina, donde seguirá creando prodigiosas esculturas y nieve eternamente. Sobre esta imagen, que funde lentamente a negro, aparecen los créditos finales.

5. LOS RECURSOS EXPRESIVOS Y NARRATIVOS DEL FILM

5.1. EL GUIÓN

Ya hemos comentado que la conexión entre Burton y Caroline Thompson fue inmediata y crucial para el éxito del proyecto. Como ha declarado el director: “No soy el tío más comunicativo del mundo, sobre todo cuando la idea surge de una

sensación, así que tuve la suerte de conocer a Caroline. Está muy en la onda de mis ideas, y resultaba bien porque la idea llevaba mucho tiempo dentro de mi cabeza, era algo simbólico y no quería sentarme a desmenuzarlo y analizarlo. Necesitaba a alguien que entendiera qué era lo básico para que no termináramos teniendo un montón de psicología de colegio a la hora de hablar del proyecto. Por muy críptico que yo fuera, ella seguía pillándolo.”⁶

Cuando Caroline Thompson vio *Vincent*, supo inmediatamente que ella y Burton “tenían las mismas inquietudes y los mismos sentimientos.”⁷ Según la guionista de *Eduardo Manostijeras y Pesadilla antes de Navidad*, Burton es “el poeta de los emocionalmente excluidos. Tim y yo nos sentimos como *outsiders* y nos encanta hacer historias sobre lo que se siente siendo un *outsider*.”⁸ Estaban tan en armonía que después de que Burton le mostrara el dibujo que había hecho del personaje, le dijera su nombre y hablaran brevemente, Thompson escribió el guión en sólo tres semanas, dando forma narrativa a esas imágenes inconexas que Burton había atesorado desde su adolescencia. El proceso fue tan limpio que el primer borrador fue básicamente el que se rodó.

Burton había recibido críticas negativas acerca del realismo de *Bitelchús*, por lo que pensaron que si desarrollaban el proyecto como un musical, nadie cuestionaría el realismo de *Eduardo Manostijeras*. Aunque Thompson escribió el tratamiento y algunas canciones, finalmente se desestimó convertirlo en un musical.

Los guiones de Caroline Thompson están fuertemente basados en los personajes y la trama resulta secundaria, algo muy presente en todas las películas de Burton. Para dar forma a las reacciones de Edward ante el mundo, la guionista recurrió a los recuerdos que guardaba de su perro.

Según ha declarado la guionista⁹, quería escribir sobre cómo la gente ve lo que quiere ver en alguien. Criada en un barrio suburbano de Maryland, para Thompson, al igual que para Burton, el mundo del vecindario era un mundo de mujeres donde los hombres son meros visitantes. Es por esto que la primera reacción de las vecinas a la llegada del extraño era preguntarse qué podía proporcionarles. Esto es lo que determinó la arquitectura del guión: de la fascinación

⁶ BURTON, Tim en SALISBURY, Mark (ed.): *Tim Burton por Tim Burton*. Alba Editorial. Barcelona, 1999, p. 144.

⁷ THOMPSON, Caroline en HALPERN SMITH, Laurie: “Look, Ma, No Hands, or Tim Burton’s Latest Feat”, en *The New York Times*, Late Edition, 26 de Agosto, 1990. También disponible en: <http://www.timburtoncollective.com/article68.shtml>

⁸ THOMPSON, Caroline en CORLISS, Richard: “A sweet and scary treat: The Nightmare Before Christmas spins a fun-house fantasy for two holidays” en *Time*, n° 15, vol. 142. Octubre 1993, p. 79.

⁹ En *Hollywood Reporter*, vol. 316, n° 25, 4 de Marzo, 1991, p. S-10.

por el personaje se pasaba a la desilusión y el aburrimiento hasta llegar al rechazo final “porque lo habían desgastado”. Pero la guionista también quería contar con un personaje que hubiera tenido siempre una reacción clara y honesta, que ve a Edward como lo que realmente es. Kim se siente asustada al principio, luego curiosa y después conmovida por el protagonista.

Caroline, que también ejerce de productora asociada, había estado preocupada al principio sobre cómo sería trasladado el tono del guión a la pantalla, pero se entusiasmó con el resultado final: “Para mí, el mayor éxito de *Edward* fue que todo el mundo tenía la misma película en mente.”¹⁰ Thompson ha sido etiquetada como escritora gótica cómica, algo que no la incomoda después de confesar su afición por las situaciones extremas y la oscuridad que suele asustar a la mayoría de la gente, así como por el humor que puede extraerse de estas situaciones, sobre todo en forma de metáforas. Justo igual que Burton.

5.2. LA DIRECCIÓN ARTÍSTICA Y LA FOTOGRAFÍA

La acción se desarrolla en dos localizaciones que proponen la habitual dialéctica de espacios de los films del director: el castillo gótico del inventor, hogar de Edward, y la espectacularmente sosa zona residencial a la que va a vivir. Se trata de un entorno que, aunque convenientemente estilizado, el director conoce de primera mano. Burton confió a antiguos cómplices la creación de este espacio suburbano de importancia dramática esencial. El diseñador de producción Bo Welch volvía a formar equipo con el director artístico Tom Duffield, con el que había trabajado en *Bitelchús*, mientras Rich Heinrichs se ocupaba del diseño de decorados.

Para recrear el barrio suburbano se descartó la construcción de un enorme decorado y se buscó una zona residencial auténtica que recordara al Burbank de los años sesenta. El Burbank de los noventa había crecido demasiado y ya no era respondía al modelo de barrio pequeño que perseguía el director. Finalmente, la localización que más se acercaba a la California de la niñez de Burton se encontró en el extremo opuesto del país, en Florida. Se trataba de Lutz, una pequeña ciudad al norte de Tampa. Los vecinos de una calle sin salida, Tinsmith Circle, cedieron sus hogares durante los tres meses que duró el rodaje, permitieron que fueran pintados y que se les realizaran pequeños cambios estructurales para adecuarse al “punto de vista de Eduardo, una visión del mundo ligeramente más romántica.”¹¹

¹⁰ *Ibidem*. “For me, the greatest success of *Edward* was that everybody had the same movie in mind.”

¹¹ BURTON, Tim en SALISBURY, Mark (ed.): *Op. cit.*, p. 156.

Bo Welch mandó pintar las fachadas de las casas, prácticamente iguales entre sí, de duras líneas rectas y una sola planta, en cuatro descoloridos tonos pastel: amarillo, verde, rosa y azul. Las fachadas de colores diferentes acentúan la uniformidad del vecindario mucho más que si todas hubieran sido del mismo tono. Para Welch, estos colores reflejaban el fingido optimismo de los barrios de clase media. También se redujo el tamaño de las ventanas para acentuar la sensación de opresión. La decoración de interiores, sin embargo, apenas sufrió modificaciones. Los interiores suelen ser blancos o de colores muy pálidos, con una decoración tendente al minimalismo. El resultado final es surreal y familiar a un tiempo. Los anodinos jardines colindantes, carentes de árboles y sin apenas plantas, no tardarán en animarse con las fabulosas creaciones de Edward, que convierte los amorfos arbustos en bailarinas, dinosaurios, ositos de peluche y delfines.

La sombría mansión gótica que remata una colina escarpada procede directamente de los films de terror tan queridos por el director. En realidad, el castillo consistía en dos fachadas de escayola y cemento con una apariencia sorprendentemente real, mientras los interiores se rodaron en Los Ángeles. En pantalla vemos una construcción en ruinas, gris y cubierta de tupidas telarañas, con amplios espacios semivacíos y una enorme escalera. La entrada es similar a la de una catedral gótica, al igual que los ventanales, aunque éstos, al carecer de toda línea recta, nos recuerdan más vivamente a la distorsión del cine alemán de los años veinte. Es un edificio siniestro donde no parecen llegar los rayos del sol, como la casa de los Bates en *Psicosis* o el torreón del Dr. Frankenstein de Whale. Sin embargo, está rodeado del más maravilloso de los jardines, donde Edward expresa la exuberancia de su sensibilidad artística convirtiendo los setos en admirables esculturas vegetales. El castillo tiene tanto de aislamiento como de espacio para la libertad individual. Burton, que siempre quiso huir del represor entorno blanco de la urbanización, hubiera sin duda agradecido haber tenido un lugar así al que escapar.

Otro espacio destacable es la acogedora habitación de la niña donde la anciana Kim le cuenta la procedencia de la nieve. La decoración, con la enorme cama antigua, la chimenea, la mecedora y el papel pintado de las paredes, parece extraída de una de la ilustración clásica de un cuento de hadas romántico, de modo que lo que suponemos es el tiempo presente, se nos antoja mucho anterior a la época que evoca la narración de Edward. Como en los decorados de la mansión gótica, también aquí encontramos cierta distorsión, con una cama y una chimenea

excesivamente grandes. Este tema lo retomaremos más adelante a propósito de la ahistoricidad y atemporalidad propias de la poética burtoniana.

El director de fotografía Stefan Czapsky, que procedía del ámbito de la producción independiente, realizó una magnífica labor en su primera incursión dentro del sistema Hollywoodiense. Su habilidad se demuestra tanto en el surrealismo de las soleadas escenas del barrio residencial como en la grandilocuencia de las imágenes que transcurren en la mansión gótica. Su trabajo fue nominado a la mejor fotografía del New York Film Critics Circle.

La cámara de los films de Burton se convierte en un elemento expresivo esencial integrado en la propia narrativa. Aquí, como en *Pesadilla antes de Navidad*, destaca especialmente la secuencia inicial. El interior de la mansión de la colina no es desvelado con una cámara ágil de movimientos fluidos y sinuosos. La imagen y el sonido se convierten en protagonistas esenciales que nos proporcionan las claves estéticas del film. Además de elegantes movimientos de cámara que relacionan los dos espacios principales en los que se desarrolla el film, la cámara será también la encargada de expresar los sentimientos de Edward, que no verbaliza prácticamente nada, con sutiles *travelling* de avance. Burton, como Edward, siempre se ha sentido limitado a la hora de comunicarse con los demás. No es de extrañar que la cámara, la imagen, se convierta en mediadora entre el individuo y el mundo. Como en otras películas del cineasta, también son habituales los planos picados y contrapicados con un sentido expresivo, sobre todo para denotar posiciones de fuerza y poder de unos personajes sobre otros (Jim sobre Kim y Edward primero, Kim y Edward sobre Jim al final) y de los personajes sobre las situaciones (plano triunfal de Edward ante su primer seto esculpido en el jardín de los Boggs).

Ya hemos señalado que el director tiende a favorecer lentes cortas, pues el empleo de una lente que sitúa a los personajes en su contexto es lo lógico en un cineasta que considera el decorado como un elemento esencial de sus películas. Además, la gran profundidad de los planos posibilita un juego con los distinguidos elementos que vemos en pantalla.

Las transiciones entre planos suelen producirse por corte seco. Los fundidos a negro y los encadenados quedan reservados a los créditos iniciales, mientras los encadenados se producen principalmente en el prólogo y el epílogo, secuencias donde se ponen en relación los dos espacios principales del film, el castillo gótico y el barrio residencial. Del mismo modo, los fundidos encadenados son los que dan paso a los tres *flashback* que nos transportan de la nueva vida de Edward en el vecindario a su antigua existencia en la mansión del inventor.

5.3. LOS PERSONAJES

Al igual que los decorados, la construcción de los personajes también procedía de las memorias del director. Es por esto que algunos de ellos, especialmente Jim y Joyce, pueden parecer poco profundos y estereotipados.

Como señalábamos, el diseño de **Edward** había sido el punto de partida de la película, un antiguo dibujo que procedía de la adolescencia del cineasta. Se trataba de la imagen de un personaje que es creativo y destructivo al mismo tiempo, quien, como el rey Midas, quiere tocar pero no puede hacerlo sin causar daño. El Burton adolescente se sentía incapaz de comunicarse y estaba abrumado por “la sensación de que tu aspecto y cómo te ve la gente chocan con lo que tienes en tu interior.”¹² La elección del actor que debía encarnar a tan extraña criatura era fundamental. El estudio quería que el protagonista del film fuera interpretado por una estrella taquillera y se consideraron nombres como William Hurt, Tom Cruise, Tom Hanks o Robert Downey, Jr. A instancias del estudio y sabiendo que no aceptaría, Burton llegó a reunirse con Tom Cruise, quien rechazó el papel preocupado por la falta de masculinidad del personaje.

No obstante, el candidato ideal había sido siempre Johnny Depp. Por aquel entonces el actor se encontraba atrapado en una serie de televisión de la Fox que aborrecía, *21 Jump Street*¹³ (1987-1992), convertido muy a su pesar en ídolo de quinceañeras y con una imagen preestablecida de chico guapo y difícil. Sin embargo, Burton encontró “un tío muy divertido, cariñoso, genial. Es un tío normal; por lo menos, lo que yo entiendo por normal, pero la gente lo ve como alguien oscuro, difícil, raro, y lo juzgan por su aspecto. Pero es casi lo contrario a esa imagen. Así que los temas de Eduardo, de la imagen y de la forma de ver las cosas, de alguien a quien ven como lo contrario de lo que es, eran temas con los que él se identificaba.”¹⁴ Para el director, había mucho de él en el personaje. Le interesó esta radical diferencia entre la imagen pública del actor y su auténtica personalidad, que es uno de los temas del film. Además, Depp conservaba cierta ingenuidad y la actitud abierta que solemos perder al crecer que tan bien casaban con el personaje de Edward.

Un complejo proceso de caracterización convirtió a Depp, como lo define Pilar Pedraza, en un *cyborg* (unión de máquina y cuerpo biológico en un único ser) *poético y encantador*.¹⁵ Edward está ataviado con un ajustado traje de cuero negro

¹² *Ibidem*, p. 147.

¹³ Emitida en España como *Nuevos policías*.

¹⁴ BURTON, Tim en SALISBURY, Mark (ed.): *Op. cit.*, p. 153.

¹⁵ PEDRAZA, Pilar: *Máquinas de Amar. Secretos del Cuerpo Artificial*. Valdemar. Madrid, 1998, p. 240.

adornado de numerosas hebillas y remaches metálicos, que supuso un martirio para el actor en un ambiente caluroso e infestado de mosquitos. Este traje es más bien una segunda piel (prueba de ello es que no se lo quita para vestir las ropas convencionales), que también realiza una función protectora con todos sus elementos metálicos. Muchas de las máquinas antropomórficas del inventor también lucen estas correas de grandes hebillas. Un espeso maquillaje convertía el atractivo rostro de Depp en un lienzo en blanco, una carita de muñeca dulce y perpleja cuyas únicas notas de color enfatizaban las partes más expresivas: los labios, pintados en forma de corazón como los de las actrices del cine silente, y unas sombras alrededor de los ojos.¹⁶ Burton siempre ha otorgado gran importancia a la capacidad expresiva de los ojos de los actores y era esencial destacarlos en un personaje que habla tan poco. El director ha destacado la pureza, inocencia y tristeza que había en Depp y que éste transmitió al personaje. Como señala Winona Ryder¹⁷, el actor interpreta a Edward como un niño pequeño, sin temer mostrarse inocente, ingenuo y vulnerable, algo difícil de conseguir para muchos actores masculinos que quieren lucir un arma y parecer muy viriles. Para Depp, la creación de Edward fue todo un reto, pues no tenía nada en lo que basarse: no es ni humano, ni androide ni alienígena. El actor lo concebía como un niño recién nacido, inocente, puro y con el amor incondicional que encontramos en los perros. El actor también estudió los cortos de Charles Chaplin para conseguir su particular forma de moverse. Depp entendió perfectamente su personaje y le confirmó una entidad y profundidad que va más allá del guión. El actor dio vida magistralmente a una criatura que, a pesar de lo que parece indicar su peligroso aspecto, resulta ser adorable, cándido, inocente y melancólico, con una amabilidad pasada de moda y la actitud curiosa y maravillada de un recién nacido.

Burton nunca se tomó el film como un modo de sacar a la luz sus demonios interiores, explorar una niñez difícil y unos sentimientos de soledad e incapacidad para adaptarse al mundo. De hecho, cuando los críticos y entrevistadores se lo han hecho notar, se ha mostrado incómodo y evasivo. El director partía de lo que creía un sentimiento de Edward bastante universal: “Ha habido un largo periodo de tiempo en el que no me ha sido posible conectar con nadie o tener una relación. Todo el mundo atraviesa periodos como ese, el sentimiento de que no puedes

¹⁶ Este maquillaje, con labios pintados y sombras alrededor de los ojos, también nos recuerda al de Boris Karloff en *Frankenstein*.

¹⁷ En *Premiere*, vol. 4, nº 5, Enero 1991, p. 98.

conectar, de que no puedes tocar.”¹⁸ Cuando conoció al director, Johnny Depp pensó: “Este loco hipersensible es Eduardo Manostijeras.”¹⁹ Esto mismo creyó Vincent Price. Sin duda, resulta imposible pasar por alto las semejanzas tanto físicas como vitales entre Burton y su creación. Los miembros del equipo de rodaje ya comentaban el parecido entre Burton y su protagonista, ambos pálidos y delgados, vestidos de negro y con los cabellos revueltos. Otros, como Dianne Wiest, remarcan la cualidad universal del personaje: “Creo que todos somos Edward Scissorhands. Tim no lo es más que el resto de nosotros.”²⁰

La realización de las manos-tijeras de Edward fue obra del mago de los efectos especiales Stan Winston y su equipo. Winston materializó los bocetos del director y creó unas manos-tijeras grandes porque Burton “quería que Johnny fuera bello y peligroso.”²¹ El actor vivió durante un tiempo con tan incómodos apéndices para familiarizarse con ellos y convertirse en el personaje. Las reminiscencias de este personaje, en clave *punk*, son variadas: desde la criatura de Frankenstein, pasando por el sonámbulo Cesare de *El gabinete del doctor Caligari*, Pinocho o Robert Smith, el cantante del grupo gótico *The Cure*. Como decíamos, su estética está muy cercana a la del movimiento neogótico.

Entre otras cosas, Edward representa el amor incondicional de los animales, la torpeza del adolescente que teme ser raro o el sentido de la maravilla propio de los niños. Edward puede además ser visto como la personificación de la dualidad creativo/destructivo, pues la misma característica (anormalidad) que lo convierte en artista también lo incapacita para tocar. Según la productora Denise Di Novi “este film es importante para Tim porque es muy personal. En cierto modo, Edward es realmente la metáfora del artista que no encaja en el mundo.”²² La tentación de asumir la visión que Burton parece tener de sí mismo con la de su creación es poderosa. Es por esto que una posible lectura del personaje sería verlo como una encarnación del Burton artista, que enriquece a la sociedad pero no puede vivir cómodamente dentro de ella. No es por casualidad que tanto sus películas como él mismo reciban a menudo calificativos como “diferente” y “extraño”. *Eduardo Manostijeras*, como todos los films de Burton, trata el hecho de ser diferente, el

¹⁸ *Ibidem*, p. 100. “There was a long period of time when I just hadn’t been able to connect with anybody or have a relationship. Everybody goes through periods like that –the feeling that you can’t connect, you can’t touch.”

¹⁹ En el prólogo de SALISBURY, Mark (ed.): *Op. cit.*, p. 15.

²⁰ En *Premiere*, vol. 4, nº 5, Enero 1991, p. 98. “I think we’re all Edward Scissorhands. Tim’s no more than the rest of us.”

²¹ BURTON, Tim en SALISBURY, Mark (ed.): *Op. cit.*, p. 164.

²² Citada en EASTON, Nina J.: “For Tim Burton, this one’s personal” en *The Los Angeles Times*, 12 de Agosto, 1990. Disponible en: <http://www.timburtontcollective.com/article158.shtml> “This film is important to Tim because it is so personal. In a way Edward really is the metaphor for the artist who does not fit into the world.”

modo en que la sociedad coloca a la gente en categorías y la imposibilidad de encajar en ellas.

Kim, la joven que acaba cayendo bajo el hechizo de Edward y la encargada de hacernos llegar su historia, era el único papel que el director había adjudicado antes de iniciar la preproducción, ya que se había convertido en admirador de Winona Ryder después de trabajar con ella en *Bitelchús*. El director y la actriz, que no se identificaba en absoluto con la animadora rubia a la que tenía que interpretar, se divirtieron con su cambio total de imagen y registro. Winona Ryder había sido atormentada por gente así en el colegio, hasta el punto de tener que abandonarlo y ser educada en casa. Curiosamente, la misma chica que había sufrido las burlas de sus compañeros por su apariencia andrógina y poco convencional, fue elegida en 1997 como una de las cincuenta personas más bellas del mundo por la revista *People*. Kim, casi antagónica a la Lydia de *Bitelchús*, es una joven *wasp* con un novio a juego: la popular capitana de las animadoras del instituto unida al no menos popular y descerebrado capitán del equipo de rugby. Kim, con cabello largo y rubio y casi siempre vestida de blanco, representa a la virginal princesa del cuento de hadas. Según Ryder, Kim parece tener una vida perfecta, pero hay algo en ella que es como Edward: “En cierto modo, ella es una *outsider* incluso estando tan integrada. Esa es la razón por la que se enamoran, y también es la razón por la que él la asusta tanto al principio.”²³ Aunque aparentemente no tienen nada en común, hay un detalle al principio del film que los relaciona y muestra su personalidad íntima al expresar lo que son y lo que anhelan: Edward guarda imágenes de cuerpos humanos y madres abrazando a sus bebés pegados en la pared junto a su cama de la mansión, mientras Kim tiene el espejo de su tocador prácticamente cubierto por recortes de imágenes y dibujos, sobre todo de *ojos femeninos*. Como señalaba la guionista, Kim es el único personaje que *ve* a Edward como lo que realmente es, por ello su temor e incomodidad inicial se irá convirtiendo paulatinamente en auténtico amor. Así como Edward anhela un cuerpo humano y una madre, Kim desea liberar una mirada pura y abierta que ha sido reprimida por el entorno. La aparición de Edward lleva a Kim a una profunda transformación porque una parte de ella, la que conecta con Edward, está secretamente insatisfecha con su vida y con su abusivo novio. Kim está inicialmente dominada por Jim, que la trata como si fuera de su pertenencia.

²³ En *Premiere*, vol. 4, nº 5, Enero 1991, p. 100. “In a way, she’s an outsider even though she’s such an insider. That’s the reason they fall in love, and that’s also the reason she’s so frightened of him in the beginning.”

Es su amor por Edward lo que libera su mirada y le da fuerzas para enfrentarse a un novio que resulta menos perfecto de lo que parecía.²⁴

Diane Wiest interpreta admirablemente a **Peg Boogs**, la cariñosa representante local de Avon. Es una madre de familia, convencional pero extremadamente amable y tolerante, que no duda en acoger bajo su ala protectora al desvalido Edward. Peg, que en un alarde de osadía se adentra en la tenebrosa mansión que corona su ciudad y descubre a Edward, lo acepta con una rapidez sorprendente, lo envuelve con sus cuidados maternos y hace todo lo posible por ayudarlo a adaptarse a su nuevo mundo. Es un hada buena vestida en colores pastel, quizá un poco irreflexiva, con una sonrisa que ilumina su rostro y convierte sus ojos en dos simpáticas ranuras. Su marido, **Bill**, es el típico esposo americano de clase media, con una participación limitada en la vida familiar y sin verdadero peso específico en el desarrollo de la trama. No hay que olvidar que estamos hablando de un entorno matriarcal. Bill es la quintaesencia del padre americano, un hombre que lleva su tarjeta de identificación en la camisa pero que es un misterio para quienes lo rodean. Ni siquiera sabemos a qué se dedica. Según Alan Arkin²⁵, a Bill le gusta pensar que es un padre y su vida se limita a eso. Está tan metido en su papel que rara vez parece escuchar lo que se le dice, está tan preocupado por seguir una serie de nociones preconcebidas sobre la vida que no puede reconocer nada que se sitúe fuera de esas ideas. Bill se lleva muy bien con su esposa porque no hay comunicación real entre ellos. Actúan como se supone que deben hacerlo, como si formaran parte una familia televisiva. Los Boggs son los padres perfectos en una familia perfecta.

El fornido y descerebrado **Jim**, interpretado por Anthony Michael Hall, remite a los recuerdos que tiene el director de esos muchachos típicamente americanos y pude verse incluso como una venganza: “En el colegio siempre me alucinaron esos tíos. Pensaba para mí mismo: siempre están con sus novias, siempre son el modelo a seguir, y esos tíos no dejan de ser unos psicópatas. Si ella sigue con él, se casarán nada más terminar el instituto y él terminará pegándola.” Jim exhibe ciertamente una actitud de dominio y violencia que disfraza de hipócrita cortesía en presencia de los adultos. Tras intentar asesinar a Edward y golpear a Kim sin contemplaciones, encuentra la muerte en una violenta secuencia que algunos críticos consideraron que rompía el tono general del film. Sin embargo, conviene recordar que los cuentos de hadas, especialmente los de la tradición anglosajona,

²⁴ Winona Ryder y Johnny Depp estaban comprometidos en la vida real, algo que terminaría beneficiando a la película.

²⁵ En *Premiere*, vol. 4, n° 5, Enero 1991, p. 99.

contienen algunos momentos ciertamente terroríficos. Jim es la imagen del sueño americano que rebela su cara oscura y violenta.

Para el breve pero fundamental papel de creador-padre de Edward, Burton recurrió a **Vincent Price**, con el que mantenía una sincera amistad desde su colaboración en *Vincent*. La respuesta del director al actor estaba unida a las sensaciones extremas que le había provocado de niño, a los símbolos y temas de las películas de terror que había protagonizado, especialmente al ciclo de adaptaciones de relatos de Edgar Allan Poe que había puesto en escena con Roger Corman en los primeros años sesenta. Burton envió a Price los *storyboards* y el poema de *Vincent* y recibió una respuesta entusiasta. El cineasta no sólo tenía la oportunidad de trabajar con su ídolo de la infancia, sino que además pudo comprobar que el actor entendía perfectamente de qué trataba el film, que iba más allá del simple homenaje. Por su parte, Price quedó impresionado por el amor y pasión que Burton demostraba por el medio cinematográfico. Vincent es un niño que confunde realidad y fantasía, personaje e intérprete. Para Vincent (y para Burton), Price se había convertido en una categoría estética que simbolizaba lo gótico, lo siniestro y lo transgresor. Según el actor, *Vincent* “fue la cosa más gratificante que me ha pasado. Era la inmortalidad... mejor que una estrella en Hollywood Boulevard.”²⁶

En *Eduardo Manostijeras* Price compone un anciano inventor alejado por completo del estereotipo del *mad doctor* de las películas de terror, pues ama y es amado por su creación. De modales afables y elegancia victoriana, su repentina muerte da lugar a la escena más conmovedora del film. Este modelo de relación paterno-filial es perfectamente aplicable al actor y al realizador, algo que volvería a repetirse en la amistad entre Bela Lugosi y Ed Wood. Burton consideraba a Price una especie de mentor, figura que aparece en otros films: la mayor y más experta Juno es la consejera de los recientes fantasmas de *Bitelchús*, de igual modo que los prohombres de la ciudad de Sleepy Hollow advierten a Ichabod de los peligros del jinete sin cabeza.

Aunque todos los actores de *Eduardo Manostijeras* realizaron una labor interpretativa sobresaliente, en Estados Unidos se reconoció especialmente a Johnny Depp (nominado como mejor actor en los Globos de Oro) y a Dianne Wiest (nominada como mejor actriz secundaria por el New York Film Critics Circle).

²⁶ Citado en FRIERSON, Michael: “Tim Burton's *Vincent*. A Matter of Pastiche”, artículo de *Animation World Magazine* disponible en: <http://mag.awn.com> “Was the most gratifying thing that ever happened. It was immortality--better than a star on Hollywood Boulevard.”

5.4. LA MÁGICA MÚSICA DE ELFMAN

Para que el cuento maravilloso funcione es preciso contar con una disponibilidad especial por parte del lector-espectador, dispuesto a dejar de lado sus prejuicios y suspender su incredulidad durante el tiempo que dure el viaje hacia lo maravilloso en el que se ha embarcado. Como apuntábamos, la fantasía, en cuanto mundo completamente alejado de nuestra experiencia cotidiana, precisa la música de un modo especial. Por su capacidad de sugestión de algo imposible desligado de la realidad, puede actuar como el puente necesario entre la experiencia cotidiana del espectador y lo fantástico. No es por tanto de extrañar que Burton considere la música como un personaje más del film, donde la evocadora y envolvente partitura musical de Elfman resulta esencial.

Generalmente, *Eduardo Manostijeras* y *Pesadilla antes de Navidad* se consideran las mejores obras de Elfman para Burton y unos de los trabajos más redondos y completos del compositor.²⁷ Conrado Xalabarder estima que “sus dos obras más apreciadas y reconocidas son la hermosísima *Eduardo Manostijeras* y la antológica *Pesadilla antes de Navidad*, películas y partituras de culto.”²⁸ Ya hemos declarado que estas dos obras contienen la esencia de ambos creadores y unos destacables logros artísticos.

Según el músico, al contrario de lo que había sucedido con *Batman*, con *Eduardo Manostijeras* todo fue muy simple y orgánico, hasta el punto de que esta partitura es una de sus favoritas. Disfrutó trabajando en una película cuyo argumento era muy simple: “Creo que el film era claramente un anticuado y dulce cuento de hadas y creo que lo representé tal y como lo vi. También era una música muy romántica y emotiva y disfruto haciendo eso. Me encanta cuando es realmente intenso, realmente violento.”²⁹

Como indica Roberto Cueto, esta especie de moderno cuento de hadas “necesitaba un tratamiento musical que pudiera dar “credibilidad” a lo narrado.”³⁰ Para que la película, con sus extravagantes decorados y personajes, fuera comprendida, era necesaria conseguir desde el primer momento la implicación del espectador. Una de las funciones básicas de una buena banda sonora es crear el tono y atmósfera de un film, algo que Elfman consigue desde los primeros

²⁷ Véase CUETO, Roberto: *Cien Bandas Sonoras en la Historia del Cine*. Nuer. Madrid, 1996, p. 380.

²⁸ XALABARDER, Conrado: *Enciclopedia de las bandas sonoras*. Ediciones B. Barcelona, 1997, p. 149.

²⁹ ELFMAN, Danny en RUSSELL, Mark y YOUNG, James: *Film music*. Roto Vision. Crans-Près-Céligny, 2000, p. 159. “I think the film was clearly an old-fashioned, sweet fairy tale and I think I played it just as I saw it. Also the music was very sappy and romantic and emotional and I enjoy doing that. I love it when it’s really intense, really violent.”

³⁰ CUETO, Roberto: *Op. cit.*, p. 381.

compases que acompañan el logotipo de la productora, uno coro de niños de entonando apenas unas notas etéreas y mágicas. La música de Elfman también refuerza el sentido narrativo del film y su carácter subjetivo es capaz de crear el estado anímico y la implicación emocional en el espectador que el film de Burton requiere. También nos aporta información de modo simple pero sumamente efectivo. Edward se enamora de Kim en el instante en que ve su fotografía, pero si lo sabemos con certeza no es porque el personaje lo verbalice o lo demuestre de modo explícito. La planificación y, sobre todo, la música no dejan lugar a dudas. Del mismo modo, los temas que acompañan las imágenes del barrio suburbano (como la música burlona de un acordeón que escuchamos cuando se reúnen las vecinas a chismorrear) refuerzan sutilmente su lectura como un espacio dominado por la necesidad.

Elfman³¹ describe su música para *Eduardo Manostijeras* como “pura y dulce, con una nota de tristeza”, algo perfectamente aplicable al propio Edward. El compositor se sentía completamente identificado con el material: “Realmente me gustan los films que son extraños y retorcidos. Pero más que nada, amo la tragedia, la tristeza y el melodrama. *Eduardo Manostijeras* y *Darkman* fueron partituras cinematográficas que me encantó escribir, y podría trabajar en esas entradas agrisadidas para siempre. Nunca soy más feliz que cuando estoy trabajando en una melodía realmente triste...”³² Sobre *Eduardo Manostijeras* ha dicho: “Desearía que hubiera más películas como esa. Fue la mayor satisfacción que he obtenido escribiendo una partitura, porque era tan simple y pura.”³³ Didier Deutsch recalca que Elfman parece más inspirado por este tipo de films fantásticos, algo con lo que el compositor se muestra totalmente de acuerdo: “Por supuesto. Si puedo dejar mi imaginación libre, eso es muy satisfactorio.”³⁴

La partitura de Elfman tiene mucho que ver con la creación de la atmósfera mágica y es la encargada de introducir al espectador en este mundo alternativo. El brillante empleo de los coros de niños y adultos y la exuberante orquestación con instrumentos como arpas y xilófonos le confieren a la película un deseado tono de

³¹ *Premiere*, vol. 4, nº 5, Enero 1991, p. 42. “Pure and sweet, with a trace of sadness.”

³² ELFMAN, Danny: Entrevista por Daniel Schweiger en *Soundtrack! The Collector's Quarterly*, vol. 11, nº 43, Septiembre 1992, p. 20. “I really like films that are peculiar and twisted. But more than anything else, I love tragedy, sadness, and melodrama. Edward Scissorhands and Darkman were films scores that I really loved writing, and I could work on those bittersweet cues forever. I'm never happier than when I'm working on a really sad melody...”

³³ ELFMAN, Danny: Entrevista por Didier Deutsch en *Soundtrack! The Collector's Quarterly*, vol. 12, nº 48, Diciembre 1993, p. 10. “I wish there were more movies like that. It was the most joy that I ever got writing a score, because it was so simple and pure.”

³⁴ *Ibidem*. “Of course. If I can let my imagination go, that's very fulfilling.”

irrealidad, de ensueño, de cuento de hadas. Sobresale especialmente el tono de la celesta, tan parecido a las campanas. A este respecto, Dirk Schaefer señala que Elfman comparte con Burton y Max Steiner el mismo amor, o quizás debilidad, por los efectos navideños de las arpas, los vibráfonos, las campanas y los pizzicatos de la cuerda: “Este sentimentalismo se siente aquí como en casa, el tintineo de las campanas en un mundo nevado, una reminiscencia de una niñez de cuento de hadas que sólo existe como una especie de memoria colectiva.”³⁵

Director y compositor comparten la afición gótica por el exceso, por lo abiertamente melodramático y lo intensamente romántico, sin dejar por ello de lado las notas divertidas. En este film la música de Elfman ha adquirido la suficiente madurez y seguridad para dejarse llevar por pasajes irónicos y humorísticos (las escenas en las que Edward ejerce de peluquero), con resonancias al brillante Nino Rota de Fellini o por momentos de exacerbado y desinhibido sentimentalismo (la escena en la que esculpe la figura de hielo mientras Kim baila bajo los copos). También encontramos todo tipo de experimentaciones con la orquestación y un tono que recuerda el estilo de Herrmann en el clímax que tiene lugar en el castillo.

Estamos hablando de dos temas principales en lugar de uno, lo que es muy poco común. En el que abre el film, el coro canta (siempre sin palabras), mientras la cuerda toca pizzicatos, en el estilo de un vals en tono menor (lo que le otorga un tono mucho más triste y oscuro), creando una textura orquestal de ensueño, mágica y etérea que asociamos con Edward. El otro tema principal, que escuchamos cuando Kevin muestra a Edward en el colegio como un genio de la papiroflexia y cuando le corta el pelo a las vecinas, presenta influencias de la música gitana española y húngara.

Elfman, que ha hecho de la música coral una de sus señas de identidad, recurrió a dos coros, uno de adultos y otro compuesto por quince niños, el Paulist Boys Choristers of California dirigido por Jon Wattnberger. El coro de niños tiene un lugar predominante y es soberbiamente empleado para expresar la inocencia y los elementos imaginativos de la composición. En muchos sentidos, la partitura tiene una sensibilidad casi religiosa. Según Elfman, “no estaba tratando de ser religioso, pero creo que la cara etérea de un cuento de hadas puede cruzarse con

³⁵ SCHAEFER, Dirk en MERSCHMANN, Helmut: *Tim Burton. The Life and Films of a Visionary Director*. Titan Books. Londres, 2000, p. 162. “This sentimentality finds itself at home here, the jingling of bells in a snowy world, a reminiscence of a fairytale childhood which only exists as a kind of collective memory.”

tonos casi religiosos. Creo que eso probablemente se remonta a mis influencias de música de ballet.”³⁶

Resulta asimismo destacable la habilidad de la partitura de Elfman para contar una historia por sí misma, pues nos lleva con magistral precisión a lo largo de la película. Se trata de una composición de un romanticismo y emotividad no disimulados, una partitura conmovedora de gran encanto y tristeza. Sin duda, Elfman logró capturar como nadie la esencia de la magia.

Colaboradores habituales del compositor se hicieron cargo de la orquestación (Steve Bartek) y de la dirección de la orquesta (Shirley Walker).

En el film escuchamos además tres canciones diegéticas interpretadas por Tom Jones, icono de la cultura *kitsch* de las amas de casa norteamericanas asociado directamente con el erotismo. No es por casualidad que también Marge Simpson sea una fan declarada de Jones. Una de las funciones de la música es recrear una época o un ambiente, pues la música occidental tiene su propio lenguaje connotativo. De este modo, las asociaciones que despiertan las piezas musicales Tom Jones y la época con la que se conecta (aunque la carrera del incombustible galés siga conociendo el éxito) quedan recogidas en la película. Burton creció con la música de Tom Jones y su afecto por él le llevó a recurrir a esta fuerza de la naturaleza como salvador del mundo en *Mars Attacks!* El personaje de Joyce, la vampiresa de la urbanización, es la encargada de hacernos escuchar las famosísimas canciones de “el Tigre”: *Delilah*, *It’s Not Unusual* y *With These Hands*. La primera vez que la vemos, cuando está flirteando abiertamente con el técnico que repara su lavavajillas, suena *Delilah* de fondo, con lo que la relacionamos desde el principio con el sexo. Cuando Edward está trabajando en el jardín de Joyce y ésta le prepara una limonada, escuchamos *It’s Not Unusual*. Finalmente, la fallida maniobra de seducción de Joyce en la trastienda del salón de belleza tiene como fondo *With These Hands*, título más que apropiado (o inapropiado, según se mire).

³⁶ ELFMAN, Danny en RUSSELL, Mark y YOUNG, James: *Film music*. Roto Vision. Crans-Près-Céligny, 2000, p. 154. “I wasn’t trying to be religious but I think that the ethereal side of a fairy tale can cross into quasi-religious tones. I think that probably goes back to my ballet music influences.”

6. ALGUNOS APUNTES INTERPRETATIVOS

6.1. UN FILM COMPENDIO

Ya adelantábamos que las películas de Burton presentan una amalgama de géneros, estilos, estéticas, espacios y tiempos. Esto mismo ocurre con *Eduardo Manostijeras*, un trabajo maduro y coherente que recoge y ahonda en una serie de constantes apuntadas en films anteriores.

El retrato de un entorno suburbano, que trataremos más adelante, ya aparecía en *Vincent*, en *La gran aventura de Pee Wee* y, sobre todo, en *Frankenweenie*.

En *Eduardo Manostijeras* también está presente la pasión de Burton por los juguetes, los aparatos y los ingenios mecánicos, algo que veíamos en *Hansel y Gretel*, *Aladino y la lámpara maravillosa* o en *La gran aventura de Pee Wee*: “No sé de dónde me viene ese rollo con los juguetes, sólo que siempre me ha gustado. No recuerdo haber tenido una fijación especial con un juguete o un fetiche. Siempre los vi como una prolongación de mi imaginación. Al menos, así era como los utilizaba, como una forma de explorar diferentes ideas.”³⁷ Según Jordi Sánchez-Navarro³⁸, “esta trascendentalización del objeto es una constante en la filmografía de Burton” que demuestra también su gusto por lo barroco. Batman dispone de todo un arsenal de artilugios para luchar contra el crimen, mientras Joker y El Pingüino demuestran un interés similar por los juguetes lúdicos más o menos letales. Los instrumentos de Ichabod Crane para realizar autopsias en *Sleepy Hollow* es una nueva muestra de la pasión de Burton por los artefactos mecánicos barrocos. La inventiva secuencia de la elaboración de las galletas en *Eduardo Manostijeras* a cargo de una descomunal máquina nos lleva al mecanismo que preparaba desayunos de Pee Wee. Burton vuelve así a celebrar la desproporción entre el artefacto y su producto. Esta pasión por los artefactos se refleja también en *Pesadilla antes de Navidad*, en la secuencia en la que los habitantes de la ciudad de Halloween trabajan armónicamente en la construcción de lo que ellos suponen juguetes navideños.

A menudo se ha señalado la influencia del cómic en el cine de Burton, sobre todo a causa de sus mundos estilizados y el tratamiento de personajes. También los ingenios mecánicos parecen provenir de esta fuente. Basta con recordar los inventos del TBO y los aparatos que encontramos en las obras de la productora británica Aardant, prodigios de la animación fotograma a fotograma dirigidos por

³⁷ BURTON, Tim en SALISBURY, Mark (ed.): *Op. cit.*, p. 57.

³⁸ SÁNCHEZ-NAVARRO, Jordi: *Op. cit.*, p. 83.

Nick Park como *Wallace & Gromit* (los mecanismos para vestirse y preparar el desayuno, los inventos de Wallace) o la máquina de hacer pasteles de pollo de *Evasión en la granja* (*Chicken Run*, Peter Lord y Nick Park, 2000).

Otro rasgo de la poética visual de Burton, el estilo ahistórico y atemporal, también está presente en *Eduardo Manostijeras*. El escenario donde se desarrolla la historia parece extraído de los primeros años sesenta. El atuendo de los personajes, los peinados o la decoración de las casas evocan ese periodo, mientras los automóviles y otros elementos (como la furgoneta que conducen los amigos de Jim) son más modernos. También se alude a los noventa, esto es, al momento en el que el film fue realizado, cuando se menciona tecnología más reciente como el aparato de vídeo o el lector de CDs que Jim comenta que poseen sus padres. La secuencia en que Kim, ya muy anciana, relata a su nieta la historia de Edward, está ambientada en un presente que es futuro de lo narrado en *flashback*. Supuestamente, nos encontramos en algún momento del siglo XXI. Sin embargo, como señalábamos, su puesta en escena nos retrotrae a un pasado muy lejano, no sólo respecto a la audiencia de los noventa, sino también respecto a esos años sesenta evocados por el relato. No obstante, nada de esta extraña mezcolanza parece fuera de lugar, sino que encaja perfectamente en el tono del film y en la propuesta de Burton, esto es, lograr una lectura no literal de lo que nos es mostrado.

Otra de las constantes burtonianas es el mundo dividido y la presencia de un héroe solitario, un *outsider* tan bien intencionado como poco comprendido. Volvemos a ser testigos de un tema constante, el de la pasión desencaminada. Burton siempre se ha sentido atraído por la pasión y la creatividad que, muchas veces, no pueden encontrar su sitio en la sociedad. Alguien con intenciones puras y una profunda pasión es entendido y juzgado de forma completamente diferente por la sociedad. *Eduardo Manostijeras* y *Pesadilla antes de Navidad* son seguramente los mejores ejemplos de este eje temático esencial.

El mundo de *Eduardo Manostijeras*, como es habitual en los films del director, está basado en oposiciones binarias, en un juego de contrarios que se evidencia en la puesta en escena. La primera confrontación se produce al inicio del film, donde la propia cámara, mediante un prolongado movimiento de grúa horizontal en una toma casi cenital, resalta la horizontalidad del barrio residencial y sus líneas rectas y puras en claro contraste con la verticalidad de la escarpada colina donde se yerguen las tortuosas líneas de la mansión gótica, que es mostrada mediante una elevación vertical de la cámara.

Ya adelantábamos que la diferenciación entre dos formas de diseño, la oscuridad del expresionismo gótico y la brillantez de los dibujos animados, es empleada en el cine de Burton para ilustrar las diferencias entre dos mundos normalmente opuestos. El color abandona su dimensión estética para interpretar un decisivo papel expresivo en la historia. En *Eduardo Manostijeras* queda especialmente patente, en cuanto a visión subversiva de la sociedad, que para Burton los colores son una máscara y la sociedad una mascarada. Edward vive en una mansión llena de sombras y fuertes contrastes luminosos donde los colores están prácticamente ausentes. Frente a la oscuridad con la que se nos muestra un mundo extraño tradicionalmente relacionado con lo diabólico, el pueblo está organizado cromáticamente en cuatro tonos básicos. Burton contrapone así la aplastante vulgaridad de la vida cotidiana, en exagerados colores pastel, con el mundo de fantasía al que pertenecen sus héroes.

Graham Fuller preguntó al director si el sentido alemán del pavor, la belleza del terror y lo grotesco que habían influenciado a directores como James Whale y Tod Browning lo había inspirado a él. Burton, aunque acepta la influencia, siempre remarca la importancia de no copiar: “Puedo decir cuándo copia la gente y sencillamente no tiene ningún sentimiento, y odio eso. Espero que este film sea más gótico o expresionista en su sentimiento.”³⁹

Extraída de las películas de terror de la Universal de los años treinta, la mansión gótica sobre la colina, enorme y gris, envuelta en nubes y niebla, se eleva sobre el pueblo y ofrece un sentimiento de soledad y aislamiento. Como bien dice la niña al principio de la película, “está encantada”. Burton nos la muestra a menudo en el mismo plano que el alegre y soleado barrio residencial ubicado en el terreno llano frente a la colina, con sus casas sencillas de un solo piso, con sus vehículos color pastel a juego, sin árboles, con apenas unas cuantas plantas desangeladas y unos arbustos amorfos. Su estética *kitsch* nos lleva a *Hairspray* (John Waters, 1988). La imagen de la sombría y escarpada colina frente a las líneas rectas y el colorido del barrio residencial resulta claramente incongruente, aunque ninguno de los vecinos parece sorprenderse o cuestionarla. Esto puede deberse a uno de esos disparates absurdos que el director recordaba de su vida en el barrio, pero Burton también ha dejado bien claro que estamos ante una fantasía y, como en otros de sus films, no duda en exhibir su carácter de artificio con el empleo del color y la mezcla de estilos.

³⁹ *Interview*, vol. 20, n° 12, Diciembre 1990. p. 112. Entrevista a Tim Burton y Vicent Price por Graham Fuller. “I can tell when people copy it, and it just doesn’t have any feeling, and I hate that. Hopefully, this film is more gothic or expressionistic in the feeling of it.”

El tiempo también separa estos dos espacios. El castillo es una construcción histórica donde el tiempo permanece casi inmóvil y donde Edward se mantiene igualmente ajeno al paso del tiempo. Mientras, en el barrio residencial, el tiempo sigue su curso. Todos los habitantes siguen escrupulosamente un horario rutinario, llegando a sus hogares y se marchándose a trabajar a unas horas prefijadas.

El contraste entre los dos mundos es igualmente evidente en los personajes. Los miembros de la comunidad visten con colores pastel y otros colores intensos, entre los que destacan los trajes de Peg con sombrero a juego, tan propios de la era Kennedy. Como señala la diseñadora de vestuario, Colleen Atwood, se perseguía el sentimiento eterno del poliéster. Mientras, con su atavío de cuero negro, sus oscuros cabellos revueltos y su palidez de ultratumba, Edward resulta una presencia involuntariamente subversiva. Incluso las ropas viejas de Bill que le proporciona Peg para “normalizar” su apariencia, camisa blanca, pantalones grises y tirantes negros, carecen de color. Este atavío se presta también a una lectura simbólica. Edward no se despoja de su ajustado traje negro, sino que se limita a colocarse encima la camisa y el pantalón. Esto es, no se desprende de lo que es, sólo lo oculta para ser aceptado por la comunidad. Los primeros signos de rechazo por parte de la sociedad coinciden con los primeros cortes que apreciamos en sus ropas prestadas, que irán deteriorándose poco a poco. Finalmente, cuando Jim se enfrenta directamente a él, lo llama monstruo y le recuerda que no puede tocar nada sin destruirlo, Edward las rasga por completo y se deshace de ellas. Ha intentado dolorosamente adaptarse a las reglas de la sociedad, pero es evidente que no puede evitar ser como es, no puede renegar de su naturaleza. El “monstruo” acaba así por aceptar su condición y regresar a su lugar de origen, a su verdadero hogar. Como veremos, esto se repite paso por paso en el personaje de Jack.

Edward, prototipo del *outsider* que es todo inocencia y buenas intenciones, procede de un mundo completamente distinto y su peripecia lo muestra incapaz de adaptarse a su nuevo ambiente. El romanticismo de Burton, unido indefectiblemente a la tragedia, no permite que el amor se convierta en una fuerza redentora capaz de superar todas las fronteras. El amor irrealizable entre Edward y Kim es también mostrado dramáticamente a través de los elementos de la puesta en escena. El muchacho regresa a casa de los Boggs una vez se ha desembarazado de sus ropas “normales” para dejar al descubierto su traje de cuero negro. Allí encuentra a Kim, con su vestido de fiesta de un blanco radiante, casi podíamos decir que se trata de un traje de novia. Al verlos juntos, el contraste no podría ser mayor: *cyborg* contra humano, ropas negras contra ropas blancas, cabellos negros

contra cabellos rubios. A pesar del cariño de Peg y del amor de Kim, Edward no puede sino aceptar que no pertenece a su mundo.

6.2. EL CUENTO DE HADAS BURTONIANO

Como adelantábamos, *Eduardo Manostijeras* es un moderno cuento de hadas gótico que guarda bajo una estructura aparentemente simple una serie de temas de gran complejidad. Como los mejores cuentos, trata temas y emociones universales. Para Burton, los cuentos de hadas tratan sobre lo desconocido, sobre la vida y la muerte: quién somos, cómo somos creados, qué hay en el mundo exterior, qué ocurre cuando morimos. Como la propia vida, son una compleja mezcla de lo bueno y lo malo, lo divertido y lo triste. Los cuentos de hadas reflejan lo absurdo de la realidad. Son una versión romántica que presentan el peligro y los temas subversivos de un modo divertido.⁴⁰

El director ha declarado a menudo que prefiere conectar con algo a un nivel subconsciente a intelectualizarlo, algo que encuentra en los cuentos de hadas: “A veces la gente dice: “¿Vas a hacer una película de verdad con gente real?” Pero para mí las palabras “normal” y “real” tienen mil interpretaciones diferentes ¿Qué es real? ¿Qué es normal? Y creo que la razón por la que me gustan tanto los cuentos de hadas como forma, por lo menos lo que yo entiendo como forma, lo que obtengo de los cuentos de hadas, de los cuentos populares, leyendas, son estas imágenes tan extremas, muy elevadas, pero con cierta base.”⁴¹

Burton nos recuerda además que el cuento de hadas no es sólo para niños y que la tradición anglosajona contiene elementos muy macabros y violentos, algo que quizá hemos olvidado por obra y gracia de las edulcoradas versiones de Disney: “Los cuentos de hadas son terriblemente violentos y enormemente simbólicos e inquietantes, con probabilidad más que *Frankenstein* o cosas por el estilo, que son como míticos y se interpretan como cuentos. Pero los cuentos de hadas, como los de los hermanos Grimm, están quizá más próximos a películas como *The Brain that Wouldn't Die*, mucho más duros, crueles y llenos de raros simbolismos. (...) Creo que por eso siempre me han interesado los cuentos populares y de hadas, porque son simbólicos de algo más. Tienen una base, pero van más allá, están abiertos a la interpretación. Siempre me ha gustado eso, ver las cosas y hacerme una idea propia

⁴⁰ En *Rolling Stone*, nº 634-635, 1992. Entrevista de David Breskin disponible en: <http://www.timburtoncollective.com/article32.shtml>

⁴¹ BURTON, Tim en SALISBURY, Mark (ed.): *Op. cit.*, p. 156.

sobre ellas. Así que creo que no me agradaban los cuentos de hadas en sí mismos. Me gustaba su idea.”⁴²

Ciertamente, los cuentos se prestan a las más variadas interpretaciones, dependiendo de los intereses personales del lector en ese momento específico de su vida y del contexto histórico en el que se efectúa la lectura.

Aunque hemos podido comprobar que el entramado de referencias en cualquiera de los film de Burton es extremadamente rico, no faltan interpretaciones reduccionistas que tratan de definirlos con unas pocas palabras. En el caso de *Eduardo Manostijeras*, hay quien se limita a ver una versión más o menos personal de *Frankenstein*, la reescritura del mito de Prometeo propuesta por Mary Shelley. Más ingeniosa resulta la formulación de Alan Jones⁴³, “*El hombre elefante se encuentra con Hairspray*”, al relacionar el film de Burton con otros dos directores de culto igualmente iconoclastas, David Lynch y John Waters, que han explorado la vida en los barrios residenciales desde distintos puntos de vista. Otra de las películas con la que se ha establecido conexiones ha sido *E.T.* Alan Jones⁴⁴ señala que ambas afirman la vida, nos enseñan una lección y nos rompen el corazón. Sin embargo, Burton huye como siempre de estas relaciones directas y no se muestra en absoluto de acuerdo con la comparación más allá del incremento de la emoción que se produce en el clímax de ambos films. En lo que a cuentos se refiere, algunos críticos han comparado el film con *Pinocho*, del que ya hablaremos más adelante, con *La Bella y la Bestia* de Jeanne Marie Leprince de Beaumont o con el *Struwwelpeter* de Heinrich Hoffman. En lo que se refiere a *La Bella y la Bestia* (1757), a pesar de que en *Eduardo Manostijeras* existen claras resonancias, tampoco podemos asimilar sin más la relación sentimental de Edward y Kim con la que mantienen los protagonistas del cuento de la escritora francesa. En este relato, como en sus diversas adaptaciones, desde la realizada por Jean Cocteau hasta *King Kong*, la Bestia rapta a Bella. A partir de ahí, la heroína, como Kim, experimenta una evolución que va desde el rechazo inicial hasta el enamoramiento. Sin embargo, ni Kim está confinada cumpliendo una penitencia como Bella ni Edward presenta una deformidad tan extrema como la de la Bestia. Por otra parte, es la candidez y pureza de Edward lo que conquista sin esfuerzo el corazón de la muchacha y no su perseverancia, como en el caso de la Bestia. El amor de Kim tampoco tiene el efecto redentor que apreciamos en el cuento, donde el amor de Bella libera a la Bestia de su maldición y lo transforma en un apuesto príncipe.

⁴² *Ibidem*, pp. 32-33.

⁴³ JONES, Alan en *StarBurst*, nº 155, Julio 1991, p. 29.

⁴⁴ *Ibidem*, p. 37.

Este tema ya aparecía en la mitología clásica, donde Zeus rapta a Europa metamorfoseado en un toro monstruoso que sólo recupera su forma original cuando la joven demuestra su amor por él. Todos los cuentos donde una joven virgen se enfrenta a un novio con forma animal pueden ser interpretados como formas de superación del miedo al sexo. Cuando la joven deja de considerar el sexo como algo horrible y brutal y acepta su sexualidad, la animalidad de su pareja desaparece. No ocurre esto en *Eduardo Manostijeras*, donde Edward no sólo no presenta ninguna característica bestial, sino que es un *cyborg* asexuado y perfectamente adorable desde el principio. En este caso, el novio-animal sería Jim, quien exhibe un comportamiento bestial y subyuga a Kim. En realidad es la muchacha la que, a través de su amor por Edward, se libera de la amenaza de su novio y de la penosa vida que tenía asegurada junto a él.

En cuanto a *Struwwelpeter* (*Pedro Melenas* en castellano), se trata de cuento didáctico que el alemán Heinrich Hoffman escribió en 1844 como regalo de Navidad para su hijo. El manuscrito original constaba de cinco historias cortas en verso acompañadas de dibujos que fue posteriormente ampliado y publicado como libro infantil en 1845. *Struwwelpeter* describe con detalles gráficos lo que les pasaría a los niños que no obedecen, en consonancia con la crueldad y el sadismo habitual de los libros para niños y los cuentos de hadas de principios del siglo diecinueve. La grotesca ilustración del desaliñado Pedro, con su melena aleonada y larguísimas uñas, es una imagen que, a pesar de evocar la de Edward, era totalmente desconocida para Burton. Alguien se la mostró al finalizar la película.

Los cuentos son un terreno privilegiado para la configuración del rito iniciático. Recogen la sabiduría popular sobre el funcionamiento del mundo y el proceso de maduración personal. Cuentos como los de los hermanos Grimm, *Pinocho*, *El mago de Oz*, etc., relatan un proceso en el que un niño se pierde o es abandonado, con lo que se ve obligado a tomar decisiones que lo conducen a la edad adulta.

Leyéndolo el film como un simple cuento tradicional, Edward abandona la soledad de su hogar, esto es, la seguridad de la infancia, para adentrarse en el mundo exterior, un universo completamente extraño repleto de posibilidades, tanto positivas como negativas. Dado que los personajes de los cuentos de hadas responden al más estricto maniqueísmo, Peg Boggs sería el hada buena que lo protege mientras Joyce, Esmeralda y Helen representan a las malvadas brujas, y Kim a la hermosa princesa de largos cabellos dorados. Sin embargo, aunque Edward afronta como en los cuentos el proceso de maduración enfrentándose a una

serie de dificultades y conflictos con el mundo que lo rodea, ni los personajes responden a una configuración tan simple ni desde luego Burton considera malvados a los vecinos del barrio. Por otra parte, los elementos sociales que encontramos en la película la convierten en algo más que un cuento de hadas. Edward ha vivido durante no se sabe cuántos años en la más completa soledad, se ha educado en la cortesía victoriana y en el amor al arte. No sabe nada del funcionamiento de la sociedad de los hombres, de su hipocresía, su intolerancia, su estupidez, sus formas de engaño o su feroz sometimiento de la individualidad. También desconoce los mecanismos del capitalismo, la necesidad de obtener dinero a cambio de sus creaciones, de pedir un crédito al banco, de comprar un coche y solicitar una tarjeta de minúsculo para poder aparcarlo en cualquier sitio. De acuerdo con Thomas Bourguignon, junto al cuento de hadas popular y “naif” encontramos el cuento voltairiano, filosófico y satírico: Edward es Cándido en el castillo de la Bella Durmiente.⁴⁵ Al igual que el ingenuo personaje de Voltaire, Edward se educa en un hermoso castillo y “súbitamente se ve trasladado a la realidad mundana, donde es víctima y testigo de la necedad y la ruindad humana.”⁴⁶ El muchacho, con su naturaleza gentil y siempre deseoso de agradar, intenta adaptarse con todas sus fuerzas. Soporta con entereza todas las situaciones en las que se ve inmerso, muchas de las cuales nos llevan a los momentos más cómicos del film, hasta que su vida corre peligro. La humanidad, quedará bien claro en *Mars Attacks!*, es demasiado necia para redimirse y Edward, como Cándido, debe volver a su castillo donde se ocupará de cultivar su fantástico jardín.

A Edward, que por un momento iluminó las insustanciales vidas de los vecinos de la urbanización, no le queda otra salida que regresar al aislamiento de su castillo y destinar su talento artístico a unas magníficas esculturas que nadie excepto él mismo podrá disfrutar jamás. Como observa Michael Wilmington, el film es también una “alegoría Dr. Seuss-Edward Gorey sobre cómo la clase media americana se ha educado y programado a sí misma sin la apreciación de la maravilla.”⁴⁷

Burton no hace sino ilustrar la reivindicación gótica, romántica y expresionista del poder del individuo frente a la sociedad, de la expresión artística individual frente a las convenciones y represiones sociales. Edward ha abierto un

⁴⁵ BOURGUIGNON, Thomas: “Edward l’Ermite” en *Positif*, nº 364, 1991. Citado en Sánchez-Navarro: *Op. cit.*, p. 253.

⁴⁶ SÁNCHEZ-NAVARRO, Jordi: *Op. cit.*, p. 253.

⁴⁷ WILMINGTON, Michael: “Soft-hearted fairy tale of an outsider” en *The Los Angeles Times*, 14 de Diciembre, 1990. Disponible en: <http://www.timburtoncollective.com/article77.shtml> “Dr. Seuss-Edward Gorey allegory about how middle-class America has educated and programmed itself out of appreciating wonder.”

mundo de posibilidades fantásticas que la sociedad suburbana no ha sido capaz de aprovechar. Pero Edward tiene su propio jardín, que es excepcional, y es por ello superior a la sociedad que lo ha rechazado.

Otra de las dificultades que afronta nuestro protagonista es, como en muchos cuentos, la aceptación de la sexualidad, aunque con variaciones. En primer lugar, Edward no es un niño, sino una criatura artificial creada mediante un método asexual que lo ha convertido en un ser asexuado. Es por esto que la sexualidad, simplemente, no forma parte de su mundo. Sin embargo, su llegada despierta un claro interés sexual entre las solitarias amas de casa de la urbanización, que comentan veladamente durante la barbacoa las posibilidades de Edward como amante. Su primer paso para seducirlo es darle a probar los manjares que han preparado, o más bien, embutirlo con ellos. La fascinación de Joyce Monroe, la vampiresa del barrio, por el extraño invitado de Peg es más que patente. Cuando Edward le corta el pelo, Joyce tiene “la experiencia más excitante de su vida” y no tarda en querer averiguar hasta dónde alcanza la habilidad del joven. Su poco sutil escena de seducción en la trastienda del salón de belleza no logra sino hacer huir a un extremadamente incómodo Edward, que no sabe cómo reaccionar ante la desnudez de la mujer. Sin duda, los anticuados libros de etiqueta con los que se ha educado no contemplaban esa contingencia. Tampoco el enamoramiento cambia la situación. Cuando Kim le pide que la abrace, Edward intenta torpemente rodearla con sus brazos. Si no lo consigue no se debe a que sus peligrosas y aparatosas manos se lo impidan, sino a que ni siquiera sabe cómo afrontar este contacto físico básico. Es Kim la que toma la iniciativa, la que le muestra cómo se abraza y la que le besa antes de dejarlo en la mansión y regresar a su mundo. Kim sí que es un ser sexuado que se ha convertido en madre y después en abuela, algo que nunca hubiera sido posible de haber permanecido junto al muchacho artificial.

Muchos de los protagonistas de Burton son extremadamente románticos y apasionados, pero el sexo es rara vez explícito (la lascivia desaforada de Betelgeuse sería una excepción). Como en las películas antiguas, entre Edward y Kim, Jack y Sally, Wood y Kathy o Icabod y Katrina, apenas vemos algo más allá de un tierno beso. Pee Wee Herman, otro asexuado niño-hombre como Edward, también rehuía el contacto sexual. A veces se han relacionado las películas de Tim Burton con las de David Lynch en su visión del entorno suburbano norteamericano, aunque el enfoque de Lynch sea mucho más satírico y explícitamente sexual. Según Caroline Thompson, la razón es simple: “Las obsesiones de Lynch son las de un chico de

diecinueve años y las de Tim son las de uno de doce.”⁴⁸ Aunque las películas de Burton contienen alusiones sexuales y personajes más o menos interesados en la materia, el sexo nunca se convierte en un tema a tratar, precisamente porque todavía no figura en la agenda de un niño de doce años.

6.3. RETRATO DE UN ENTORNO SUBURBANO

Burbank debe su nombre a David Burbank, un dentista de Los Ángeles que fundó allí un rancho de ovejas en 1867. Convertida en ciudad en 1911, se transformó en un centro industrial, hogar de Warner Bros., Columbia Pictures, Walt Disney Productions y NBC-TV. Se trata de un entorno suburbano que en los sesenta fue objeto de todo tipo de bromas burlonas, sobre todo en programas de televisión como *Tonight Show* de Johnny Carson. Además de los estudios, su aeropuerto cobijaba la Lockheed Aviation, una gigantesca fábrica de aviación, de modo que todos los negocios de la ciudad existían para sustentar, y eran a su vez sustentados por, Lockheed o los estudios. Cuando Burton llegó al mundo en 1958, Burbank todavía no se había convertido en una broma cultural, sino que estaba absorbida por la fama de Hollywood. Era una pequeña ciudad dentro de otra más grande y que reflejaba en gran medida la mentalidad de la era Eisenhower, con su conformismo y sus casas estandarizadas. Se esperaba que todo el mundo hiciera, creyera y se comportara del mismo modo, con lo que cualquier cosa ajena a este rígido conjunto de normas no cuestionadas era considerada, cuanto menos, sospechosa. Al fin y al cabo, se trataba del final de la era de la caza de brujas del senador McCarthy. Lo mejor y más simple era jugar sobre seguro y ser como los vecinos. Todo el mundo se parecía entre sí y nadie osaba revelarse.

Era un mundo donde se potenciaba fuertemente el sentimiento de pertenencia a través de distintos tipos de clubs, algo a lo que Burton siempre se sintió ajeno. Ya hemos comentado que en esta época de inminente guerra nuclear se intentaba por todos los medios posibles mantener una fachada de estabilidad y normalidad. Esta fachada era también reforzada a través de las comedias de situación de los años sesenta, por lo que no es de extrañar que los Boggs parezcan extraídos de una de esas *sitcoms* con familias perfectas.

El director creció en un entorno escasamente tolerante donde se esperaba que los niños “encajaran” y se les etiquetaba a muy temprana edad. Dado su carácter introvertido, él había caído en el grupo de los raros y no se sentía aceptado, de

⁴⁸ En *Premiere*, vol. 4, n° 5, enero 1991, p. 99. “David’s obsessions are the obsessions of a nineteen-year-old, and Tim’s are obsessions of a twelve-year-old.”

modo que *Eduardo Manostijeras* “es, sobre todo, una reacción contra ese tipo de etiquetas.”⁴⁹

El mundo al que llega Edward, que podría ser cualquier ciudad de Estados Unidos, surgió “al acordarme de mi infancia en ese mundo de las urbanizaciones, y las sensaciones que eso me despertaba. (...) Lo interesante de esos vecindarios es que están tan pegados que conoces a todo el mundo, pero hay rollos por debajo que no puedes conocer. Rollos sexuales. Las urbanizaciones tienen una especie de perversidad. Cuando yo era joven, había una especie de corriente subterránea. (...) Yo crecí en una urbanización y aún sigo sin comprender algunas cosas. Hay una especie de ambigüedad, un vacío, y esto es algo que recibí con mucha fuerza de mi familia. (...) Es como crecer en un lugar donde no hay sentido de la historia, ni sentido de la cultura, ni sentido de la pasión por nada. Nunca tuve la sensación de que a la gente le gustara la música. Nadie mostraba la menor emoción. Era muy extraño. (...) Así que te veías obligado a adaptarte y eliminar una gran parte de tu personalidad, o bien a desarrollar una vida interior muy fuerte que te hiciera sentirte al margen.”⁵⁰

Como podemos comprobar, esa normalidad del barrio residencial era percibida por el Burton niño como algo extraño, con turbios asuntos soterrados, sin verdadera comunicación, sin emociones ni auténtica pasión, sin identidad cultural, sin raíces históricas ni señas de identidad propias. Las posibilidades de expresión individual eran escasas. El director reconoce que esta película trata sobre su crecimiento y el de muchos otros en un lugar que percibía como raro: “Cuando eres un niño crees que todo es extraño, y crees que *porque* eres un niño, todo es extraño. Entonces, cuando te haces mayor, te das cuenta de que *es* extraño. No es sólo que eres un nuevo ser en el mundo y todo es nuevo; había algunos aspectos que eran sólo increíblemente, ya sabes, extraños.”⁵¹ Más tarde, viviendo en Inglaterra durante el rodaje de *Batman*, pudo averiguar qué era eso que percibía como raro sin saber muy bien por qué: en Estados Unidos todo el mundo es tu amigo inmediatamente, pero de una forma muy superficial, algo a lo que Burton se resistía inconscientemente. “El mismo modo americano de instantánea aceptación superficial siempre me ha perturbado. Esa es la razón por la que Edward es

⁴⁹ BURTON, Tim en SALISBURY, Mark (ed.): *Op. cit.*, p. 149.

⁵⁰ *Ibidem*, pp. 150-152.

⁵¹ En *Premiere*, vol. 4, n° 5, Enero 1991, p. 102. “When you’re a kid, you think everything is strange, and you think *because* you’re a kid, everything is strange. Then when you get older, you realize it *is* strange. It’s not just that you’re a new being in the world and everything is new; there were some aspects of it that were just incredibly, you know, strange.”

inmediatamente bienvenido en la comunidad de Florida sin ninguna pregunta.”⁵² De este modo, aunque el muchacho es inicialmente bienvenido en la comunidad para ser rechazado más tarde, nunca es realmente aceptado, sino más bien explotado. Cuando su habilidad con los setos, los perros y los peinados femeninos no parece dar más de sí, el vecindario, aburrido, le da la espalda.

De acuerdo con Burton, muchos aspectos de la película están basados en sus recuerdos y en lo que supuso para sí mismo crecer en un barrio residencial: “Es un sitio curioso, muy raro y extraño, pero no totalmente negativo. Así que espero que en el film se presente de un modo que es extremo y un poco loco, pero no crítico ni riéndose de la gente. Esta es la película a la que me siento más próximo y sólo quería sacar las imágenes ahí fuera.”⁵³

Desde luego, la crítica del cineasta es ligera y no exenta de afecto. Burton se burla suavemente de la cultura norteamericana y de la sociedad matriarcal del entorno suburbano, donde las mujeres se reúnen para contarse chismes y los maridos parecen meros invitados que llegan al unísono del trabajo al atardecer y se marchan por la mañana. Esta sincronización sugiere que se trata de una sociedad perfectamente organizada que depende de una rutina en la que los hombres salen a trabajar y las mujeres cuidan del hogar. Sin embargo, aunque las vecinas son entrometidas, el director nos las muestra, más que maliciosas, deseosas de encontrar algo nuevo con lo que escapar de unas vidas anodinas y de la rutina que impera en el barrio residencial. Como observa Caroline Thompson⁵⁴, las obras de Burton muestran un cariño auténtico por la vida del vecindario y nunca alcanzan la condescendencia. Aunque él perpetua esta percepción de haber sido dañado por este entorno, desde la perspectiva de la guionista, es justo lo opuesto, pues ha escapado de unos daños que sí han perjudicado realmente a otras muchas personas.

Según el director⁵⁵, parte de su obsesión por la estética gótica proviene precisamente de este entorno. Dado que el sur de California es tan colorido y

⁵² En *StarBurst*, n° 155, Julio 1991, p. 35. “The very American way of instant superficial acceptance has always disturbed me. That’s the reason why Edward is immediately welcomed into that day-glo Florida community with no questions ever being asked.”

⁵³ En *Interview*, vol. 20, n° 12, Diciembre 1990, p. 112. Entrevista de Graham Fuller a Tim Burton y Vicent Price en “A lot of it is based on memories, not literal translation, of growing up in a certain place. And it’s a very fascinating place, suburbia. It was very important to me. It is a funny place, very strange and bizarre, but not totally negative. So in the film I hope it’s presented in a way that is extreme and kind of crazy, but not judgmental and laughing at people. This is the movie that I feel closest to, and I just wanted to put images out there.”

⁵⁴ En *Premiere*, vol. 4, n° 5, Enero 1991, p. 102.

⁵⁵ En LABAKI, Amir: *Folha de S. Paulo*. Entrevista disponible en: <http://home.acadia.net/userpages/joel/timburton/interview3.htm>

brillante, tenía que compensarlo de algún modo. Es por esto que contrapone el soleado y vistoso barrio de casitas en tonos pastel con un castillo extraído de las películas de terror de la Universal de los años treinta. Sin embargo, el director se esfuerza por no hacer las cosas demasiado oscuras combinando la oscuridad con la luz, la tristeza con el humor.

Vincent, Victor Frankenstein y Pee-Wee vivían en un entorno así, pero *Eduardo Manostijeras* es el film que explora con mayor profundidad este ambiente. Burton creció rodeado de gente temerosa de actuar o expresar sus propias opiniones, escondida tras las máscaras de la normalidad. La comunidad se comportaba como un solo ente, como los vecinos de *Frankenstein*, *Frankenweenie* y *Eduardo Manostijeras*, que no pueden permitir que peligre su falsa sensación de seguridad y se disponen a acabar con el *outsider* que perturba el orden de su mundo.

En este mundo de rutina suburbana tienen una gran importancia los ritos, como la celebración de barbacoas, que contribuyen a mantener esta apariencia de normalidad. En la California natal de Burton, como en la Florida donde se filmó la película, el clima se mantiene uniformemente cálido a lo largo de todo el año y no hay cambios estacionales reales. De este modo, también la celebración de la Navidad y la imitación de sus iconos se convierte en un rito. Existe una imagen convencional e ideal de cómo deben ser las Navidades (esto es, casas con los tejados nevados y luces de colores por todas partes). Si en California nunca se ha visto un solo copo de nieve, eso no es ningún problema: se finge, se instala nieve falsa, como hace Bill. Será Edward, ser puro, creativo y libre de fingimientos, el que, proporcionándoles nieve real, los libere de esta simulación.

Sánchez-Navarro⁵⁶ considera a Edward como un cruce entre *freak* y niño salvaje y lo equipara a Kaspar Hauser, el legendario chico salvaje incapaz de hablar y de comprender el mundo que lo rodeaba que apareció en Nuremberg en el siglo XIX: “Edward es un *freak*-salvaje, un ser que no ha sido culturizado y que, por tanto, presenta su alma al descubierto. Eso es, de hecho, lo único que lo hace diferente, lo que ofende a la civilización.”⁵⁷ Esta es una observación que deberíamos matizar. En primer lugar, Edward ha sido creado artificialmente, luego no es un niño. Tampoco ha crecido perdido en un bosque o encerrado en una mazmorra, sino que su existencia ha transcurrido bajo el amoroso cuidado de un inventor-padre que también se ha ocupado de educarlo. Esta educación, según nos muestra

⁵⁶ SÁNCHEZ-NAVARRO, Jordi: *Op. cit.*, pp. 256-258.

⁵⁷ *Ibidem*, p. 258.

uno de los *flashback*, ha consistido básicamente en normas de etiqueta victorianas y en poesía. Es decir, conoce las normas de conducta en sociedad, por lo que sí ha sido socializado, aunque se trate de un manual anticuado. Edward se muestra siempre deseoso de agradar y es extremadamente amable y atento. Solamente cuando se enfurece, no sin justificación, manifiesta una destructividad deliberada. Solemos escuchar a menudo que cada vez se pierden más las normas de educación, que nuestros niños y jóvenes son cada vez más maleducados, más salvajes. Edward, por el contrario, ha sido muy bien educado, aleccionado en unas normas de conducta social anticuadas que resultan excesivas más allá del protocolo aristocrático. Sabe, por lo tanto, comportarse perfectamente en sociedad, mejor incluso que la propia sociedad media. Sin embargo, es un ser puro, que no salvaje, en el sentido de que no ha sido aleccionado sobre la parte oscura de la sociedad y no sabe nada de segundas intenciones ni significados poco claros (como bien le recalca Bill, debe aprender a no tomarse las cosas de forma literal). Pero sobre todo Edward ha sido educado en el amor por el arte. No hay que olvidar que es, ante todo, un artista. Sus problemas en el entorno suburbano provienen de su educación como individuo con personalidad propia, como artista marginal que se atreve a desafiar el orden establecido (aunque sea inadvertidamente). Edward no ha sido creado para fundirse blandamente en una sociedad sin carácter, sino como artista destinado a brillar con luz propia. Y eso es algo que la sociedad no está dispuesta a tolerar. La visión romántica que propone Burton, artista que reivindica la expresión individual frente a la represión social, es ciertamente agríndice. El precio que el artista debe pagar por expresar su creatividad es la soledad y el aislamiento eternos en una mansión gótica.

6.4. VIDAS ARTIFICIALES: MÁQUINAS CON CORAZÓN

Como decíamos, Edward es un *cyborg*, un ser vivo creado artificialmente a partir de la unión de máquina y cuerpo biológico. Ya hemos señalado la génesis del muchacho a través de un *flashback* en el que el inventor antepone una galleta en forma de corazón frente a una de sus máquinas vagamente antropomórficas y tiene la idea de unir ambos elementos en un ser que lo acompañe en su soledad y se convierta en su heredero.

La Biblia asegura que dios creó al hombre a su imagen y el hombre quiso emularlo creando a su vez a otros hombres, recurriendo con frecuencia a la misma materia prima: el barro. Este desafío a la creación divina se remonta en occidente al

mito de Prometeo. Como narra Robert Graves⁵⁸, según la mitología griega el creador de la humanidad fue Prometeo. Titán sumamente sabio, le enseñó a Atenea, a cuyo nacimiento de la cabeza de Zeus había asistido⁵⁹, arquitectura, astrología, matemáticas, navegación, medicina, metalurgia y otras artes útiles que también transmitió a la humanidad. Zeus, irritado por sus crecientes facultades y aptitudes, había decidido extirpar a toda la raza humana y únicamente la perdonó gracias a las súplicas de Prometeo. Sin embargo, Zeus privó a los hombres del fuego para castigar un engaño de Prometeo, que favorecía abiertamente a su creación. Cuando Prometeo devolvió el fuego a la humanidad Zeus lo hizo encadenar desnudo a una columna de las montañas del Cáucaso, donde un buitre le comía cada día el hígado. Se trataba de un suplico eterno, pues el órgano volvía a crecer durante la noche. A este mito siguieron una larga lista de criaturas de vida artificial. Según Graves⁶⁰, el primer paso que dio Zeus para vengarse de Prometeo fue ordenar a Hefesto que hiciera una mujer de arcilla. Los cuatro Vientos le insuflaron vida y todas las diosas del Olimpo la adornaron. El resultado fue Pandora, la mujer más bella jamás creada. Pandora, que también resultó tonta, malévola y perezosa, no tardó en abrir la caja en la que Prometeo había encerrado todos los males que podían infestar a la humanidad. No obstante, el mito sobre la animación de lo inorgánico que ha calado más hondo en el imaginario occidental es la creación de Galatea por Pigmalión. El rey de Chipre⁶¹ se enamoró de Afrodita, pero como ésta se negó a yacer con él, esculpió su imagen en marfil y la acostó junto a él, suplicando a la diosa que se compadeciera de él. Así lo hizo Afrodita, que dio vida a Galatea. Como vemos, se trata siempre de mitos masculinos. Como observa Pilar Pedraza en su magnífico ensayo sobre el cuerpo artificial, los escasos brotes de pigmalionismo femenino suelen ser poco convincentes dado que: “Las mujeres crean a los hombres directamente, de su propia carne. Todas son potencialmente madres. Les sobra el mito de Pigmalión.”⁶²

Otro mito relevante proviene de la tradición esotérica de los judíos centroeuropeos. Ya hemos hablado del Golem en el capítulo dedicado al fantástico, leyenda del siglo XVI donde el rabino Loew modela un estatua de barro que cobra vida, un monstruo nacido para proteger a su gente y que termina volviéndose

⁵⁸ GRAVES, Robert: *Los mitos griegos*. Vol. 1. Alianza. Madrid, 1993, pp. 175-178. De este mito, como de los siguientes, existen innumerables versiones.

⁵⁹ Como vemos, el parto de Zeus es el primero en ilustrar el sueño de paternidad pura, sin intervención femenina, tan acariciado por el género masculino a lo largo de la historia.

⁶⁰ GRAVES, Robert: *Op. cit.*, pp. 177-178.

⁶¹ Versión de Robert Graves, p. 260.

⁶² PEDRAZA, Pilar: *Op. cit.*, pp. 276-278.

contra ellos. Las dos películas de Paul Wegener (1914 y 1920) y la novela de Gustav Meyrinck (*El Golem*, aparecida en un volumen en 1915 tras haber sido publicada por entregas entre 1913 y 1914) fijaron la representación icónica de este mito.

También los alquimistas medievales, como Paracelso, se interesaron vivamente por crear vida de un modo mágico y sin intervención femenina a través de sus homúnculos. En el renacimiento y el barroco todos estos mitos dieron lugar a la creación de los autómatas, prodigios de mecánica lúdica que gozaron de gran popularidad en Europa durante muchos años. Sin duda, la autómatas más famosa y temible, nacida a principios del siglo diecinueve, fue la Olimpia creada por E.T.A. Hoffmann en *El hombre de la arena*, cuento del que hablábamos en relación al estudio de Freud sobre lo siniestro. Hoffmann, tan atemorizado como fascinado por los autómatas, los incluyó en otros dos relatos, *Cascanueces* y *Los autómatas*. Olimpia es una autómatas que pierde su función de divertimento para convertirse en un peligroso objeto amoroso que conduce a la locura y, posteriormente, a la muerte. La tendencia hacia lo siniestro que ya se había manifestado en la niñez de Nataniel lo lleva a preferir a la autómatas Olimpia, a la que cree viva, al amor de su novia Clara. La autómatas, mujer ideal creada por el hombre, ha reaparecido en numerosas ocasiones en obras literarias, como el misógino texto de Philippe Auguste Villiers de l'Isle Adam *La Eva futura*, y cinematográficas: la variación de la Olimpia de Hoffmann *La muñeca* (*Die Puppe*, Ernst Lubitsch, 1919), *Metrópolis* o *El Casanova de Fellini* (*Il Casanova di Federico Fellini*, 1976).⁶³

En 1918, un año después de la aparición de *El hombre de la arena*, Mary Shelley publicaba su particular lectura del mito de Prometeo. *Frankenstein* daba comienzo a un nuevo mito. En la novela, el Dr. Victor Frankenstein se convertía, como indica su subtítulo, en un moderno Prometeo que daba vida no al barro, sino a carne extraída de la tumba. Otra rama de seres creados *contra natura*, esta vez a partir de animales, la encontramos en *La isla del Dr. Moreau*, obra de 1896 de H.G. Wells que ha tenido una fructífera vida en el celuloide con *The Island of the Lost Souls* (Erle C. Kenton, 1932) y una serie de secuelas y *remakes* entre las que destaca *La isla del Dr. Moreau* (*The Island of Dr. Moreau*, John Frankenheimer, 1996).

Como veíamos, en su tratado sobre la mitología del cine fantástico Gérard Lenne interpretaba a los doctores Frankenstein y Moreau como artistas, pues su móvil es el arte, la creación. Se trata de perfeccionistas que llevan su pasión al límite, incluso si ella les conduce a la perversión y la depravación.

⁶³ Todas ellas obras estudiadas brillantemente por Pilar Pedraza en el ensayo anteriormente citado.

Edward también ha sido comparado con Pinocho, el muchachito de madera salido de la imaginación del periodista florentino Carlo Lorenzini bajo el pseudónimo de Carlo Collodi. *Le avventure di Pinocchio. Storia di un burattino* se publicó en *Il Giornale per bambini* entre 1880 y 1883, año en que apareció además en formato libro, aunque la fama internacional le llegaría con la adaptación de la Disney de 1940. La marioneta creada por Gepetto, un afable fabricante de juguetes, adquiere vida gracias a la intervención de un hada. Como estamos hablando de un cuento iniciático, Pinocho sólo logrará la transformación definitiva en un niño de carne y hueso una vez superadas una serie de pruebas que le obligarán a madurar.

También encontramos hombres artificiales en busca de entrañas en *El mago de Oz* (1900), primer título de la serie de *Los Libros de Oz* escrito por Lyman Frank Baum. Este relato, adaptado con gran éxito a la pantalla en 1939, ha llegado a formar parte de la mitología norteamericana. El autor nos narra la historia de Dorothy Gale, que vive con sus tíos en una granja de Kansas, un lugar triste y gris, hasta que un día un huracán arranca la casa con ella dentro y la lleva a un país desconocido donde la tratan con mucho respeto porque, al caer, su casa ha matado a la Bruja Mala. Dorothy desea regresar a su hogar y emprende un viaje iniciático hacia la Ciudad Esmeralda, donde reside el Mago de Oz, la única persona que puede ayudarla. En el camino se encuentra con un espantapájaros que anhela un cerebro, un Leñador de Hojalata que quiere conseguir un corazón y un León Cobarde que busca valor. Finalmente conocen al mago, en realidad un ser muy sabio que les concede a cada uno lo que más desea. Precisamente, lo que mueve en un principio al inventor de *Eduardo Manostijeras* es dotar de corazón a su hombre de hojalata, cuya misión hasta el momento había sido cortar vegetales.

La alta tecnología permite que prescindamos del elemento telúrico de los dioses, de las repulsivas sustancias necesarias para crear un homúnculo y de la carne muerta de Frankenstein. Como podemos observar en las pantallas, a finales del siglo XX creamos limpiamente *cyborgs* de la más diversa índole, aunque son generalmente masculinos y con intenciones poco claras: seres como el terrorífico Freddy Krueger, el tenaz Terminator, el justiciero Robocop y, sobre todo, los sofisticados replicantes de *Blade Runner*. La última generación de *cyborgs* nos ha llegado de la mano de Steven Spielberg, con sabor a Pinocho y cuento de hadas. *Inteligencia Artificial* (A.I. Artificial Intelligence, 2001) está basada en *Super-Toys Last All Summer Long*, un cuento que Brian Aldiss escribió en 1969⁶⁴ y cuyos derechos fueron adquiridos por Stanley Kubrick. En esta película, el efecto invernadero ha

⁶⁴ *Los superjuguetes duran todo el verano y otras historias del futuro*. Plaza y Janés. Barcelona, 2001.

provocado el derretimiento de los casquetes polares, con lo que se han inundado vastas regiones del planeta. Los recursos naturales escasean y el futuro de la humanidad está seriamente amenazado. Los gobiernos han impulsado fuertes medidas de control de la natalidad y la tecnología ha desarrollado robots para cumplir todo tipo de tareas. En esta sociedad futura solamente sobrevivieron los seres humanos más aptos y no hay minorías latinas, negras o asiáticas. Muchos padres no están autorizados para tener hijos, pero Cybertronics Manufacturing tiene la solución. Unos padres destrozados porque su único hijo ha tenido que ser criogenizado debido a una enfermedad incurable son los encargados de probar la última creación: David, el primer niño sintético capaz de amar. Aunque Monica, su madre adoptiva, lo rechaza al principio, finalmente pronunciará las palabras que lo programan para que la ame indefinida e irreversiblemente. Cuando el hijo natural de la pareja vuelve a la vida y entra en competencia con David, Monica abandona al pequeño *cyborg* en un bosque. Movidado por el deseo de convertirse en un ser humano y recuperar el amor de su madre, David emprende un viaje en busca del Hada Azul de Pinocho a través del reino de Oz.

Como observa Jordi Sánchez-Navarro⁶⁵, en la película de Burton aparece citada de forma más o menos explícita toda esta genealogía de la vida artificial. El inventor de Edward no quiere una bella esposa como Pigmalión, ni un juguete para divertirse, ni un ser defensor, ni un esclavo replicante. Desea un hijo y, como Zeus, logra la paternidad pura, un heredero sin necesidad de intervención femenina alguna.⁶⁶ Su conocimiento de los ingenios mecánicos se lo permite, como demuestra el libro de diseños que resume la creación del muchacho en uno de los *flashback*. El resultado es increíblemente perfecto, un *cyborg* ciertamente poético y encantador que podría pasar por humano si hubiera tenido tiempo de terminar su obra. Nunca sabremos por qué al inventor se le ocurrió colocarle unas peligrosas tijeras, aunque fueran provisionales, en el lugar donde deberían haber estado sus manos. Quizá porque la máquina que le proporcionó la idea las tenía y no encontró nada mejor que ponerle mientras concluía la fabricación de unas extremidades humanas. Estas tijeras, en todo caso, confieren a su creación un carácter más extraordinario si cabe, ya que son el instrumento de su creatividad artística. Más allá de su a un tiempo potencial creativo y destructivo, se trata de un don indudablemente doloroso: no sólo lo margina de la sociedad imposibilitando una vida normal y una relación amorosa satisfactoria o se hiere a sí mismo y todo lo que toca con suma

⁶⁵ SÁNCHEZ-NAVARRO, Jordi: *Op. cit.*, p. 247.

⁶⁶ Quizá la intervención femenina sí llega más tarde, en la figura de Peg, para completar la experiencia de Edward como ser humano.

facilidad, sino que también la pasión y concentración con la que acomete sus cortes de pelo o sus esculturas tienen algo de desesperación, convirtiendo su éxtasis artístico en una experiencia casi dolorosa.

6.5. IMÁGENES DE DISCAPACIDAD

Hemos podido comprobar que *Eduardo Manostijeras* funciona a diferentes niveles. Los comentarios van desde quienes ven una afectuosa burla de la cultura americana hasta quienes perciben que alimenta una mayor comprensión hacia las personas afectadas por algún tipo de minusvalía. Estamos hablando de fantasía cargada de significado. Como observaba el propio director, los cuentos de hadas ofrecen un campo privilegiado para el desarrollo de todo tipo de ideas y sentimientos, de observaciones psicológicas, reflexiones culturales o apuntes sociales.

Cuando Edward llega al barrio residencial es visto primeramente como un discapacitado y no será hasta más tarde cuando se convierte en un “monstruo”. A lo largo de la película escuchamos a varias personas comentarle a Edward que saben de un médico que podría ayudarlo. El muchacho afirma que le gustaría conocerlo, deseoso de integrarse y ser como los demás, aunque ese encuentro nunca llega a producirse. Durante la barbacoa en el jardín de los Boggs, un anciano con una pierna ortopédica le recomienda que jamás permita que le llamen minusválido, mientras Joyce se apresura a remarcar que no es un minusválido, sino “excepcional”. En el banco, el director deja bien claro que no forma parte de la sociedad: se trata de una persona sin historial de empleos previos, sin ahorros, inversiones, número de la seguridad social ni solvencia. Lo mejor que puede hacer, le aconseja, es conseguir una tarjeta de minusválido para poder aparcar en todas partes. También las palabras del psicólogo que lo trata en la comisaría (Edward no sabe discernir entre el bien y el mal y su concepto de realidad está radicalmente subdesarrollado) revelan su condición de minusválido no sólo físico, sino también mental. Conforme transcurre la película, Edward pasa de ser un ser excepcional a ser considerado un minusválido y luego un monstruo que no puede tocar nada sin destruirlo. Únicamente en el aislamiento de su castillo puede seguir siendo tan sólo, en el mejor sentido de la palabra, extraordinario.

A continuación examinaremos el retrato cinematográfico de personas con minusvalías, que completaremos con el estudio del tema de la monstruosidad y la otredad en relación a *Pesadilla antes de Navidad*.

Los retratos y representaciones de personas que viven con discapacidades en cine han cambiado a lo largo del tiempo, algunas veces reflejando, y otras veces influenciando, las actitudes y creencias sociales. Sin embargo, la discapacidad misma no es una forma fácilmente reconocible. Cuando se aísla de la existencia humana corriente mediante representaciones artísticas, el individuo discapacitado es transformado en un objeto de fascinación cultural, un fragmento de humanidad, el otro. La experiencia de la minusvalía, definida solamente en relación a una percibida carencia de potencial humano, se vuelve significativa como una imagen en el espejo distorsionada de lo que tomamos por “humano” y por lo tanto revela las nociones de normalidad preconcebidas de nuestra cultura.

Paul K. Longmore⁶⁷ señala el gran número de discapacitados que aparecen en cine y televisión (monstruos del género de terror, criminales lisiados, veteranos de guerra, víctimas de villanos, personajes de series de televisión temporalmente inválidos, personajes animados como el tartamudo cerdito Porky,...) y se pregunta por qué la mayor parte del tiempo los pasamos por alto. El autor asume que todas las películas son un reflejo de la realidad en un modo u otro.

Las películas de cine y los programas de televisión tocan áreas que nos preocupan sin explicitarlas o sin explorarlas. Otras veces, como se puede observar en los dramas sobre problemas sociales propios de los años setenta y ochenta, nuestras preocupaciones son abordadas, pero sin un examen profundo. En estos casos, la televisión y el cine proveen soluciones simples y rápidas. Nos dicen que el problema no es tan doloroso o agobiante como nos tememos, que es manejable, o que no es realmente nuestro problema, sino el de algún otro.

La discapacidad nos rodea más de lo que generalmente reconocemos o nos molestamos en notar y contenemos miedos no expresados sobre la posibilidad de sufrir una minusvalía. Solemos estigmatizar, rechazar e incluso destruir aquello que tememos. El entretenimiento popular que retrata personajes discapacitados alude a estos miedos y prejuicios, o los aborda oblicua o fragmentariamente, buscando reafirmarnos sobre nosotros mismos.

Martin F. Norden⁶⁸ observa que los minusválidos que conoce tienen muy poco que ver con los personajes discapacitados que se ven en la pantalla. Según este autor, la sociedad convencional no extrae normalmente sus ideas sobre la

⁶⁷ LONGMORE, Paul K.: “Screening Stereotypes: Images of Disabled People” en ENNS, Anthony y SMIT, Christopher R. (ed.): *Screening Disability: Essays on Cinema and Disability*. University Press of America. Lanham, 2001, p. 1.

⁶⁸ NORDEN, Martin F.: “The Hollywood Discourse on Disability: Some Personal Reflections” en ENNS, Anthony y SMIT, Christopher R. (ed.): *Op. cit.*, p. 20.

discapacidad de los propios discapacitados. Las personas no discapacitadas tienden a evitar la interacción con personas con minusvalías, en parte porque no están seguros de cómo comportarse en su presencia. Además, a los no discapacitados no les gusta que les recuerden su propia fragilidad y mortalidad. Para Norden, las actitudes hacia la discapacidad se derivan fundamentalmente de las películas y de otras formas de entretenimiento popular que nos rodean. Esta es una idea inquietante, pues para muchas personas los films no sólo reflejan la realidad, sino que *son* la realidad. Las películas desempeñan un papel importante a la hora de formar el modo en que la sociedad piensa sobre su mundo y, especialmente, sobre aquellos aspectos de la vida de los que tiene escaso conocimiento de primera mano.

Norden divide la historia de la representación cinematográfica de la discapacidad en tres periodos:

1. Desde finales de la década de 1890 hasta finales de los años treinta: las películas de este primer periodo tendieron a presentar retratos altamente *explotadores*, con mujeres y niños retratados como “inocentes dulces”, seres puros, buenos y dóciles que eran finalmente recompensados con una cura milagrosa, y con hombres como “vengadores obsesivos”: hombres del tipo del Capitán Ahab que buscaban venganza implacablemente. Los inocentes dulces los podemos encontrar en películas como *Las dos huérfanas* (*Orphans of the Storm*, D.W. Griffith, 1921), *Luces de la ciudad* (*City Lights*, Charles Chaplin, 1931) y las diversas versiones de *Un cuento de Navidad*, mientras Tod Browning y Lon Chaney, separadamente o en colaboración, dieron forma al vengador obsesivo en muchos films, como *El jorobado de Notre Dame* (*The Hunchback of Notre Dame*, Wallace Worsley, 1923) con Chaney como protagonista, y las dirigidas por Browning *Garras humanas* (*The Unknown*, 1927), *La parada de los monstruos* y *Muñecos infernales* (*The Devil-Doll*, 1936).

2. Desde los años de la Segunda Guerra Mundial hasta la década de los setenta: los cineastas comenzaron a ofrecer retratos más sensibles e informativos (sobre los veteranos con minusvalía sobre todo) y las películas siguieron un camino más *exploratorio*. La discapacidad, que durante el primer periodo había sido usada principalmente para telegrafiar a la audiencia las cualidades interiores de un personaje o simplemente para impulsar la trama, era ahora tratada como un asunto principal que explorar y superar. Estas películas presentaban a menudo personajes discapacitados exagerados y situaban la carga de la “superación” exclusivamente sobre sus hombros, ignorando los problemas de prejuicios, pero aún así, supusieron un paso adelante. Podemos destacar *Pride of the Marines*

(Delmer Daves, 1945), *Los mejores años de nuestra vida* (*The Best Years of Our Lives*, William Wyler, 1945) y *Hombres* (*The Men*, Fred Zinnemann, 1950).

3. Desde los años setenta hasta hoy en día: este periodo se inició con películas que trataban la discapacidad de un modo secundario. La lucha por la rehabilitación, central en el segundo periodo, comenzó a dejar paso a otras preocupaciones: esforzarse por conseguir una carrera, luchar por la justicia social, la propia expresión sexual o simplemente continuar con la vida diaria. Los cineastas empezaron a mostrar personajes que daba la casualidad de que eran discapacitados y que tenían una gama de problemas tan amplia como la de cualquiera. Aunque todavía había personajes planos, en esta época comenzó a desarrollarse la caracterización de personajes tridimensionales. Cabe destacar películas como *Max's bar* (*Inside Moves*, Richard Donner, 1981) o *Passion Fish* (John Sayles, 1992), así como aquellas que examinaban las vidas de veteranos de Vietnam discapacitados, como *Nacido el cuatro de julio* (*Born on the Fourth of July*, Oliver Stone, 1989). Los horrores de la guerra fueron retratados de modo escalofriante por Dalton Trumbo, también autor de la novela, en *Johnny cogió su fusil* (*Johnny Got His Gun*, 1971). Aquí, un joven soldado americano de la I Guerra Mundial permanece tendido en la cama de un hospital, consciente, pero privado de piernas, brazos, vista, habla, oído y olfato.

Aunque el movimiento general desde la explotación a la exploración y al tratamiento secundario de la minusvalía podría sugerir un desarrollo en los asuntos acerca de la discapacidad, es importante notar que esta historia general ha estado marcada por frecuentes vueltas a los viejos estereotipos. Por ejemplo, películas de los noventa como *Hook* (Steven Spielberg, 1991), *Speed* (Jan de Bont, 1994) y *Wild Wild West* (Barry Sonnenfeld, 1999) presentan variaciones del viejo y odioso vengador obsesivo. En realidad, la pantalla continúa llena de imágenes negativas de las personas con discapacidades.

Las mujeres discapacitadas, tratadas como dulces inocentes, han sido ampliamente explotadas por el melodrama en películas como *Belinda* (*Johnny Belinda*, Jean Negulesco, 1948), en la que Jane Wyman encarna a chica sordomuda, o en *Obsesión* (*Magnificent Obsession*, Douglas Sirk, 1954), donde la misma actriz interpreta a una mujer ciega. En *La escalera de caracol* (*The Spiral Staircase*, Robert Siodmak, 1946) las mujeres con minusvalías de una pequeña ciudad se convierten en víctimas de un asesino en serie y Dorothy McGuire da vida a la hermosa muchacha muda que trata de escapar del psicópata. También veíamos a una ciega y aterrorizada Audrey Hepburn tratando de defenderse de un asesino

en *Sola en la oscuridad* (*Wait Until Dark*, Terence Young, 1967). Igualmente recordada es *El milagro de Anna Sullivan* (*The Miracle Worker*, Arthur Penn, 1962), en la que Anne Bancroft enseñaba a comunicarse a una niña ciega y sordomuda.

George Henderson y Willie Bryan sugieren que “a lo largo de la historia, las personas sin minusvalías han sentido una paradójica repulsión-atracción hacia aquellos con discapacidades”⁶⁹ y los empresarios siempre han estado ahí, explotando esta repulsión-atracción, siendo el caso más notorio el del *freak show*. Norden observa: “En muchos aspectos, los cineastas –particularmente los anteriores a la Segunda Guerra Mundial- continuaron donde los propietarios de los *freak show* lo habían dejado.”⁷⁰

Norden cita la obra de Roland Barthes *Mitologías*⁷¹, donde el autor francés sugiere que el Otro inquieta profundamente a la sociedad dominante y ésta usualmente trata de neutralizarlo de dos modos: curarlo o deshacerse de él. Así, la otredad se reduce a la igualdad, porque el Otro es una vergüenza que amenaza a la sociedad.

Según Norden, esta dicotomía encuentra frecuente expresión en las películas que tratan la discapacidad. Los personajes minusválidos codificados como “buenos” son a menudo recompensados con una cura milagrosa y son por lo tanto reabsorbidos por la sociedad dominante (y curiosamente, apenas son afectados por sus experiencias como personas discapacitadas). Por otra parte, los personajes discapacitados “malos”, suelen morir al final de la película (vía suicidio, homicidio u “oportuno” accidente) o bien desaparecen de la narración de algún otro modo. De acuerdo con el autor, esta segunda opción es, hasta cierto punto, paralela con el tratamiento de nuestra sociedad hacia las personas con discapacidades: si la sociedad no puede salvarlos a través de una cura, los rechaza en modos que van desde la simple ignorancia a la institucionalización (haciéndolos desaparecer por lo tanto de la esfera pública) y hasta el asesinato abierto.

Norden añade que la clase dominante ha tenido necesidad de crear una subclase sujeta a la caridad. En la tradición bíblica, se da limosnas a los minusválidos, pero no se los acepta como iguales. Esta tradición permite que los miembros de la sociedad dominante se “sientan bien” sobre ellos mismos, pues les ayuda a mantener un sentido de superioridad y control sobre las personas con

⁶⁹ HENDERSON, George y BRYAN, Willie: *Psychosocial Aspects of Disability*. Thomas. Springfield, 1984, p. 3. “throughout history, people without disabilities have had a paradoxical repulsion-attraction for those with disabilities.”

⁷⁰ NORDEN, Martin F.: *Op. cit.*, p. 24. “In many respects, filmmakers –particularly ones before World War II- picked up where the freak show proprietors left off.”

⁷¹ BARTHES, Roland: *Mitologías*. Siglo Veintiuno. Madrid, 1980.

discapacidades. Por otra parte, la sociedad dominante necesita demonizar al otro, adscribir maldad y peligros intangibles a las personas consideradas diferentes, para ayudar a mantener la cohesión. La agorera Esmeralda recibe a Edward desde el principio como un enviado de Satán, pero nadie le presta la menor atención hasta que Edward amenaza claramente con romper la cohesión de la comunidad y su falsa sensación de orden y seguridad.

6.5.1. Discapacidad y criminalidad

La discapacidad ha sido usada frecuentemente como recurso melodramático no sólo en entretenimientos populares, sino también en literatura. Entre los más persistentes encontramos la asociación de discapacidad y malevolencia. La deformidad del cuerpo simboliza la deformidad del alma. Las deficiencias físicas se convierten en emblemas del mal. Sin embargo, las películas de Burton le dan la vuelta a todos estos prejuicios. En su afán de mostrarnos que las cosas no son lo que parecen, el director analiza en sus películas el conflicto del individuo cuya apariencia física choca con su auténtica naturaleza. En *Eduardo Manostijeras*, aunque las cuchillas que rematan los brazos de Edward son realmente peligrosas, su carácter no podría ser más dulce e inocente. Peg se asusta, aunque sólo momentáneamente, al ver las manos de Edward. En su primer encuentro, Kim cree que es un asesino y, más adelante, la comunidad lo persigue acusándolo de criminal. Su reacción no hace sino continuar una larga tradición que asimila al discapacitado, al diferente, con la maldad.

Los “tipos malos” suelen sufrir minusvalías. El Doctor No de *El agente 007 contra el doctor No* (*Dr. No*, Terence Young, 1962) o el Doctor Strangelove de *¿Teléfono rojo? Volamos hacia Moscú* tienen el antebrazo y la mano enfundados en cuero negro, aparentemente como resultado del fracaso de uno de sus infames experimentos. Están tullidos a consecuencia de su maldad.

Otros villanos discapacitados quieren vengarse del mundo, están furiosos por su destino, odian a los que han escapado a su misma suerte y frecuentemente toman represalias contra las personas “normales”.

Dotar a los villanos con minusvalías refleja y refuerza, aunque de un modo exagerado, tres prejuicios comunes contra las personas discapacitadas: la discapacidad es un castigo por maldad; las personas con minusvalías están amargadas por su destino; los incapacitados guardan resentimiento contra los no discapacitados y, si pudieran, los destruirían. En hechos sociales históricos y contemporáneos son, desde luego, los no discapacitados los que han tratado en

ocasiones de acabar con los minusválidos. Como ocurre con el retrato popular de otras minorías, las no reconocidas fantasías hostiles de los estigmatizadores son transferidas a los estigmatizados. Se permite a la audiencia no discapacitada repudiar sus miedos y prejuicios al “culpar a las víctimas”, al hacerlas responsables de su propio ostracismo y destrucción.

Cercana a la caracterización criminal es el retrato, en las películas de terror, de la persona discapacitada como monstruo. El subtexto de muchas historias de terror es el miedo y el odio hacia las personas con minusvalías.

El rasgo más obvio de la caracterización del monstruo es su extremismo. Las minusvalías físicas suelen implicar rostros y cabezas desfigurados y graves deformidades corporales. Como en la caracterización criminal, estos rasgos visibles expresan desfiguración de la personalidad y deformidad del alma. De nuevo, la incapacidad puede ser representada como la causa de practicar el mal, su castigo, o ambas.

El retrato de la persona discapacitada como monstruo y la caracterización criminal expresan, en distintos grados, la noción de que la minusvalía conlleva la pérdida de una parte esencial de propia humanidad. Dependiendo del grado de discapacidad, el individuo es percibido como más o menos sub-humano. La persona estigmatizada es considerada, de alguna manera, menos que humana.

Una extensión de la noción de pérdida de humanidad es la idea de que la discapacidad tiene como consecuencia una pérdida de autocontrol. El personaje discapacitado, por lo tanto, pone en peligro el resto de la sociedad. Este minusválido peligroso no es necesariamente un criminal o un monstruo malevolente, sino que puede ser víctima trágica del destino, como ocurre en *De ratones y hombres*, una historia de Steinbeck adaptada al cine y a la televisión que no es de terror.

La violenta pérdida del autocontrol tiene como resultado la exclusión de la persona discapacitada de la comunidad humana. A menudo en los relatos de terror y virtualmente siempre en las caracterizaciones criminales, es la propia discapacidad y la consiguiente conducta peligrosa lo que separa y aísla al personaje discapacitado del resto de la sociedad. Incluso cuando el personaje minusválido es presentado con compasión, queda claro que una minusvalía grave imposibilita la integración social.

Tanto para los monstruos como para los criminales con minusvalías, la única solución final es frecuentemente la muerte, siendo muchas veces su “justo castigo”. Para los monstruos amables, la muerte es el trágico pero inevitable, necesario y

compasivo resultado. De este modo, aunque simpatizamos con el monstruo, eludimos nuestros miedos y prejuicios sobre él y escapamos al dilema de su integración social.

Incluso cuando la intolerancia es presentada como un problema fundamental, como ocurre en *El hombre elefante*, la solución última, la elección del personaje discapacitado es el suicidio. Burton no llega tan lejos en su solución, aunque el aislamiento total del resto de la sociedad resulta ciertamente amargo. También en la más reciente *Gattaca* (Andrew Niccol, 1997) la incapacidad hace imposible la pertenencia a una sociedad y una vida con sentido. La muerte es preferible: mejor muerto que minusválido.

6.5.2. Retratos de adaptación

En cine y, sobre todo, televisión hemos presenciado innumerables casos de minusválidos inadaptados. Estas historias están protagonizadas por personajes con una discapacidad física o sensorial más que mental. El argumento sigue el siguiente modelo: los personajes discapacitados protagonistas están amargados y llenos de autocompasión porque, independientemente del tiempo que llevan así, nunca se han adaptado a su situación y nunca se han aceptado tal y como son. En consecuencia, manipulan a familiares y amigos no discapacitados y los tratan con rabia. Al principio, los personajes no minusválidos sienten pena y los miman, pero más tarde se dan cuenta de que, para ayudar al personaje discapacitado a arreglárselas por sí mismos y adaptarse, deben “ponerse duros”. El clímax tiene lugar en una escena de confrontación, donde el personaje no discapacitado le da al personaje minusválido una “bofetada emocional” y le incita a dejar de sentir pena por sí mismo. El personaje discapacitado acepta la reprimenda, deja de quejarse y se vuelve un adulto bien adaptado.

Estas descripciones sugieren que la discapacidad es un problema de autoaceptación psicológica, de adaptación emocional. Los prejuicios sociales rara vez se inmiscuyen. En realidad, los personajes no discapacitados no tienen ningún problema en aceptar a los individuos con minusvalías e incluso entienden mejor que el personaje discapacitado la verdadera naturaleza del problema. Los personajes discapacitados carecen de perspicacia para comprenderse a sí mismos y a los demás y requieren educación emocional, usualmente de un personaje no discapacitado.

Como hemos señalado, el drama de adaptación parece haberse desarrollado en el periodo posterior a la Segunda Guerra Mundial, posiblemente como respuesta al gran número de veteranos discapacitados que volvían del conflicto.

Paradójicamente, estas representaciones supusieron un progreso en el retrato de las personas discapacitadas. En contraste con la caracterización del monstruo y del criminal, estos dramas muestran que la minusvalía no impide vivir una vida productiva, tener amistades normales y relaciones románticas. Estas historias responsabilizan directa y casi exclusivamente a los personajes discapacitados: si están socialmente aislados no se debe a que la sociedad los haya rechazado, sino que, al rehusar aceptarse a sí mismos, ellos mismos han escogido el aislamiento.

Un tema secundario recurrente, implícito o explícito, de muchas de estas historias de adaptación es la idea de compensación. Dios, la naturaleza o la vida compensa a los personajes discapacitados por su pérdida, siendo esta recompensa espiritual, moral, mental y emocional. Por ejemplo, los ciegos con una penetración especial sobre la naturaleza humana o los detectives parapléjicos con habilidades superiores (como Ironside).

Estas ficciones, junto a las “historias reales”, expresan el mensaje de que el éxito o el fracaso de vivir con una discapacidad dependen casi exclusivamente de las elecciones emocionales, del valor y del carácter del individuo.

Desde luego, Edward desearía ser humano y poseer unas manos convencionales. Sin embargo, su carácter le impide llegar a la amargura, la autocompasión y el auto-rechazo que suelen acompañar estos retratos de minusválidos. Pero aunque está perfectamente adaptado a su situación, esto es, a la vida en la mansión, no está preparado para afrontar la vida en sociedad. A pesar de sus esfuerzos, ya lo hemos visto, Edward no se adapta a la vida social. La opción de Burton está clara: no está dispuesto a renunciar a su personalidad ni a su creatividad. Es por esto que prefiere la soledad del castillo a pagar el alto precio que supone pertenecer a una comunidad. *Eduardo Manostijeras* no es, por lo tanto, un retrato de adaptación, sino un film que cuestiona si realmente vale la pena adaptarse a una sociedad tan insustancial, vacía e hipócrita.

6.5.3. La función social de las imágenes de discapacidad

Tanto el drama de adaptación como las representaciones no ficticias de personas con discapacidades son el resultado de una noción común según la cual, con la actitud apropiada, uno puede apañárselas y conquistar cualquier situación o condición, convirtiendo la discapacidad en una experiencia positiva de crecimiento.

Nada puede derrotarnos, excepto nosotros mismos. Esta creencia en el poder de una visión optimista, tan ampliamente extendida en terapias, psicologías y sectas a lo largo de toda la historia norteamericana, sugiere la razón principal de la popularidad de las historias sobre personas discapacitadas que se adaptan y superan sus circunstancias. Señala una de las funciones sociales y culturales de esa imagen y uno de los principales papeles que se esperan de la gente con discapacidades: en una cultura que atribuye el éxito o el fracaso ante todo al carácter del individuo, las personas minusválidas que han alcanzado el éxito sirven como modelos de adaptación personal, esfuerzo y logro. Al final, el éxito o el fracaso dependen tan sólo de nuestra actitud ante la vida. Si alguien trágicamente lisiado puede hacer frente a los obstáculos y superarlos, imagínate lo que puedes conseguir tú.

Otra de las funciones sociales de la imagen de la minusvalía física o sensorial es hacer de ella un problema individual y no social. El prejuicio y la discriminación se ven rara vez en estas historias reales o ficticias y, si es así, aparecen únicamente en segundo término. En las producciones de ficción, los personajes no discapacitados tratan usualmente mal a los minusválidos, no debido a sus prejuicios, sino debido a una falta de comprensión y sensibilidad. Es entonces una responsabilidad de los personajes discapacitados “educarlos”, calmar sus miedos y hacerlos sentir cómodos. Los programas de no ficción generalmente evitan u oscurecen el tema de los prejuicios.

Al tratar el tema de las personas con discapacidades, los magazines televisivos y los noticiarios se centran a menudo en los avances médicos y tecnológicos. También suelen ofrecer historias de “interés humano” acerca de personas con discapacidades llevando a cabo una proeza física para demostrar que no son “inválidos”, sino que están “físicamente retados”. Se podría decir que estos programas demuestran que las innovaciones médicas y tecnológicas están neutralizando poco a poco los daños físicos y que ellos y las historias de “interés humano” muestran que las actitudes, más que las discapacidades, son las que limitan a la gente. Pero simultáneamente refuerzan la noción de que la discapacidad es fundamentalmente un problema físico que requiere una solución médica o mecánica. También sugiere que los discapacitados pueden demostrar mejor su aceptabilidad social, su mérito para la integración social, exhibiendo algún tipo de capacidad física. Finalmente, estos programas también reiteran, con la complicidad activa de los propios participantes discapacitados, la visión de que la

discapacidad es un problema que tiene que ver con la superación emocional y física y no un asunto de discriminación social contra una minoría estigmatizada.

La reacción de los propios discapacitados a estas historias de “interés humano” es particularmente iluminadora: algunos alaban estos programas por mostrar que los individuos físicamente impedidos son tan capaces como los llamados “normales” mientras otros los critican por continuar el retrato de las personas con discapacidades como “increíbles”, “extraordinarios” o “monstruosos”. Ambas respuestas son el resultado de una misma preocupación y propósito: cada vez más y en varios modos, los discapacitados están rechazando la identidad social estigmatizada que se les ha impuesto. Están luchando por labrarse una identidad personal y pública positiva.

El estigma y la discriminación son todavía especialmente poderosos en lo referente al sexo y el romance. En una cultura sexualmente sobrecargada que enfatiza casi obsesivamente el atractivo físico, los discapacitados son a menudo percibidos como sexualmente desviados e incluso peligrosos o bien como asexuales o sexualmente incapacitados, tanto emocional como físicamente. En el caso de Edward, se trata de un ser artificial asexuado que despierta una fuerte respuesta sexual en Joyce y un gran interés entre las aburridas amas de casa del vecindario, mientras Peg parece ser la única en sentir hacia él un interés meramente maternal. Más tarde, cuando una despechada Joyce hace circular el rumor de que Edward intentó violarla, aunque el caso había sido más bien a la inversa, el inocente muchacho se convierte en un peligroso maniaco sexual.

Los estereotipos televisivos y cinematográficos reflejan y refuerzan las tendencias mencionadas. Los personajes criminales con minusvalías suelen transmitir una lujuria pervertida y lasciva hacia hermosas mujeres “normales”. El Dr. Loveless de la serie de televisión *The Wild, Wild West* (1965-1970) se rodea de mujeres exquisitas, mientras el Dr. Strangelove saliva ante la perspectiva de perpetuar la raza humana con jóvenes núbiles tras un holocausto nuclear. Los personajes discapacitados “monstruosos” amenazan a hermosas mujeres que normalmente los rechazarían. El desfigurado fantasma de la ópera rapta a una muchacha y Quasimodo, el jorobado de Notre Dame, rescata y cuida de Esmeralda, pero siempre hay una tensión sexual de fondo, de peligro, pues uno nunca está seguro de lo que podrían hacerles.

Hombres adultos mentalmente retardados también aparecen a veces como figuras sexuales amenazadoras, debido a su supuesta incapacidad para controlar sus emociones, medir su propia fuerza o contener una propensión hacia la

violencia. Por lo tanto, en *De ratones y hombres* George mata compasivamente a su amigo Lennie después de que éste le rompiera accidentalmente el cuello a una hermosa joven. La amenaza, la desviación y el peligro sexual proceden de la pérdida de control frecuentemente representada como inherente a la experiencia de la discapacidad.

En otras historias, la parálisis física tiene como resultado la asexualidad o la incapacidad sexual. Estas películas no examinan la realidad de personas con daños en la columna o las posibilidades de la rehabilitación sexual. En algunas historias, los personajes pierden algo más importante que la capacidad física de funcionar sexualmente. La discapacidad los ha privado de una parte esencial de su humanidad: su identidad como seres sexuales. Más de un personaje masculino con minusvalías se refiere a sí mismo como “sólo medio hombre”.

Incluso cuando la discapacidad no limita el funcionamiento sexual, puede afectar a la persona emocionalmente. Estos personajes desdeñan sus oportunidades para el romance debido a su falta de autoaceptación, una creencia en que nadie los podría amar con sus “imperfecciones”. Los personajes no discapacitados del sexo opuesto no tienen ningún inconveniente en encontrar atractivos, enamorarse y aceptar a las personas con discapacidades. Como ocurre en *Los mejores años de nuestra vida*, los personajes discapacitados necesitan ser convencidos de que son adorables y de que una relación romántica es factible a pesar de sus minusvalías. Estos retratos se burlan de las experiencias en la vida real de muchos hombres y mujeres discapacitados que encuentran que hasta la disfunción más insignificante tiene como resultado un rechazo romántico. De nuevo, el entretenimiento popular invierte la realidad social y permite a la audiencia no discapacitada no reconocer como propios las ansiedades y prejuicios sobre los discapacitados. La fuente del “problema” es transferida a la propia persona con minusvalías en otra versión de culpabilizar a la víctima.

En el pasado, la mayoría de las historias que presentaban una imagen positiva de discapacitados y romance tenían que ver con personajes ciegos. Algunas producciones más recientes han retratado personas con discapacidades físicas como atractivos y sexuales, siendo el caso más representativo el parapléjico veterano del Vietnam interpretado por Jon Voight en *El regreso* (*Coming Home*, Hal Ashby, 1978). Lo que diferencia estos retratos es la seguridad de los personajes con minusvalías concerniente a su propia sexualidad y valor romántico.

Estos retratos románticos y otras nuevas caracterizaciones han comenzado a surgir lentamente, en parte debido al cada vez mayor efecto de fundaciones de

discapacitados y otros grupos activistas dentro de la industria del entretenimiento. Sin embargo, los antiguos estereotipos siguen persistiendo, dando como resultado imágenes contradictorias.

Algunas producciones han tratado directamente el tema de los prejuicios, como *El hombre elefante* o *Máscara* (*Mask*, Peter Bogdanovich, 1985), pero ambas películas dejan salir a la audiencia del atolladero con la muerte de los protagonistas. Como dice Longmore, “es más fácil lamentar los prejuicios si sus víctimas no están cerca.”⁷²

Según este autor, la publicidad es el campo donde se han dado los mayores avances en la transmisión de una imagen positiva de la discapacidad. Los anuncios publicitarios comenzaron a mostrar minusválidos a partir de los años ochenta. La cadena CBS, los vaqueros Levi's, McDonald o Kodak no sólo rechazaron el miedo a que consumidores no discapacitados se disgustasen u ofendiesen, sino que, para vender sus productos, estos anuncios presentaron una nueva imagen de los discapacitados. No fueron retratados como inútiles y dependientes, sino como seres atractivos, inteligentes, activos, implicados, competitivos y que experimentan relaciones “normales”.

Lo que propone Longmore es tomar conciencia de las actitudes y valores que ha sido fijados por los medios de comunicación con el fin de liberar a los minusválidos del prejuicio paternalista expresado en esas imágenes y forjar una identidad social nueva y justa.

Uno de los discapacitados más famosos es, sin duda, Forrest Gump, personaje creado por el novelista Winston Groom y protagonista de la exitosa película de Zemeckis de 1994. Aquejado de lentitud mental y problemas locomotrices, esto no lo convierte en un idiota, sino en un ser cándido de naturaleza tranquila y dulce. A pesar de sus limitaciones, será a menudo protagonista absoluto de los mayores eventos de la historia norteamericana de la segunda mitad del siglo XX. A lo largo de tres décadas, Forrest le enseña a mover la pelvis a un tal Elvis, se convierte en una estrella del fútbol americano y del ping-pong, en un héroe condecorado de la Guerra de Vietnam, en rico empresario del sector de las gambas y los ordenadores, se erige en líder de la defensa del medio ambiente, descubre accidentalmente el caso Watergate, es recibido y galardonado por tres presidentes estadounidenses, le estrecha la mano al dictador chino Mao, comparte entrevista televisiva con John Lennon e incluso llega a ser padre con el amor de su vida. Forrest Gump recaudó en Estados Unidos 325 millones de dólares y 675 millones en el resto del mundo.

⁷² LONGMORE, Paul K.: *Op. cit.*, p. 14. “It is easier to regret prejudice if its victims won't be around.”

Se hizo con importantes premios de la Academia: Tom Hanks como mejor actor, Robert Zemeckis como director, mejor película y guión adaptado. *Forrest Gump* es, sin duda, el retrato de una persona aquejada de minusvalías más positivo e influyente de los últimos años.

7. APÉNDICES

7.1. LA RECEPCIÓN DE LA PELÍCULA

Una vez terminada la película, la Twentieth Century Fox se encontró con el problema de cómo promocionar y comercializar un film de semejantes características. Burton, tan contrario a las etiquetas, había realizado otro film imposible de clasificar. En el estudio lo consideraban un film técnicamente impecable y con una gran calidad artística que podía convertirse en un éxito de taquilla. Sin embargo, era también un film muy alejado de los habituales productos hollywoodienses. Su especial hibridación genérica dificultaba un enfoque promocional único, así como la determinación del perfil de su público potencial. Se trataba de una fantasía con toques realistas, un melodrama con momentos cómicos y un final decididamente trágico, lo que complicaba considerablemente las cosas para el estudio.

No obstante, el resultado de los tests de visionado con público resultaron inmejorables y Joe Roth creyó estar ante un *blockbuster* como el de *E.T.* (1982), film con el que compartía elementos como el rechazo al elemento extraño, el tono sentimental y el final (siendo optimistas) agridulce. Sin embargo, sabiamente, prescindió de una campaña promocional agresiva a la espera que el film encontrara su público por sí misma. Por otra parte, había que evitar que las afiladas manos de Edward lo asociaran con el terrorífico personaje de Freddie Krueger, el porfiado asesino armado con un guante de temibles cuchillas protagonista de la serie inaugurada con *Pesadilla en Elm Street (A Nightmare on Elm Street, Wes Craven, 1984)*.⁷³ La frase comercial que se empleó, *The story of an uncommonly gentle man*, parece destinada a despejar toda duda.

Eduardo Manostijeras se estrenó en Estados Unidos el 12 de Julio de 1990. Nunca se convirtió en el *blockbuster* que Roth esperaba, aunque en su primera semana de exhibición logró recaudar el doble de lo que había costado y consiguió más de 56 millones de dólares sólo en las salas norteamericanas. Parte de esta recaudación provenía de espectadores que habían ido a verla más de una vez. El

⁷³ Curiosamente, este film había supuesto el debut interpretativo de Johnny Depp.

director de *Batman* demostraba así que podía conjugar la exploración de sus obsesiones personales y el éxito de taquilla.

El guión ya había provocado respuestas muy viscerales entre aquellos que lo habían leído, o lo habían amado inmediatamente o lo habían odiado, algo que se repitió con el estreno de la película. Un sector de la crítica se mostró desdeñosa, mientras otro, más numeroso y entre los que se encontraba Ken Hanke, la consideraron uno de los mejores films jamás realizados sobre la adolescencia y la vida en América. “Absurda, ridícula y descaradamente romántica, *Eduardo Manostijeras* es ante todo un triunfo de la convicción sobre el realismo, del sentimiento sobre el pensamiento.”⁷⁴ Peter Travers diría: “*Eduardo Manostijeras* no es perfecta. Es algo mejor: pura magia.”⁷⁵

Con esta película Burton se erigía como creador de una obra única y personalísima, numerosos críticos lo adjetivaban de “autor visionario”. Burton accedía así al reducido club de los directores norteamericanos con estatus de autor.

En Europa, el film recibió una muy buena acogida. En España, Jordi Costa destacaba su dimensión poética: “El resultado es sanamente desconcertante, confirmando a Tim Burton como un poeta tan inclasificable como divertido en el seno del desangelado cine moderno (...) Derrochando imaginación plástica, Burton se está convirtiendo en un poeta incontestable dentro de un terreno no muy dado a la poesía.”⁷⁶

Mark Salisbury considera *Eduardo Manostijeras* “su película más profundamente personal y autobiográfica. (...) Una de las experiencias más originales, sentidas y legítimamente conmovedoras de los últimos años.”⁷⁷ Como Salisbury, muchos otros críticos han percibido elementos autobiográficos en la historia, algo que ya hemos comentado atrás. Interrogado directamente, el director volvió a negar, como había hecho con *Vincent*, que Edward fuera un autorretrato, aunque sí admitió que el film aludía a aspectos muy personales: “Digamos que contiene temas con los que me puedo relacionar más que con cualquier otra película que he hecho. (...) *Edward* ahonda en recuerdos personales y todo tipo de

⁷⁴ HANKE, Ken: *Tim Burton: an Unauthorized Biography of the Filmmaker*. Renaissance Books. Los Ángeles, 1999, p. 114. “Absurdly, ridiculously, and unashamedly romantic, Edward Scissorhands is first and foremost a triumph of conviction over realism, of feeling over thought.”

⁷⁵ TRAVERS, Peter: “A cut above the rest” en *Rolling Stone*, nº 595, Octubre 1991. Disponible en <http://www.timburltoncollective.com/article30.shtml> “Edward Scissorhands isn't perfect. It's something better: pure magic.”

⁷⁶ COSTA, Jordi: “Eduardo Manostijeras. Avon llama a la puerta del cielo” en *Dirigido por*, nº 190, Abril 1991. Citado en SÁNCHEZ-NAVARRO, Jordi: *Op. cit.*, p. 240.

⁷⁷ SALISBURY, Mark (ed.): *Op. cit.*, pp. 26-27.

temas emocionales, culturales y sociales que me han interesado siempre.”⁷⁸ Eligió la forma del cuento de hadas porque hacía posible expresar simbólicamente este subtexto. Según el director, la razón por la que le encanta la historia de Edward es porque es lo que siente acerca de la vida la mayor parte del tiempo, pues la vida es una mezcla de lo bueno, lo malo, la oscuridad, la luz, lo divertido y lo triste.

7.2. EL EQUIPO

7.2.1. Denise Di Novi, productora

Comenzó su carrera profesional como periodista y crítica cinematográfica en Toronto. Se introdujo muy pronto en la industria cinematográfica y en 1980 fue nombrada presidenta de la productora cinematográfica con base en Montreal *Film Plan*, donde ejerció como coproductora, productora asociada y productora ejecutiva en nueve películas, entre las que se encuentra el film de Cronenberg *Videodrome*. En 1983 la compañía se trasladó a Los Ángeles y se fusionó con *Arnold Kopelson's Film Packages*. Tras abandonar esta compañía, Di Novi se unió a la *New World Pictures* como vicepresidenta ejecutiva de producción, aunque desarrolló seis proyectos como productora independiente. Su primer trabajo como productora supuso también el debut en la dirección de Michael Lehmann. Su subversiva comedia negra *Escuela de jóvenes asesinos (Heathers, 1989)* recibió críticas entusiastas y diversos premios. Los films producidos por Denise Di Novi suelen ser originales, excéntricos y a menudo extravagantes. Admitida su preferencia por los proyectos “extraños, de personajes fuertes”, parece que todos los caminos debían conducir inevitablemente a Denise Di Novi a unirse profesionalmente con Tim Burton. En 1989, ambos crearon *Burton/Di Novi Pictures*, asociación que llevó a cabo la producción de *Eduardo Manostijeras, Batman vuelve, Pesadilla antes de Navidad*. Di Novi abandonó la compañía en 1992, para formar su propia compañía junto a Columbia, pero siguió colaborando con Burton en producciones como *Ed Wood, James y el melocotón gigante* o *Cabin Boy*. Con *Di Novi Pictures* ha producido películas como *Mujercitas (Little Women, Gillian Armstrong, 1994)*, *Héroes por casualidad (Almost Heroes, Christopher Guest, 1998)*, *Prácticamente magia (Practical Magic, Griffin Dunne, 1998)* o *Mensaje en una botella (Message in A Bottle, Luis Mandoki, 1999)*.

⁷⁸ En *StarBurst*, nº 155, Julio 1991, p. 33. “Let’s say it contains themes that I can relate to more than any other movie I’ve made. (...) *Edward* delves into personal memories and all manners of emotional, cultural and social themes that have always interested me.”

7.2.2. Caroline Thompson, guionista

Aunque nunca persiguió una carrera en Hollywood, cuando la industria adquirió los derechos de su primera novela, Caroline Thompson decidió probar suerte como guionista. Desde los noventa se ha concentrado en producciones de corte familiar que le han valido generalmente críticas respetuosas y un moderado éxito en taquilla. Nacida en Washington, D.C., Caroline Thompson es hija de un abogado y una maestra que nunca alentaron sus inquietudes artísticas. En 1978, poco después de graduarse con honores en Inglés y Literatura Clásica en la Universidad de Harvard, se estableció a Los Ángeles, donde trabajó como escritora y crítica literaria. En 1983 publicó su primera novela, *First Born*, cuyos derechos fueron adquiridos por la directora Penelope Spheeris. Aunque la película nunca se materializó, al colaborar en la escritura del guión descubrió que tenía facilidad para ello. En Caroline Thompson, Burton encontró un espíritu afín que capaz de dar forma literaria a sus proyectos más íntimos, *Eduardo Manostijeras* y *Pesadilla antes de Navidad*. Tras el éxito de *Eduardo Manostijeras*, Thompson escribió el guión de *La familia Addams* (*The Addams Family*, Barry Sonnenfeld, 1991). Gran amante de los animales, adaptó junto a Linda Woolverton el clásico libro infantil de Sheila Burnford sobre dos perros y un gato que tratan de encontrar a sus amos *De vuelta a casa, un viaje increíble* (*Homeward Bound: The Incredible Journey*, Duwayne Dunham, 1993). También se encargaría de la adaptación de otra novela clásica para niños de Frances Hodgson Burnett (1911) que se convertiría en *El jardín secreto* (*The Secret Garden*, Agnieszka Holland, 1993). Este film volvía a probar su talento para adaptar fantasías literarias al celuloide. En 1994 dirigió y adaptó *Black Beauty*, el clásico de Anna Sewell escrito en 1877 sobre las vivencias de caballo. Su segunda experiencia como directora, *Buddy* (1997), volvía a contar con un reparto animal, esta vez chimpancés. Su último trabajo como guionista, directora y productora ha sido una excelente versión televisiva de *Blancanieves* (*Snow White: The Fairest of Them All*, 2001).

7.2.3. Bo Welch, diseñador de producción

Robert W. Welch se ha establecido como uno de los diseñadores de producción más dotados y versátiles del Hollywood contemporáneo. Los intensos vocabularios de Welch son tan diversos como los guiones que los han inspirado. Ha colaborado con un número significativo de directores y en tres ocasiones con Tim Burton, en *Bitelchús*, *Eduardo Manostijeras* y *Batman vuelve*, donde ha podido expresar libremente su talento para el fantástico.

Welch estudió arquitectura, pero cuando su trabajo para una gran empresa arquitectónica de Los Ángeles le hizo sentir como “un animal salvaje atrapado en una jaula”, firmó un contrato con la Universal Pictures como diseñador de decorados. Pronto comenzó a trabajar por cuenta propia como director artístico y saltó al diseño de producción en 1987 con el film de vampiros *Jóvenes ocultos* (*The Lost Boys*, Joel Schumacher). Ha sido director de producción, entre otras, de *El turista accidental* (*The Accidental Tourist*, Lawrence Kasdan, 1988), *Cazafantasmas II* (*Ghostbusters II*, Ivan Reitman, 1989), *Lobo* (*Wolf*, Mike Nichols, 1994), *Primary Colors* (Mike Nichols, 1998) o *Wild Wild West* (Barry Sonnenfeld, 1999). Ha recibido cuatro nominaciones a la mejor dirección artística por *El color púrpura* (*The Color Purple*, Steven Spielberg, 1985), *La princesita* (*A Little Princess*, Alfonso Cuarón, 1995), *Una jaula de grillos* (*The Birdcage*, Mike Nichols, 1996) y *Hombres de negro* (1997).

Tras debutar como director en las series de televisión *Secret Agent Man* (2000) y *The Tick* (2001), ha dirigido una adaptación del famoso texto del Dr. Seuss *The Cat in the Hat* (2003).

7.2.4. Stefan Czapsky, director de fotografía

Nacido en Alemania, se crió en Estados Unidos y aprendió el oficio en películas independientes de los años setenta y principios de los ochenta. Su primer trabajo en una gran producción fue *Eduardo Manostijeras*. Repitió sus magníficos resultados con Tim Burton en *Batman vuelve* y *Ed Wood*, cuya soberbia fotografía recibiría diversos galardones (Boston Society of Film Critics Awards, Los Angeles Film Critics Association Awards, National Society of Film Critics Awards, USA y New York Film Critics Circle). Otras películas fotografiadas por él incluyen *Besos de vampiro* (*Vampire's Kiss*, Robert Bierman, 1989), *Última salida Brooklyn* (*Last Exit to Brooklyn*, Uli Edel, 1989), *Muñeco diabólico 2* (*Child's Play 2*, John Lafia, 1990), *Preludio de un beso* (*A Prelude to a Kiss*, Norman René, 1992), *Matilda* (Danny De Vito, 1996) o *Wild Wild West*.

7.4. LOS ACTORES

7.4.1. Johnny Depp

John Christopher Depp (1963), ha sobrevivido a los peligros de su inicial estatus de ídolo adolescente y a su apariencia de chico guapo torturado (en 1995 fue votado por la revista inglesa *Empire* como el actor más sexy de todos los tiempos y en 2001 fue reelegido por la revista *People* como una de las cincuenta personas

más bellas del mundo) para convertirse en un actor de enorme talento. Sus colaboraciones con Tim Burton y sus sólidas interpretaciones en un número de films aclamados por la crítica le han permitido ganarse una reputación como actor serio y respetable. Criado en Florida, después del divorcio de sus padres abandonó el colegio a los 16 años e intentó hacer una carrera como músico (había aprendido a tocar la guitarra él mismo). Animado por Nicolas Cage, hizo su debut interpretativo como una de las víctimas de Freddy Krueger en *Pesadilla en Elm Street*. La fama le llegó en 1987 con la serie *Nuevos policías* (1987-1990). Aunque interpretó un pequeño papel en *Platoon* (Oliver Stone, 1986), fueron John Waters y Tim Burton los que le ofrecieron la oportunidad de demostrar su versatilidad en *Cry Baby* (1989) y, sobre todo, en *Eduardo Manostijeras*. A partir de este éxito, continuó cosechando buenas críticas y popularidad en films como *Benny & Joon: el amor de los inocentes* (*Benny & Joon*, Jeremiah S. Chechik, 1993), *¿A quién ama Gilbert Grape?* (*What's Eating Gilbert Grape*, Lasse Hallström, 1993), *Ed Wood*, *Dead Man* (Jim Jarmusch, 1995) o *Donnie Brasco* (Mike Newell, 1997). En 1997 contó con Marlon Brando en su primera película como director y guionista, *The Brave*. Tras aparecer en la película de Terry Gilliam *Miedo y asco en Las Vegas* (*Fear and Loathing in Las Vegas*, 1998), Depp rodó *La cara del terror* (*The Astronaut's Wife*, Rand Ravich, 1999). Ese mismo año protagonizó *Sleepy Hollow* y al año siguiente tuvo un pequeño papel en *Chocolat* (Lasse Hallström, 2000). Sus últimas películas son *Blow* (Ted Demme, 2001) y *Desde el infierno* (*From Hell*, Albert y Allen Hughes, 2001).

7.4.2. Winona Ryder

Winona Laura Horowitz (1971) se crió en una comuna hippie, a los 11 años comenzó su formación en el American Conservatory Theatre e hizo su debut cinematográfico en el film *Lucas* (David Seltzer, 1986). Tras *Bitelchús* emergió como una de las más celebradas intérpretes de su generación. Continuó interpretando adolescentes marginales y confusas en una serie de películas poco convencionales como *Escuela de jóvenes asesinos*, *Gran bola de fuego* (*Great Balls of Fire*, Jim McBride, 1989), *Eduardo Manostijeras* o *Sirenas* (*Mermaids*, Richard Benjamin, 1990). En los 90 comenzó a interpretar papeles más maduros, como la taxista de *Noche en la tierra* (*Night on Earth*, Jim Jarmusch, 1991), *Drácula de Bram Stoker* o *La casa de los espíritus* (*The House of the Spirits*, Bille August, 1993). Obtuvo un gran éxito con la adaptación de la novela de Edith Wharton *La edad de la inocencia* (*The Age of Innocence*, Martin Scorsese, 1993), por la que recibió una nominación de

la academia como mejor actriz secundaria. Sería nuevamente nominada como mejor actriz por su retrato de Jo March en la adaptación de Gillian Armstrong de *Mujercitas*. La angustia de los veintitantos quedó reflejada en *Bocados de realidad* (*Reality Bites*, Ben Stiller, 1994) y *Donde reside el amor* (*How to Make An American Quilt*, Jocelyn Moorhouse, 1995). Tras aparecer en la muy criticada *Alien resurrección* (*Alien: Resurrection*, Jean-Pierre Jeunet, 1997) y *Celebrity* (Woody Allen, 1998), sus últimas películas han sido *Inocencia interrumpida* (*Girl, Interrupted*, James Mangold, 1999), *Poseídos* (*Lost Souls*, Janusz Kaminski, 2000) y *Mr. Deeds* (Steven Brill, 2002). Actriz de enormes ojos y piel de porcelana, su considerable talento y registros interpretativos le han valido el respeto de la crítica y una considerable popularidad.

7.4.3. Dianne Wiest

Dianne Wiest (1948) es una de esas actrices poco aprovechadas de Hollywood. Su versatilidad le ha permitido interpretar desde prostitutas hasta extravagantes actrices teatrales. Nacida en Kansas, decidió abandonar el ballet por el teatro. Hizo su debut teatral en 1976, recibió un premio Obie a la mejor actriz en 1983 y rodó su primer film, *Ahora me toca a mí* (*It's My Turn*, Claudia Weill), en 1980.

Una torre de fuerza, madurez y benevolencia maternal, a menudo ha interpretado papeles maternos, entre los que destacan *Footloose* (Herbert Ross, 1984), *Jóvenes ocultos* (*The Lost Boys*, Joel Schumacher, 1987), *¡Dulce hogar... a veces!* (*Parenthood*, Ron Howard 1989), por la que fue nominada a un Oscar, *Eduardo Manostijeras*, su papel favorito, *La jaula de grillos* (*The Birdcage*, Mike Nichols 1996) o *El hombre que susurraba a los caballos* (*The Horse Whisperer*, Robert Redford, 1998). Algunos de sus mejores trabajos en pantalla pueden verse en sus neuróticas caracterizaciones para Woody Allen, quien, impresionado por su habilidad interpretativa, la ha dirigido en cinco ocasiones, comenzando con un cameo como prostituta en *La rosa púrpura de El Cairo*. Aparecía también en *Días de Radio* y *Septiembre* (*September*, 1987). Recibió sendos Oscar por sus magníficas interpretaciones para Allen en *Hannah y sus hermanas* (*Hannah and Her Sisters*, 1986) y *Balas sobre Broadway* (*Bullets Over Broadway*, 1994). *El pequeño Tate* (*Little Man Tate*, Jodie Foster, 1991) le proporcionó un papel sustancioso. En *Prácticamente magia* (*Practical Magic*, Griffin Dunne, 1998) interpreta a una de las tías de Sandra Bullock y Nicole Kidman.

7.4.4. Vincent Price

Vincent Leonard Price (1911-1993) se graduó en Yale, viajó por toda Europa y estudió Bellas Artes en la Universidad de Londres antes de decidir convertirse en actor. Hizo su debut teatral en 1935 y trabajó en Broadway con el Mercury Theater de Orson Welles. Fue contratado por la Universal, que lo mantuvo confinado en papeles secundarios, por lo que Price se concentró en el teatro durante años. En 1943 coprotagonizó *La canción de Bernadette* (*The Song of Bernadette*, Henry King) y se convirtió en un prominente actor secundario en aclamados films como *Wilson* (Henry King, 1944), *Laura* (Otto Preminger, 1944) y *Que el cielo la juzgue* (*Leave Her to Heaven*, John M. Stahl, 1945). En 1946 interpretó al sádico marido de Gene Tierney en *El castillo de Dragonwyck*, (*Dragonwyck*, Joseph L. Mankiewicz). A Price le gustaban los papeles de malvado, que interpretaba a la perfección. Sin embargo, nunca fue la estrella que la Fox quería y el estudio no renovó su contrato. Price trabajó para varios estudios hasta que, desencantado de Hollywood, volvió al escenario. En 1953 rodó *Los crímenes del museo de cera*, que se convirtió en un gran éxito y le proporcionó un gran número de proyectos similares. Aunque compuso muchos tipos diferentes de personajes, sus incursiones en el terror han sido siempre sus interpretaciones más populares. En 1958 coprotagonizó otro gran éxito, *La mosca* (*The Fly*, Kurt Neumann) y *House on Haunted Hill* (William Castle). En los sesenta trabajó casi exclusivamente en películas de terror, protagonizando una serie de adaptaciones de culto de las historias de Edgar Allen Poe para Roger Corman, incluyendo *El péndulo de la muerte*, *La caída de la casa Usher*, *El cuervo* (*The Raven*, 1963), *La máscara de la muerte roja* (*The Masque of the Red Death*, 1964) y *The Tomb of Ligeia* (1965). Con Corman logró algunos de sus papeles más memorables. A pesar de éxitos como *El abominable Dr. Phibes* (*The Abominable Dr. Phibes*, Robert Fuest, 1971) y su secuela *El retorno del doctor Phibes* (*Dr. Phibes Rises Again*, Robert Fuest, 1972). En los setenta Price comenzó a reducir sus apariciones cinematográficas para dar clases de arte, presentar programas de cocina y publicar varios libros, generalmente dedicados a dos de sus pasiones: el arte y la cocina.⁷⁹ En 1990 el actor interpretó su último gran papel, el de inventor-padre en *Eduardo Manostijeras*.

Delgado, siniestro y atormentado, Vincent Price es uno de los mejores malos de la pantalla y una de las estrellas del cine de terror más queridas y memorables.

⁷⁹ *A Treasury of Great Recipes* y *Come in to the Kitchen Cook Book* escrito junto a su segunda esposa Mary Price; *Monsters*, escrito con su hijo Vincent B. Price; *Public Opinion* o *I Want a Woman: Nine Poems by Vincent Price*.

VII. PESADILLA ANTES DE NAVIDAD

1. FICHA TÉCNICO-ARTÍSTICA

Título original: *The Nightmare Before Christmas*, también conocida como *Tim Burton's The Nightmare Before Christmas*

Año de producción: 1993

Nacionalidad: Estados Unidos

Dirección: Henry Selick

Productora: Touchstone Pictures

Productores: Tim Burton y Denise DiNovi

Coproductor: Kathleen Gavin

Productores asociados: Danny Elfman, Philip Lofaro, Jill Jacobs y Diane Minter

Música y letras: Danny Elfman

Guión: Caroline Thompson, basado en un argumento y en personajes de Tim Burton adaptados por Michael McDowell

Supervisor de animación: Eric Leighton

Supervisor de storyboard: Joe Ranft

Director de Fotografía: Pete Kozachik

Director artístico: Deane Taylor

Animadores: Trey Thomas, Timothy Hittle, Michael Belzer, Anthony Scott, Owen Klatte, Angie Glocka, Justin Kohn, Eric Leighton, Paul Berry, Joel Fletcher, Kim Blanchette, Loyd Price, Richard C. Zimmerman, Stephen A. Buckley

Montaje: Stan Webb

Asesor visual: Rick Heinrichs

Supervisor de armaduras: Tom St. Amand

Supervisor de moldes: John A. Reed III

Supervisor de fabricación de personajes: Bonita DeCarlo

Supervisor de construcción de decorados: Lee Bo Henry

Coordinador artístico: Allison Abbate

Escultores: Norm DeCarol, Greg Dykstra, Shelley Daniels, Randal M. Dutra

Ingenieros de armaduras: Blair Clark, Chris Rand, Eben Stromquist, Merrick Cheney, Bart Trickel

Diseño de decorados y supervisor de vestuario: Gregg Olsson

Animadores de efectos especiales: Gordon Baker, Miguel Domingo Cachuela, Chris Green

Efectos digitales: Walt Disney Feature Animation

Supervisor de efectos visuales: Ariel Velasco Shaw

Distribución: Buena Vista Pictures Distribution, Inc.

Duración: 74 minutos

Reparto (voces):

Danny Elfman: Jack Skellington (canciones), Barrel y Payaso

Chris Sarandon: Jack Skellington (diálogos)

Catherine O'Hara: Sally y Shock

William Hickey: Dr. Finkelstein

Glenn Shadix: Alcalde

Paul Reubens: Lock

Ken Page: Oogie Boogie

Ed Ivory: Santa Claus

Susan McBride: Bruja grande y Viento

Debi Durst: Niño cadáver, Mamá cadáver y Bruja pequeña

Gregory Proops: Arlequín demonio, Diablo, Saxofonista

Kerry Katz: Hombre bajo las escaleras, Vampiro, Papá cadáver

Randy Crenshaw: Mr. Hyde, Behemoth, Vampiro

Sherwood Ball: Momia, Vampiro

Glenn Walters: Hombre Lobo

2. INTRODUCCIÓN

2.1. CONSIDERACIONES PREVIAS ACERCA DEL CINE DE ANIMACIÓN

El cine de animación se suele etiquetar de “cine de dibujos animados” o bien de “cine para niños”. Como apunta José Moscardó¹, ambas concepciones son erróneas. Aunque los grandes consumidores de cine de animación son los niños y muchas de las producciones animadas se realizan pensando en los más pequeños (véanse las producciones Disney) o en los adolescentes (véase el fenómeno manga), existen numerosos ejemplos de productos de animación dirigidos al público adulto. Podemos destacar series animadas como *Los Simpson*, *Beavis & Butt-Head* o *South Park* y conocidos largometrajes como *Rebelión en la granja* (*Animal Farm*, Joy

¹ MOSCARDÓ GUILLÉN, José: *El cine de animación en más de 100 largometrajes*. Alianza Editorial. Madrid, 1997, p. 9.

Batchelor y John Halas, 1954), *El submarino amarillo* (*The Yellow Submarine*, George Dunning, 1968), *El planeta salvaje* (*La planète sauvage*, René Laloux, 1973), *Fritz, el gato caliente* (*Fritz the Cat*, Ralph Bakshi, 1972) o *Heavy Metal* (Gerald Potterton, 1981). Asimismo, también es cierto que películas tradicionalmente consideradas para niños pueden ofrecer lecturas de interés para los mayores, como pueda ser el caso de *Alicia en el país de las maravillas* (*Alice in Wonderland*, Clyde Geronimi, Wilfred Jackson y Hamilton Luske, 1951) y otras.

Por otra parte, es sólo parcialmente cierto que el cine de animación sea “cine de dibujos animados”. El concepto de animación abarca diferentes técnicas, siendo el dibujo animado una de ellas. También pertenecen al cine de animación las películas de figuras recortadas, cuya raíz se encuentra en las sombras chinescas, y que tanto utilizara la gran pionera Lotte Reiniger. Son animación las películas protagonizadas por marionetas, como las que el maestro de la Europa del Este Jiri Trnka empleó en sus seis largometrajes, o las que protagonizan la innovadora e imprescindible *Pesadilla antes de Navidad* (este tipo de animación se tratará en el epígrafe 5.3.). También forman parte del cine de animación los efectos especiales que se incluyen en las películas de fantasía interpretadas por actores reales, películas que experimentan la combinación del dibujo animado con la imagen real como *¿Quién engañó a Roger Rabbit?* (*Who framed Roger Rabbit?*, Robert Zemeckis, 1988). El elemento común de todos estos productos es el principio mismo en el que se basa la animación, es decir, la sensación de movimiento fotograma a fotograma.

Aunque todavía es posible encontrar películas recientes realizadas de forma completamente artesanal, lo cierto es que la mayoría de los creadores recurren cada vez más a la informática para obtener los mismos o superiores resultados en mucho menos tiempo y con un coste más reducido. *Toy Story*, película experimental que empleaba exclusivamente animación por ordenador, marcó el comienzo de una nueva era.

2.2. LOS ORÍGENES DEL PROYECTO

En 1982, mientras rodaba *Vincent* para la Disney, Burton comenzó a idear la historia que diez años más tarde se concretaría en la obra de arte que es *Pesadilla antes de Navidad*. Por aquel entonces, Burton escribió un poema basado en el famoso poema americano de Clement C. Moore, *The Night Before Christmas*, pero siguiendo el tono de su autor infantil favorito Dr. Seuss y de Edgar Allan Poe, lo tituló *The Nightmare Before Christmas*. El proyecto recogía también las ideas desarrolladas por Burton en *Trick or Treat*, un apunte de una película sobre los

motivos y monstruos de Halloween que no llegó a realizarse. En principio la idea era rodar un cortometraje de unos veinte minutos con un estilo similar al de *Vincent* y con Vincent Price como narrador. La Disney no apoyó el proyecto y el propio Burton se alegra ahora de ello, ya que este aparente obstáculo permitió que la idea inicial se enriqueciera con el paso de los años. Tuvo que transcurrir todo este tiempo para que la Disney se decidiera a desempolvar uno de los proyectos más extraños y arriesgado que jamás haya visto la luz bajo su reinado.

El cineasta, que no había dejado de pensar en *Pesadilla*, pidió en 1990 a su agente que averiguara si la Disney seguía poseyendo los derechos. Intentaron hacerlo subrepticamente, pero el estudio no dejó pasar esta magnífica oportunidad de aumentar su reputación en el campo de la animación produciendo un largometraje de animación en *stop-motion*. Además, la compañía quería que Burton volviera a trabajar con ellos tras el enorme éxito de *Batman*. Finalmente, el film no tiene nada que ver con los productos animados de la factoría Disney. Denise Di Novi enfatiza que se trata de “una clase de película muy diferente para Disney. Es más sofisticada y oscura, más excéntrica que las otras películas animadas del estudio. Es una oportunidad para Disney de romper el molde un poco y sorprender a la gente.”²

El cineasta deseaba que *Pesadilla antes de Navidad* tuviera el mismo sentimiento y calidez que los especiales televisivos animados que creció amando, *Rudolph the Red-Nosed Reindeer* y *How the Grinch Stole Christmas*.³ *Rudolph the Red-Nosed Reindeer* (1964), especial producido por Arthur Rankin Jr. y Jules Bass en animación *stop-motion* e inspirado en la conocida canción navideña de Johnny Mark, narraba la historia de un pequeño reno llamado Rudolph que consigue salvar la celebración de la Navidad al guiar a Santa Claus a través de una tormenta gracias a su nariz luminosa. Rankin y Bass también han influido directamente en Tim Burton y en *Pesadilla antes de Navidad* con otro especial navideño, un musical realizado en *stop-motion* titulado *Santa Claus is Coming to Town* (Jules Bass y Arthur Rankin Jr., 1970) y el largometraje *Mad Monster Party* (Jules Bass, 1968), en el que el Dr. Frankenstein reúne a todos los monstruos clásicos de la gran pantalla. La influencia sobre el cineasta es confesa: “De niño me gustaba una

² DI NOVI, Denise en THOMPSON, Frank: *Tim Burton's The Nightmare Before Christmas: the Film, the Art, the Vision*. Hyperion. Nueva York, 1993, p. 18. “It’s a very different kind of movie for Disney. It’s more sophisticated and darker, more eccentric, than the studio’s other animated movies. This is an opportunity for Disney to break out of the mold a little and surprise people.”

³ Texto en el que también se basa *El Grinch* (*How the Grinch Stole Christmas*, 2000), película de acción real dirigida por Ron Howard y protagonizada por Jim Carrey.

(película de *stop-motion*), *Mad Monster Party*. La gente creía que *Pesadilla* era el primer musical de terror en *stop-motion*, pero la primera había sido ésa.”⁴

Pesadilla antes de Navidad es el resultado de la fusión de las dos celebraciones favoritas de Burton, Halloween y Navidad, que son también una forma de experimentar las diferentes estaciones, inexistentes en California.⁵ Para el cineasta, Halloween siempre ha sido la noche más divertida del año, una noche en la que manda la fantasía, en la que las reglas desaparecen y puedes ser cualquier cosa: “Sólo da miedo de una forma muy divertida. Nadie se propone matar de un susto a nadie. Lo que quieren es divertir a los demás con sustos, y en eso consiste Halloween, y en eso consiste *Pesadilla antes de Navidad*.”⁶

El film ha recibido diversas etiquetas: musical fantástico, película de monstruos, cuento macabro, fantasía familiar, etc. Como expone Jordi Sánchez-Navarro, *Pesadilla antes de Navidad* “es un film musical perverso, o dicho con mayor propiedad, la mutación perversa de un musical Disney. (...) El musical funciona como la argamasa que unifica una mezcla compuesta por la fantasía infantil, el terror, la comedia y el melodrama; aunque, ante todo, y en su epidermis, *Nightmare Before Christmas* es un clásico cuento popular de Navidad, al que, por decirlo de un modo coloquial, se le ha dado la vuelta. Es un texto de género que ha degenerado.”⁷

3. SOBRE LA ESTRUCTURA

En *Pesadilla antes de Navidad* volvemos a encontrar la estructura al modo del cuento de hadas de la que hablábamos a propósito de *Eduardo Manostijeras*. Como veíamos, este tipo de construcción aparentemente simple permite al cineasta desplegar libremente su imaginación, con imágenes muy poderosas y el desarrollo de ideas, sentimientos y reflexiones complejas.

Este carácter de cuento infantil explica las rupturas de la lógica narrativa, pues, por ejemplo, nunca está claro cómo los personajes pasan de un mundo a otro. Tampoco es que esto tenga demasiada importancia. Para Burton es precisamente este simbolismo y la falta de literalidad lo que permite que cada espectador interprete las imágenes a su modo.

⁴ BURTON, Tim en SALISBURY, Mark (ed.): *Tim Burton por Tim Burton*. Alba Editorial. Barcelona, 1999, pp. 194-195.

⁵ La Navidad y, sobre todo, la nieve, aparecen en varias películas del director (como *La gran aventura de Pee Wee*, *Batman vuelve* y *Eduardo Manostijeras*), mientras Halloween está presente en *Ed Wood* y *Sleepy Hollow*.

⁶ BURTON, Tim en SALISBURY, Mark (ed.): *Op. cit.*, p. 199.

⁷ SÁNCHEZ-NAVARRO, Jordi: *Tim Burton: Cuentos en sombras*. Glénat. Barcelona, 2000, p. 347.

Al igual que en *Eduardo Manostijeras*, Burton emplea el prólogo y epílogo típicos de los cuentos de hadas, aunque la voz del narrador que cerraba el guión de *Pesadilla antes de Navidad* no se incluyó en el montaje final.⁸ El prólogo que abre la narración nos cuenta: *Fue hace mucho tiempo, más del que parece, en un lugar que quizás hayas visto en tus sueños. Ya que esta historia que estamos a punto de contarte tuvo lugar en los viejos mundos de las festividades. Bueno, probablemente te has preguntado de dónde vienen las fiestas. Si no lo has hecho, diría que ya es hora de que empieces.*⁹ A través del narrador, el director nos sumerge en el fantástico universo que ha creado, nos hace creer en él y nos transmite su amor por los extrañas criaturas que pueblan un mundo creado al margen de las normas comúnmente aceptadas. Envueltos en su atmósfera mágica, dejamos de identificar la oscuridad con la maldad.

El epílogo, de haber aparecido, nos hubiese contado: *Y finalmente todo se arregló./La Navidad fue salvada, aunque no había mucho tiempo/Pero después de aquella noche, las cosas nunca fueron iguales/Cada festividad conocía ahora el nombre de las otras/Y aunque en esa Navidad las cosas se fueron de las manos,/todavía le tengo mucho cariño a ese hombre esqueleto/Así que muchos años más tarde pensé en pasarme por su casa,/y allí estaba el viejo Jack todavía bastante delgado/y cuatro o cinco niños esqueleto a su lado/interpretando extrañas cancioncillas con su banda de xilófonos Le pregunté al viejo Jack, (...) “¿Volverías a hacerlo otra vez/conociendo lo que sabes ahora, sabiendo lo que sabías entonces?”/Y él sonrió, como el viejo rey de las calabazas que conocí,/entonces se volvió y me preguntó suavemente, “¿No lo harías tú?”.*¹⁰ La inclusión de este epílogo hubiera cerrado la narración proporcionándole una estructura más redonda, al tiempo que

⁸ El narrador debía ser Patrick Steward, pero Burton decidió sustituirlo por un narrador no acreditado. La voz de Steward, que era del gusto de Elfman, se puede escuchar en la banda sonora de la película producida por Elfman. En la banda sonora también se incluyó un prólogo más extenso y ligeramente diferente del que aparece en la película, así como el epílogo eliminado en el montaje final.

⁹ *'Twas a long time ago, longer now than it seems, in a place that perhaps you've seen in your dreams. For the story that you are about to be told, took place in the holiday worlds of old. Now, you've probably wondered where holidays come from. If you haven't, I'd say it's time you begun.* La parte del prólogo que fue eliminada decía: *For holidays are the result of much fuss/And hard work for the worlds that create them for us./Well, you see now, quite simply that's all that they do/Making one unique holiday, especially for you./But once, a calamity ever so great occurred /When two holidays met by mistake.*

¹⁰ *And finally, everything worked out just fine./Christmas was saved, though there wasn't much time./But after that night, things were never the same/Each holiday now knew the other one's name./And though that one Christmas/things got out of hand,/I'm still rather fond of that skeleton man./ So, many years later I thought I'd drop in,/And there was old Jack still looking quite thin,/With four or five skeleton children at hand/Playing strange little tunes in their xylophone band./ And I asked old Jack, "Do you remember the night/When the sky was so dark and the moon shone so bright?/When a million small children pretending to sleep/Nearly didn't have Christmas at all, so to speak?/And would, if you could, turn that mighty clock back,/To that long, fateful night. Now, think carefully, Jack./Would you do the whole thing all over again./Knowing what you know now, knowing*

hubiera reforzado el subversivo espíritu de Halloween. No cabe el arrepentimiento: por supuesto que aquella noche valió la pena, a pesar de que casi acaba con la Navidad. Flota en el aire la traviesa pregunta de Jack que nos anima a desafiar las normas: *Wouldn't you?*

La historia que cuenta *Pesadilla antes de Navidad* no es demasiado complicada e igualmente sencilla es su estructura lineal. La guionista Caroline Thompson ha señalado que “la sofisticación del film está, irónicamente, en su simplicidad. Es el viaje de Jack.”¹¹ Podríamos dividir este viaje en cuatro partes principales:

Introducción: cada celebración tiene su propia ciudad, cuyos habitantes se afanan por proporcionarnos las más maravillas experiencias cada año. A continuación vamos a conocer la tierra de Halloween y sus ciudadanos.

Planteamiento del conflicto: Jack Skellington, *The Pumpkin King*, es el responsable de la creación de la terrorífica noche de Halloween pero, a pesar de su éxito, está lejos de sentirse satisfecho. Se encuentra cansado de hacer lo mismo año tras año y anhela algo nuevo que llene su vacío interior.

Desarrollo: Jack llega casualmente a un bosque por el que accede a la Ciudad de la Navidad. Maravillado por su descubrimiento, decide apropiarse (y mejorar) esa extraña festividad. Los chicos de Oogie Boogie raptan a Santa Claus y los habitantes de Halloween Town se ponen manos a la obra. La única que desconfía del plan del Rey de las Calabazas es Sally, la muñeca de trapo que lo ama en secreto. En Nochebuena, Jack viaja al mundo real para repartir los siniestros regalos creados en la ciudad de Halloween. El mundo de los humanos se llena de terror e intentan deshacerse del farsante. Mientras tanto, Sally corre a liberar al verdadero Santa Claus, pero es atrapada por Oogie Boogie. Jack, abatido sobre un cementerio, se da cuenta de su error.

Desenlace: El Rey de las Calabazas regresa a tiempo de salvar a Sally, Santa Claus y la Navidad. Todos celebran su vuelta y reciben con alborozo la hermosa nevada regalo de Santa Claus. Jack y Sally se besan.

De forma esquemática, la estructura quedaría como sigue:

INTRODUCCIÓN

- Prólogo
- Esto es Halloween

what you knew then?"/ And he smiled, like the old pumpkin king that I knew,/Then turned and asked softly of me, Wouldn't you?"

¹¹ THOMPSON, Caroline en THOMPSON, Frank: *Op. cit.*, p. 85. “The film’s sophistication is, ironically, in its simplicity. It is Jack’s journey.”

PLANTEAMIENTO DEL CONFLICTO

- La crisis vital de Jack

DESARROLLO

- Jack descubre el bosque
- ¿Qué es esto?
- La asamblea general
- El significado de la Navidad
- La obsesión de Jack
- Cómo raptar a Sandy Claws
- Preparando la Navidad
- Santa Claus es atrapado
- Oogie Boogie juega sucio
- La canción de Sally
- Una Nochebuena versión Halloween
- Pobre Jack

DESENLACE

- Al rescate
- Nieva en Halloween Town

4. ANÁLISIS DE LA PELÍCULA

4.1. INTRODUCCIÓN

4.1.1. Prólogo

Un oboe melancólico entona el tema principal de la película sobre la pantalla en negro. El cartel de “Touchstone Pictures Presents” emplea sobre fondo negro una tipografía en amarillo anaranjado cuya forma recuerda las ramas retorcidas de un árbol seco, la misma que nos indica el título de la película.¹²

El primer plano de la película ya nos indica lo poco convencional de la planificación: se trata de una toma cenital de un bosque cuyo suelo tiene un dibujo en espiral.¹³ Los planos de *Pesadilla antes de Navidad* presentan una gran variedad de ángulos de cámara y lentes, al tiempo que la práctica totalidad de las transiciones entre planos se realiza por corte neto (los escasos fundidos, encadenados y cortinillas vienen indicados).

¹² Ya hemos visto que Burton siempre impone el tono del relato desde las primeras imágenes y personaliza los logotipos de la compañía productora con los tonos y motivos icónicos de la película.

¹³ Los diseños en espiral se han convertido en un rasgo estilístico del cineasta que podemos ver en la mayoría de sus producciones: la colina de Jack, el paraguas de El Pingüino en *Batman vuelve*, el coche del coche del túnel del terror de *Ed Wood*, el vestido del marciano disfrazado de mujer en *Mars Attacks!*

Comienza la narración del prólogo en *off*. La cámara desciende suavemente en espiral y nos muestra con una panorámica los motivos que decoran las puertas de los troncos. Estas son las puertas que conducen a cada una de las ciudades donde se preparan las fiestas: el trébol de St. Patrick, el huevo de Pascua, el corazón de San Valentín, el pavo del Día de Acción de Gracias, el árbol de Navidad... La cámara se detiene frente a la puerta decorada con la calabaza de Halloween. La puerta se abre, la cámara se introduce en su oscuro interior y termina la narración.

4.1.2. Esto es Halloween

Al poco distinguimos entre la oscuridad una calabaza de Halloween (con una cara tallada y el interior iluminado). Esta calabaza resulta ser la cabeza de un espantapájaros sujeto a un poste que nos informa que estamos entrando en *Halloween Town*.¹⁴ El viento hace girar al muñeco y su brazo parece indicarnos la dirección a seguir, una puerta de madera que se abre y deja paso a la cámara.¹⁵

El primer y más largo número musical de la película nos introduce directamente en la atmósfera de Halloween, donde todo resulta oscuramente peculiar, desde sus habitantes hasta la siniestra estética que impera. La paleta de colores es tan reducida (negro, blanco, gris, amarillo, un poco de naranja, y apenas trazas de verde y de un rojo sucio) que las imágenes parecen rodadas en blanco y negro. La iluminación de Halloween Town, un lugar perpetuamente sumido en la penumbra, manifiesta una influencia marcadamente expresionista. Al igual que en el cine de la Alemania de Weimar, la iluminación es deliberadamente dura con el fin de crear efectos dramáticos, teatrales, de luces y sombras.

Los decorados de inspiración gótica, con sus diseños retorcidos y distorsionados, sus agudos ángulos y perspectivas forzadas, se asemejan a las viejas producciones de terror de la Universal a las que se les hubiera añadido un refuerzo expresionista. Hay una ausencia total de líneas rectas y los edificios desafían continuamente la ley de la gravedad, dando la sensación de que su retorcida estructura se va a desmoronar en cualquier momento. No podemos ver ningún elemento que remita, ni siquiera remotamente, al racionalismo y armonía característicos del clasicismo.

Nos adentramos en un cementerio de estética gótico-expresionista netamente burtoniana. Comienza una canción con aire de marcha, *This is Halloween*, que nos relata qué es la tierra de Halloween mientras la cámara va recorriendo con

¹⁴ Este motivo volverá a aparecer en las primeras imágenes de *Sleepy Hollow*.

movimientos sinuosos las lápidas sobre las que se proyectan las sombras de los difuntos. Para rodar esta secuencia se empleó un aparejo experimental llamado *Luxo* que, al sujetar la cámara solamente por la parte de arriba, le confiere una sorprendente libertad de movimiento. De esta innovación técnica hablaremos más adelante.

Las sombras sobre las lápidas entonan las primeras estrofas: *Boys and girls of every age/Wouldn't you like to see something strange?/Come with us and you will see/This, our town of Halloween*. Los distintos habitantes de la ciudad de Halloween se van uniendo a la canción cuando llega el momento de presentarse a sí mismos.

La cámara, siempre en movimiento, traspasa la verja del cementerio y nos muestra un plano general de un caserón ruinoso (como veremos más adelante, se trata del hogar de los traviesos Lock, Shock y Barrel, también guarida subterránea de Oogie Boogie). Aparecen tres fantasmas volando y se unen a la canción. Unas calabazas se van clavando en los barrotes retorcidos de la verja siguiendo el ritmo marcado por la música. La cámara sigue a los fantasmas, que desaparecen a través de los cristales rotos de las ventanas de un caserón, y nos sumerge en la oscuridad.

Del negro de las ventanas pasamos por encadenamiento al primero de una serie de planos generales cuyos decorados presentan perspectivas distorsionadas al modo expresionista. Mediante planos muy contrapicados y ángulos oblicuos se presentan los diferentes habitantes de la ciudad: el Monstruo que se esconde debajo de la cama, la Criatura bajo la escalera o los Vampiros en su mansión gótica. Tras una panorámica vertical, la imagen se funde con el negro de las ropas de los vampiros y enlaza con el plano siguiente, un plano entero muy contrapicado del Alcalde que canta: *In this town, don't we love it now?/Everybody's waiting for the next surprise*.

Tras un corte neto vemos la imagen de un gato negro, el mismo que aparece en *Vincent*, que desciende por unas escaleras y salta sobre un cubo de basura del que sale inesperadamente el Arlequín demoniaco. Se le unen el Hombre Lobo que irrumpo a través de la pared y el Melting Man (hombre licuefacto), que emerge medio derretido por la rejilla de la alcantarilla. El Hombre Lobo pregunta: *Aren't you scared?* Una Bruja pequeña y otra grande se acercan a cámara volando sobre sus escobas y contestan con su voz chillona: *Well, that's just fine*. La cámara sigue el ascenso de la escoba y muestra su salida por el pozo con un *raccord* de movimiento.

¹⁵ Esta puerta, como en *Eduardo Manostijeras*, nos indica que estamos entrando en el insólito universo de Tim Burton. En este caso se trata más bien de una doble puerta.

El Árbol del Ahorcado, de cuyas retorcidas ramas secas cuelgan varios Esqueletos, se acerca caminando hacia la cámara y ésta se cuele por su oscura boca amenazadora. El fundido a negro encadena con la imagen de un Payaso montado sobre un monociclo que se quita la cara y desaparece a continuación con una explosión de humo rosado. Se nos muestra la sombra de Oogie Boogie, el encargado de llenar nuestros sueños de terror, proyectada sobre la enorme luna llena. De su boca desmesuradamente abierta comienzan a salir murciélagos que vuelan hacia la cámara.

Las puertas de la ciudad se abren para dejar paso al desfile de Cadáveres. El Behemoth, un fornido cadáver con un hacha clavada en su cabeza pelada, arrastra al espantapájaros que antes nos indicaba nuestra entrada a Halloween Town (el propio Jack, como veremos), montado sobre un caballo de paja. La hoja de una guillotina, mostrada con un plano general muy contrapicado, cae haciendo pedazos una calabaza de Halloween. Un niños cadáveres, uno pálido y gordito y otro de cabeza abultada que se desplaza sobre dos enormes alas de murciélago, cantan a dúo: *Life's no fun without a good scare*. Sus padres, una muy oronda mamá y un padre con aspecto de payaso siniestro, replican: *That's our job, but we're not mean/In our town of Halloween*.

Un plano entero en contrapicado acusado nos muestra a Jack sobre el caballo (punto de vista de los habitantes de la ciudad). Jack se desprende de las maderas a las que está sujeto y se inclina hacia la cámara con un movimiento rápido para agarrar una tea encendida. Los ciudadanos de Halloween presentan al Rey de las Calabazas, quien se mete en la boca la tea encendida y comienza a girar en llamas de pie sobre el caballo provocando exclamaciones de admiración entre su público. Jack salta con una pirueta a una fuente de resplandecientes aguas verdosas, de la que emerge majestuoso con su aspecto habitual en un plano muy contrapicado. Los habitantes de Halloween vitorean y aplauden a Jack, artífice del gran éxito de la pasada noche de Halloween.

La cámara retrocede y se eleva hasta mostrarnos un plano general de los habitantes de Halloween reunidos alrededor de su líder. Acaba la canción.

4.2. PLANTEAMIENTO DEL CONFLICTO

Por corte neto, como el resto de las transiciones, pasamos a la imagen de las dos Brujas lanzando alegremente sus sombreros al aire. Los habitantes de Halloween Town rodean a Jack para felicitarlo. Sally intenta unirse a la celebración, pero el Dr. Finkelstein, enfadado porque lo ha vuelto a narcotizar, se lo impide

asiéndola por un brazo. Sally suelta el hilo que sujeta su antebrazo y éste se desprende, con lo que el Dr. Finkelstein y Sally salen despedidos en direcciones opuestas. Su silla de ruedas se vuelca y el Dr. Finkelstein cae al suelo, al tiempo que el brazo de Sally lo golpea en la cabeza.

Jack intenta escapar de las manos que se alzan hacia él con adoración y aprovecha la entrega de premios para escabullirse con aire abatido. Al pasar al lado de un trío de melancólicos músicos, el saxofonista lo felicita por su trabajo y Jack responde: *Yeah, I guess so. Just like last year... and the year before that and the year before that.*

4.2.1. La crisis vital de Jack

La transición a esta secuencia, que parece totalmente filmada en blanco y negro, se vuelve a realizar por corte. Cabizbajo, El rey de Halloween atraviesa las puertas de la ciudad en dirección al cementerio. Sally, que está contemplando tristemente el lugar que antes ocupaba su brazo, se esconde al oír el ruido de la verja que se abre.¹⁶

Jack camina pensativo y, al pasar por delante de la tumba-caseta de Zero, llama a su perro fantasma. Comienza la canción *Jack's Lament*, en la que el Rey de las Calabazas expresa sus dudas existenciales. Está cansado de su reinado de terror, hastiado de asustar a los mortales año tras año. Siente un gran vacío interior que la fama no puede llenar y sospecha que la respuesta se halla en algo desconocido lejos de su hogar, pues los habitantes de Halloween nunca entenderían su deseo de renunciar a la corona. Mientras canta, Jack deambula entre las lápidas, cruces y siniestras estatuas del cementerio. Una de ellas recuerda claramente a *El grito* de Edvard Munch, mientras otra nos remite al caballo que aparece en el *Guernica* de Picasso.

Jack, observado por Sally, asciende por una colina en forma de espiral que se recorta sobre la silueta de la luna llena. Los planos de Jack exhiben el acusado contrapicado que implica la mirada de Sally, mientras que los planos que muestran a la muchacha son en picado.

Siguiendo las palabras de su rey, del campo de calabazas situado debajo de la colina emergen varios espectros. Jack remeda a Hamlet con su propia calavera antes de descender por la colina, la cual se desenrolla a su paso a modo de escalera. Termina la canción-lamento y Jack se adentra en el bosque que linda con

¹⁶ Las secuencias que transcurren en el cementerio, tanto en el de Halloween Town como en el del mundo de los humanos, nos remiten a las escenas del cementerio que aparecen en la película de Fritz Lang *Moonfleet* (1955).

el cementerio seguido por su fiel mascota. Sally, antes de recoger unas hojas de belladona, comenta para sí en tono afectuoso: *Jack, sé cómo te sientes.*

4.3. DESARROLLO

4.3.1. Jack descubre el bosque

La transición se realiza mediante una elipsis que elimina el regreso de Sally al castillo del Dr. Finkelstein. Vemos un plano detalle del tarro que la muchacha está llenando en el cementerio y de ahí pasamos por corte a un plano americano en el que Sally coloca el tarro en un estante del castillo.

El científico repara el brazo de Sally en su laboratorio, que presenta una escenografía anteriormente vista en *Frankenweenie* y *Eduardo Manostijeras*. El doctor le reprocha haberlo drogado por tercera vez en ese mes para salir huyendo y reclama su propiedad sobre ella. El Dr. Finkelstein puede coser su brazo, pero no es capaz de comprender las inquietudes de la muchacha.

Un corte neto nos traslada al bosque, donde Zero intenta que Jack juegue con él. Reacio al principio, Jack termina lanzándole una de sus propias costillas, que Zero encuentra gracias a su nariz luminosa.

Un nuevo corte neto nos sitúa en Halloween Town, donde una desvaída luz anaranjada nos indica que es un nuevo día. El Alcalde se dirige a la mansión gótica de Jack, situada al final de una larga escalera construida en el aire, tarareando *This is Halloween*. Saluda a los músicos y llama al timbre en forma de araña que produce el sonido de un grito de terror. Al no hallar respuesta, gira la cabeza para mostrar su pálida cara atribulada. Lleva el programa para el próximo Halloween y necesita la aprobación de Jack para comenzar los preparativos. *Jack, por favor, sólo soy un funcionario electo, no puedo tomar decisiones por mí mismo.* El Alcalde cae rodando escaleras abajo y los músicos le informan de que Jack no ha vuelto a casa en toda la noche.

Otro corte neto nos muestra un sol en forma de calabaza brillando débilmente en el cielo. Jack, que ha pasado la noche deambulando, aparece en un lugar desconocido del bosque. No tarda en descubrir los gigantescos árboles con los grabados en la base, los mismos que hemos visto al inicio de la película. Atraído por el dibujo del árbol de Navidad, Jack se acerca y gira el dorado pomo de la puerta. Un extraño viento acompañado de un sonido de campanillas lo arrastra hacia el oscuro hueco y deja a Zero ladrando frente a la puerta cerrada.

4.3.2. ¿Qué es esto?

Pasamos nuevamente por corte neto a un plano (logrado mediante el empleo del aparato *Luxo*) en el que Jack cae en un impresionante movimiento en espiral por un vacío azulado en el que brillan estrellas y cristales de hielo. Tras un *flash* blanco, el Rey de Halloween aterriza sobre un mullido manto de nieve y observa con ojos maravillados un pueblecito nevado iluminado con alegres luces de colores por el que se mueven simpáticos duendecillos de mejillas sonrosadas. Jack parece un personaje extraído de una película en blanco y negro repentinamente trasladado a un escenario en brillante technicolor. La estética de este nuevo mundo, al modo de Disney y del Dr. Seuss, es completamente diferente a la de la tierra de Halloween. Las formas suaves, la iluminación matizada y los colores brillantes se oponen radicalmente a las sombras alargadas, los ángulos dentados y la anarquía reinantes en Halloween Town. Este es un mundo tan dulce que hasta las patas de las camas parecen barritas de caramelo.

Jack, completamente seducido por este paisaje, comienza a cantar la enérgica y alegre *What's This?* Encantado con lo que está ocurriendo ante sus ojos y sin apenas poder creerlo, Jack recorre la ciudad y se maravilla ante la nieve, las luces de colores, el tren repleto de regalos, las criaturas riendo felices... Encuentra las costumbres de estos habitantes tan extrañas como fascinantes: los árboles de Navidad, la abuelita leyendo un cuento a los niños junto al fuego, las sonrisas, los besos. Jack se pregunta si todo esto es la respuesta a sus anhelos: *Could it be I got my wish?* En este resplandeciente lugar no hay monstruos, espectros, brujas o pesadillas que turben el sueño de los niños. En lugar de gritos hay música y el aroma a pastel llena el aire. El Rey de Halloween está entusiasmado con este nuevo mundo y lo quiere para él.

El final de la canción viene provocado por el violento choque de Jack contra un poste de caramelo, el mismo que responde a su pregunta. Tras el golpe, la cámara adopta el punto de vista de Jack, quien hundido en la nieve intenta enfocar el cartel que nos informa que nos encontramos en la ciudad de la Navidad. El silbato de un tren hace que Jack gire la cabeza. La cámara sigue su movimiento con un barrido hasta mostrarnos la sombra de una puerta que se abre. Jack observa intrigado la silueta de Santa Claus proyectada sobre la nieve al tiempo que escucha su característico *ho ho ho*.

4.3.3. La asamblea general

Volvemos por corte a Halloween Town, donde todos están angustiados por la ausencia de Jack, algo que nunca había pasado antes. Lo han buscado por todas partes sin éxito. El Alcalde, inquieto porque sólo quedan 364 días para preparar la próxima Noche de todos los Santos, se sube a su vehículo y ordena hacer sonar las alarmas de la ciudad. La pequeña momia es la encargada de accionar el mecanismo: girando el rabo-manivela de un gato, de su boca sale un agudo maullido-alarma. En ausencia de Jack, el Alcalde asume el mando y es mostrado en contrapicado, mientras los ciudadanos de Halloween aparecen en planos picados siguiendo el punto de vista del Alcalde.

Pasamos por corte a un plano de situación muy contrapicado del castillo del Dr. Finkelstein, situado sobre una colina. Está formado por una torre coronada por una gran esfera metálica y el interior propio de un castillo gótico. Allí Sally prepara la sopa para el Dr. Finkelstein e intenta esconder el amargo sabor de la belladona añadiendo aliento de sapo. El doctor, que espera su comida trabajando en el laboratorio, no duda en levantarse la tapa del cráneo para rascarse el cerebro. El científico detecta el aliento de sapo y, sospechando que Sally podría intentar envenenarlo otra vez, hace que ella lo pruebe primero. Sally ya está preparada para esta eventualidad y sustituye hábilmente la cuchara de madera por otra. Un inserto por corte nos muestra cómo escapa toda la sopa de la cuchara agujereada de la muchacha. Engañado, el Dr. Finkelstein termina el tazón de un trago.

De nuevo un corte neto nos sitúa en la plaza donde los habitantes de Halloween, abatidos por la falta de noticias de Jack, recobran el ánimo al escuchar a lo lejos el ladrido de Zero. Jack, que llega con un vehículo de nieve y una muy extraña carga, es recibido con grandes muestras de alegría. Cuando el Alcalde quiere saber dónde ha estado, Jack le pide que convoque una asamblea general inmediatamente. El Alcalde, montado en su camión, recorre el pueblo anunciando la reunión para esa misma noche. Sally arroja al profundamente dormido Dr. Finkelstein antes de partir hacia la sala de reuniones. Allí Jack, ante una audiencia expectante, anuncia que va a hablar acerca de la ciudad de la Navidad. Acompañado de un maltrecho abeto adornado con motivos navideños, Jack entona *Town Meeting Song*. En ella intenta explicar la existencia de este extraño lugar y las no menos curiosas costumbres navideñas. Su público, perplejo y muy confundido, lo interrumpe constantemente: les parecen muy feos los regalos envueltos en papel brillante y lazos de colores. No encuentran ningún sentido a nada que no sirva para asustar. En un último intento Jack les habla del gobernante de Christmas Town,

un tal Sandy Claws¹⁷. Al pronunciar su nombre se inclina hacia la cámara, que lo muestra en contrapicado según el punto de vista de la audiencia, al tiempo que la iluminación adquiere un momentáneo tono rojizo de connotaciones infernales.

Pero Jack se da cuenta de que, aunque están emocionados, no llegan a entender el sentimiento especial de la tierra de la Navidad.

Al igual que ocurre en la introducción y en otros momentos en los que interactúan Jack y los habitantes de Halloween, la cámara muestran planos en picado de los ciudadanos tomados desde el punto de vista de Jack y planos en contrapicado de Jack tomados desde el punto de vista de los habitantes de Halloween. Jack los supera no sólo en altura física.

4.3.4. El significado de la Navidad

La transición a esta secuencia se realiza nuevamente a través de un corte neto. Esa misma noche, Jack intenta en su torreón adornado con motivos navideños encontrar un modo lógico de explicar la Navidad. Metido en la cama con camisón y gorro de dormir, estudia los villancicos y los cuentos navideños e incluso recurre a un volumen sobre el método científico.

Pasamos por corte a un plano de situación en contrapicado del castillo del Dr. Finkelstein. El científico, con una bolsa de hielo sobre el cráneo, encierra a Sally en su habitación como castigo por haberlo envenenado de nuevo. Llamam al timbre: es Jack que necesita un equipo científico para realizar experimentos. Sally escucha intrigada.

Un nuevo plano de situación en contrapicado nos lleva de vuelta al torreón de Jack. Zero, dormido en su cesta, despierta con la llegada de su amo. El Rey de Halloween comienza entonces a examinar y a experimentar con la parafernalia navideña: observa una brillante bolita de muérdago a través del microscopio, intenta realizar una guirnalda de papel (consiguiendo una en forma de tarántula)... Al diseccionar un osito de peluche examina su relleno con la lupa y la cámara se aproxima tanto a la oscura cavidad de su ojo que la imagen funde brevemente a negro antes de encadenar con la imagen de Jack, horas más tarde, prosiguiendo sus experimentos con dulces y bolas de colores. Intenta descubrir la causa física de la Navidad, pero no llega a conclusión alguna.

Pasamos por corte a un plano del torreón de Jack tomado desde la estancia en la que Sally está encerrada. La cámara realiza un zoom de retroceso hasta mostrar

¹⁷ Jack, que lo ha confundido todo, también confunde el nombre de Santa Claus por el de Sandy Claws (Garras Arenosas). Sandy, además de ser un nombre propio, también significa “arenoso” y “rojizo”, mientras Claws

la habitación de la muchacha. Ésta termina de preparar cuidadosamente el contenido de una botella y la coloca en una cesta, abre el ventanón oval y deja caer el cesto con una cuerda. Desde fuera del castillo vemos descender la cesta hacia la cámara en un plano muy contrapicado. A continuación, y no sin antes lanzar una última mirada amorosa al torreón de Jack, Sally se arroja ella misma con una sonrisa valerosa. El mismo plano que mostraba antes el descenso de la cesta muestra ahora la caída de Sally. Aunque no vemos su impacto contra el suelo, escuchamos en *off* el sonido del mismo y reconocemos el gesto de dolor que hacen los músicos que están tocando al lado del castillo. Tras un plano cenital de Sally hecha pedazos contra el suelo, la cámara realiza un movimiento descendente, se aproxima hasta un primer plano y vemos con alivio que la muchacha abre los ojos. Sacando aguja e hilo estratégicamente colocados, Sally se cose los miembros desparramados y ya recompuesta se dirige a casa de Jack. Asistimos así a una de las secuencias más emotivas del film.

Por corte neto la imagen nos muestra al científico que, cuando se dispone a liberar a Sally, descubre furioso que la muchacha se ha vuelto a escapar.

Un nuevo corte neto nos sitúa en casa de Jack. Enfrascado en la tarea de reducir la Navidad a términos aritméticos, un ruido lo saca de su ensimismamiento. La cesta con provisiones preparada por Sally (que incluye una botella de la que escapa un aroma en forma de mariposa y una sabrosa raspa de pescado) llama a su ventana. La muchacha desaparece antes de que Jack pueda agradecerle el presente. Agazapada contra el muro de piedra que rodea la morada del Rey de Halloween, Sally arranca una flor de cardo y la deshoja como una enamorada deshojaría una margarita. Repentinamente, la flor se trasforma en un arbolito de Navidad que sufre una combustión espontánea y queda reducido a cenizas.

4.3.5. La obsesión de Jack

La transición a esta secuencia se realiza, como es habitual, mediante un corte neto. La pálida luz anaranjada sobre el torreón de Jack nos indica que nos encontramos en un nuevo día. Los ciudadanos de Halloween observan a Jack dando vueltas en su habitación, angustiados porque algo le pasa a su rey ¿Volverá a ser el mismo? Jack entona *Jack's Obsession*.

En efecto, el Rey de las Calabazas está empeñado en encontrar el significado de la Navidad. Jack se sienta en una silla con ruedas y gira alrededor de la habitación. La cámara adopta su punto de vista y nos muestra la estancia con una

significa “garras”. En la versión en castellano se empleó el término “Santa Clavos”.

panorámica circular, en la que destacan los brillantes objetos navideños esparcidos por todas partes contra el gris de la decoración goticista original.

Jack ha leído los cuentos y se sabe los villancicos de memoria, pero algo se le escapa. Finalmente decide que el asunto de la Navidad no es tan complicado como parece y se ve a sí mismo vestido como Santa Claus. No es justo que ellos se queden con toda la diversión de la Navidad y no hay nada que le impida encargarse él mismo de la celebración e incluso mejorarla. Coloca luces de colores del árbol de Navidad alrededor de una silla eléctrica y la excesiva potencia de ésta hace que todas las luces estallen, una metáfora premonitoria de que la excesiva pasión de Jack va a terminar por hacer estallar la Navidad.

Extático, Jack abre las ventanas y anuncia: *¡Eureka! ¡Este año, la Navidad será nuestra!* Los habitantes de Halloween Town responden con entusiasmo, una alegría que se debe más al alivio de ver que su líder ha salido de su encierro que al hecho de adoptar tan extraña celebración. La única que tiene reservas es Sally, mortificada por el recuerdo de su oscuro presagio.

Un corte neto nos traslada al Ayuntamiento de la ciudad, donde Jack reparte las tareas entre los habitantes de Halloween ayudado por el Alcalde. Sally se esconde para no ser vista por el Dr. Finkelstein, el encargado de la creación de los renos que tirarán del trineo. Un detalle que demuestra claramente la total incomprensión de la Navidad por parte de los habitantes de Halloween Town es el corto diálogo entre el Alcalde y Jack. El Alcalde comenta con regocijo: *Qué horrible será nuestra Navidad*, a lo que Jack responde: *No, qué alegre*. El Alcalde, mostrando su cara apesadumbrada, gime: *Oh, qué alegre será nuestra Navidad*. En ese momento aparece el travieso trío formado por los “trick or treaters”¹⁸ Lock, Shock y Barrel. Jack los ha hecho llamar específicamente para llevar a cabo una misión secreta, la cual no deben revelar a nadie, especialmente a su mentor y protector Oogie Boogie. Ellos lo prometen con los dedos cruzados.

4.3.6. Cómo raptar a Sandy Claws

Tras un nuevo corte neto vemos a los pequeños saliendo de la ciudad. Cuando llegan a su casa, un ruinoso caserón construido precariamente sobre las enormes ramas retorcidas de un árbol seco, cantan *Kidnap the Sandy Claws* con sus voces chillonas y desacordes. En esta canción enumeran los planes más horribles para

¹⁸ Los chicos de Oogie Boogie, disfrazados de Demonio, Bruja y Esqueleto, son una representación exagerada de los niños norteamericanos que se disfrazan el 31 de Octubre y recorren el vecindario pidiendo dulces al grito de “*Trick or Treat!*” (literalmente: ¡Broma o regalo!). Quien no accede a su exigencia se arriesga a ser objeto de una barrabasada.

llevar a cabo el rapto y las atroces maldades a las que someterán al pobre anciano (golpearlo con un palo, atarlo bien fuerte, meterlo en una bolsa y arrojarlo al océano,...). Mientras cantan y se pelean preparan la comida para Oogie Boogie, un pobre insecto al que arrojan por un conducto que lleva a la guarida subterránea de su mentor. Vemos la sombra inquietante del monstruo, que no tarda en dar cuenta de su festín. Montados en una bañera repleta de escorpiones y todo tipo de artilugios como cepos y hachas, Lock, Shock y Barrel parten en dirección al bosque, emocionados ante la perspectiva de realizar tan gratificante tarea.

Pasamos por corte neto a la sombra de Oogie Boogie, que lo ha oído todo y se relame pensando en tan succulenta presa mientras arroja dos dados rojos grabados con calaveras. De una de las caras sale una serpiente a rayas (similar a la que aparece en *Bitelchús*).

Jack continúa repartiendo las tareas navideñas en el ayuntamiento. Rodeado por el trío de músicos, Jack hace sonar el villancico *Jingle Bells* con unos cascabeles y les pide que lo repitan. Los músicos lo hacen, pero en modo menor, lo que hace que *Jingle Bells* suene ahora como un lúgubre cántico fúnebre. Jack lo encuentra fantástico. Sally, encargada de confeccionar el traje de Santa Claus para Jack, intenta sin éxito que éste reconsidere su plan. Cuando llegan Lock, Shock y Barrel, resulta que han raptado por error al rosado conejito de Pascua. Comienzan a pelearse y Jack los hace parar deformando su cara en una horrible mueca. Jack se disculpa con el conejo y envía de nuevo a los chicos en busca de Sandy Claws, ordenándoles que lo traten bien.

4.3.7. Preparando la Navidad

Pasamos por corte neto a la imagen del Dr. Finkelstein en su laboratorio creando una nueva criatura femenina. Su ayudante, el tuerto y jorobado Igor, le lleva los planos para la construcción de los renos.

De nuevo un corte neto nos sitúa en la plaza de Halloween Town, donde el reloj que señalaba los días que faltaban para la noche de Halloween indica ahora los días que faltan para el día de Navidad. La cámara realiza un movimiento hacia atrás para ampliar la imagen y nos va mostrando los ciudadanos de Halloween Town, plenamente dedicados a la tarea de organizar la Navidad. Cantando *Making Christmas*, construyen su versión de los regalos navideños. Sally termina de coser una pieza de tela roja (el traje de Jack) y la extiende ante la cámara, llenando momentáneamente la pantalla de rojo. Los oscuros envoltorios esconden sorpresas

terroríficas: serpientes, ratas, muñecas decapitadas, cabezas cortadas, coches machacados, patitos de madera con dientes afilados,...

Las manecillas del reloj de Halloween Town se mueven veloces, indicando el paso de los días. Pasamos por corte neto al plano de un reloj muy distinto, el colorido reloj de Christmas Town, cuyas agujas se mueven a igual velocidad. Mediante un humorístico montaje alternado asistimos a dos preparaciones de la Navidad completamente diferentes. En Christmas Town los duendes se afanan elaborando bonitos regalos, contrapunto perfecto de los siniestros preparativos que se están llevando a cabo en paralelo en Halloween Town. Las transiciones entre ambos mundos se realizan mediante corte neto o a través de una cortinilla que imita el movimiento de las agujas de un reloj.

Todos en Halloween Town, incluido Jack, están convencidos de que sus regalos impresionarán y divertirán enormemente. Por primera vez en su existencia, no intentan asustar, pero no se les pasa por la imaginación que lo harán de todos modos pues está en su naturaleza causar miedo.

4.3.8. Santa Claus es atrapado

La transición a esta secuencia se vuelve a producir mediante un corte neto. Santa Claus está repasando la lista de niños buenos a los que hay que entregar un regalo cuando alguien llama a la puerta. El anciano se encuentra con Lock, Shock y Barrel, quienes gritan *Trick or Treat!* La cámara adopta el punto de vista de Santa Claus y funde a negro cuando éste es atrapado con un saco.

Regresamos por corte neto a la ciudad de Halloween. Mientras le prueba su nuevo traje, Sally intenta razonar de nuevo con Jack, que sigue empeñado en convertirse en alguien que no es. En ese momento llegan los chicos de Oogie con el atónito Santa Claus. La cámara vuelve a adoptar su punto de vista cuando, al sacar la cabeza del saco, el anciano trata de enfocar a los extraños seres que lo rodean. Jack lo saluda emocionado y le informa que no tiene que preocuparse de la Navidad ese año puesto que ellos ya se han encargado de todo. Jack se queda con el gorro de Santa Claus y pide al trío que instalen a su invitado en un lugar confortable, lo que ellos interpretan a su manera. No hay lugar más cómodo en el mundo entero que la guarida de Oogie Boogie. Cuando Santa Claus les pregunta si no han oído hablar de paz en la tierra y buena voluntad hacia los hombres, el trío contesta a una con un rotundo *¡No!* entre risitas maliciosas.

Tras un corte neto volvemos al castillo del Dr. Finkelstein. Mientras Sally prepara una pócima para provocar niebla, el científico trabaja en una criatura de

perfil familiar que reemplace a la rebelde Sally. El científico se abre la tapa del cráneo y coloca la mitad de su cerebro en el cráneo de su nueva creación, adelantando con deleite en las interesantes conversaciones que sostendrán.

4.3.9. Oogie Boogie juega sucio

Después de pasar por corte a un plano general de situación del caserón de los infantes, somos testigos de cómo Lock, Shock y Barrel arrojan a Santa Claus a la guarida de Oogie Boogie. Bajo la iluminación ultravioleta vemos una sala de tortura con una decoración inspirada en los juegos de azar: la estética de los casinos de Las Vegas en clave siniestra. Las abundantísimas luces de colores propias de los casinos lucen más apagadas y el motivo decorativo predominante son las calaveras. Hay murciélagos y esqueletos por doquier.

Oogie Boogie recibe a Santa Claus, que ha caído en medio de una gigantesca ruleta, con una particular canción de bienvenida, *Oogie Boogie's Song*, de corte jazzístico. La cámara adopta frecuentemente el punto de vista de Santa Claus, que arrojado al suelo, observa a Oogie Boogie en planos muy contrapicados. En el momento en que Oogie se aproxima al rostro anciano con su amenazadora boca muy abierta funde a negro. Santa Claus intenta que Oogie Boogie recapacite, pero es una presa demasiado jugosa.

Un nuevo corte neto nos traslada a la plaza de Halloween Town, donde los ciudadanos se han reunido para despedir a Jack. El Rey de las Calabazas está listo para partir con unos renos que son esqueletos a los que se ha dado vida a base de impulsos eléctricos y un trineo en forma de un ataúd. El Alcalde no puede finalizar su discurso debido a la densa niebla que, con el fin de imposibilitar el viaje, ha provocado Sally. Cuando todo parece perdido, Zero se ofrece a iluminar el camino con su brillante nariz colorada y Jack parte hacia el mundo de los humanos.

4.3.10. La canción de Sally

Jack deja atrás a una pesarosa Sally. La muchacha entona la melancólica *Sally's Song*, en la que confiesa su amor por Jack, expresa sus dudas acerca de la posibilidad de que ese amor sea correspondido y su temor por las consecuencias del descabellado plan del rey de Halloween. Esta secuencia ralentiza la acción, pero se decidió no eliminarla dada la belleza de la canción y la perfección de la animación.

4.3.11. Una Nochebuena versión Halloween

La transición a esta secuencia se vuelve a realizar por corte neto. Jack ha llegado al mundo real, el mundo de los humanos, donde todos los niños esperan ansiosos sus regalos. Este mundo perfectamente ordenado y decorado para la ocasión con luces y motivos navideños presenta formas heredadas de la *bauhaus*, colores pastel, ángulos rectos y el diseño de interiores rígido propio de los años cincuenta y sesenta. Nos recuerda al barrio residencial en el que se desarrolla *Eduardo Manostijeras*, sólo que en este caso, la nieve es real.

La cámara adopta el punto de vista de Jack en el momento del aparatoso aterrizaje sobre un tejado. El estruendo despierta al infante de la casa mientras Jack se introduce por la chimenea. El niño grita emocionado: ¡*Santa!* y la cámara adopta su punto de vista mientras baja corriendo las escaleras. Al ver a Jack, murmura confuso: ¿*Santa?* Cuando Jack desaparece por la chimenea, el petrificado niño abre el regalo adornado con un lazo negro y enseña su contenido a sus padres, quienes gritan despavoridos al ver una cabeza cortada. Los adultos siempre nos son mostrados parcialmente y nunca llegamos a ver sus rostros.

Tras un corte neto asistimos a la irregular situación que se está produciendo en la comisaría: se están recibiendo constantes llamadas de personas atacadas por los juguetes.

Jack continúa su tarea mientras en la ciudad de Halloween todos observan lo que está ocurriendo a través de una especie de olla mágica. El Rey de Halloween, completamente inconsciente del caos que está provocando, va dejando una estela de gritos de terror a medida que reparte sus regalos. Los habitantes del mundo real apagan las luces, aseguran puertas y ventanas y avivan los fuegos de las chimeneas. La radio informa de que un impostor está desvergonzadamente fingiendo ser Santa Claus, burlándose y destruyendo la Navidad.

En Halloween Town, Sally es la única que se percata del peligro que corre Jack y se dispone a buscar a Santa Claus.

El ejército ilumina el cielo con reflectores y lanza cañonazos contra Jack, lo que él toma como una celebración en agradecimiento por estar haciendo tan buen trabajo.

Un nuevo corte neto nos traslada a la guarida de Oogie Boogie, quien sigue torturando a Santa Claus con sus tramposos juegos de azar. Sally intenta engañar a Oogie mostrándole una de sus piernas mientras sus manos desatan a Santa Claus, pero su treta es descubierta y acaba atrapada junto a Santa.

Por corte neto asistimos a la imagen en la que Jack, alcanzado finalmente por los cañonazos, cae al vacío gritando: *¡Feliz Navidad y buenas noches a todos...!*

Se produce un fundido encadenado de la imagen nocturna de la ciudad del mundo real a la misma imagen de la ciudad que están observando en Halloween Town. Han sido testigos de la tragedia y el desconsolado Alcalde anuncia que su rey ha sido volado en pedazos.

En el mundo real también tienen noticias terribles, pues aunque el impostor ha sido derribado, todavía no hay señales de Santa Claus y las Navidades tendrán que ser canceladas. Los niños lloran desconsolados.

4.3.12. Pobre Jack

Tras un corte neto, vemos el muro que rodea el cementerio del mundo real, en cuyo interior arden los restos del trineo-ataúd de Jack. La cámara, siempre en suave movimiento, rodea un ángel de piedra en cuyos brazos extendidos yace Jack. Un preocupado Zero se encuentra flota a su lado. Jack se encaja la mandíbula y, con el traje de Santa Claus hecho jirones, se percata por fin de su error. Comienza a cantar *Poor Jack* mientras la cámara continúa su movimiento en espiral alrededor de Jack.

Nunca pretendió esta locura, sólo quería hacer algo especial y se pregunta pesaroso por qué nunca sale nada como debiera.

Entonces Jack deja de lamentarse, se levanta y la cámara detiene su movimiento, mostrándolo en planos muy contrapicados que resaltan su poder. También es cierto que lo hizo lo mejor que pudo, que alcanzó el cielo por un momento y que dejó algunas historias tras de sí, sintiéndose de nuevo como el viejo Rey de las Calabazas. En este momento, Jack se da cuenta de quién es realmente y se arranca los jirones del traje de Santa Claus. Comienza de inmediato a planear nuevas ideas terroríficas para el próximo Halloween, pero antes debe solucionar el entuerto que ha ocasionado. Jack desaparece a través de una tumba seguido por el fiel Zero.

4.4. DESENLACE

4.4.1. Al rescate

Un corte neto nos sitúa en la guarida de Oogie Boogie. Éste continúa jugando sádicamente con sus víctimas, a punto de caer dentro de un dorado líquido hirviendo. Se oye en *off* la noticia de la desaparición de Jack, lo que acaba por dar luz verde a sus siniestros planes.

Jack aparece por arte de magia a través de otra tumba en el cementerio de Halloween Town, dispuesto a salvar la Navidad. Los gritos de Sally lo guían hacia la guarida de Oogie. Éste continúa haciendo trampas con los dados y, en el último minuto, Jack salva a Sally y a Santa Claus del fuego. Comienza entonces una lucha, a modo de baile coreografiado, contra los mezquinos trucos de Oogie Boogie. Éste activa un resorte con forma de tarántula, la ruleta empieza a girar y se van elevando unas cartas de póquer que agitan sus espadas velozmente. Jack las esquivo con saltos acrobáticos. A continuación aparecen unas máquinas tragaperras que tienen forma de esqueletos disfrazados de pistoleros y comienzan a disparar sus armas contra Jack. El Rey de las Calabazas se asemeja a una araña saltando sobre las pistolas con sus largas piernas. Cuando Oogie acciona otro resorte, un hilo de su cuerpo-vestido se engancha. Jack logra esquivar una sierra circular que se abalanza sobre él. El azar, hasta entonces aliado del tramposo Oogie, es ahora el causante de su muerte: un nuevo movimiento provocado por otro de sus resortes secretos estira el hilo que mantiene juntos todos los bichos que lo forman. Jack acaba de tirar del hilo y la voz de Oogie va desapareciendo a medida que los insectos se dispersan. El fin de Oogie llega cuando Santa Claus aplasta al último de estos bichos.

Jack se disculpa y le devuelve su gorro a Santa Claus. Éste le recomienda que escuche a Sally, la única criatura sensata en medio de ese loco lugar. Santa desaparece volando rápidamente con el fin de salvar la Navidad. Jack interroga a Sally y cuando descubre que ésta trataba de ayudarlo dice: *Sally, no puedo creer que nunca me haya dado cuenta... de que tú...* su declaración es interrumpida por los gritos del Alcalde que, acompañado de Lock, Shock y Barrel, saca a Jack y a Sally de la guarida con una cuerda.

En el mundo real, una locutora de radio anuncia buenas noticias: el auténtico Santa Claus está arreglándolo todo, llevando risas y alegría a todos los hogares del mundo. Santa Claus cambia con celeridad los macabros juguetes repartidos por Jack por unos verdaderos regalos de Navidad.

4.4.2. Nieva en Halloween Town

Pasamos por corte neto a la imagen de la locutora, que esta vez se agita como si fuera un reflejo en el agua. La cámara retrocede y vemos entonces que esa imagen procede de la olla mágica que transmite las imágenes del mundo real en Halloween Town.

En la ciudad de Halloween todos celebran con alborozo el regreso de Jack, con una canción de melodía similar a la de *This is Halloween*. Santa Claus atraviesa el cielo de la tierra de Halloween y grita afable: *Happy Halloween!*, a lo que Jack responde con un alegre: *Merry Christmas!* Los habitantes de Halloween reciben maravillados el regalo de Santa: la primera nevada de su vida. Mientras juegan con la nieve y patinan en el lago helado, todos cantan una variación de *What's This?* El Dr. Finkelstein aparece con su nueva mujer, una versión femenina de sí mismo ataviada con un abrigo y gorro de pieles.

Sally se escabulle en dirección al cementerio y sube la montaña en forma de espiral, ahora cubierta de nieve. Jack, que se ha percatado de su ida, la sigue y la encuentra sentada deshojando una flor de cardo. Jack, cantando una variación de *Sally's Song*, le pide permiso para ir a su lado. Jack y Sally entonan entonces una hermosa canción en la que se declaran su amor y se besan, con sus siluetas recortadas contra una impresionante luna anaranjada. Zero vuela raudo hacia el cielo seguido por un movimiento ascendente de la cámara, que muestra la nariz del perro fantasma brillando como una estrella en el firmamento.

Funde a negro y desfilan los largos créditos finales acompañados por la versión instrumental de todas las canciones de la película.

5. LOS RECURSOS EXPRESIVOS Y NARRATIVOS DEL FILM

5.1. EL GUIÓN

Para adaptar las tres páginas del poema original escrito por Tim Burton en guión cinematográfico, el director llamó a su amigo Michael McDowell, quien ya había sido su guionista en *Bitelchús*. McDowell redactó un primer tratamiento que no satisfizo a Burton. Aunque McDowell aparece acreditado como autor de la adaptación del poema, lo cierto es que Burton prescindió de sus servicios cuando decidió desarrollar el proyecto desde un punto de vista musical. Para ello pidió la colaboración de Danny Elfman y *Pesadilla antes de Navidad* se transformó en una especie de opereta.

Para *Pesadilla antes de Navidad* Elfman y Burton empezaron a trabajar a partir del poema original, algunos dibujos y bocetos y un argumento escrito diez años antes. Comenzaron a desarrollar las canciones con estos elementos, y sólo después, se concentraron en el guión. Burton visitaba constantemente el estudio de Elfman, le explicaba el argumento y el músico componía una canción en la que se desarrollaba la historia. Fue, sin lugar a dudas, un proceso singular.

Trazado este incipiente desarrollo argumental, muy detallado en algunos pasajes, pero muy vago en otros, Burton contactó con Caroline Thompson, autora del guión de *Eduardo Manostijeras*. La guionista se vio ante el reto de construir un armazón dramático en el que encajar la historia original y las canciones que ya habían sido compuestas. Caroline Thompson escribió unos diálogos que encajaron naturalmente con el tono poético al estilo del Dr. Seuss que seguía el texto original y con las letras de las canciones de Elfman. Selick había comenzado la realización de algunas escenas siguiendo algunos *storyboards*, de modo que el trabajo de la guionista fue tomando su forma final en sucesivas reuniones con Selick y el supervisor de *storyboards* Joe Ranft. Así pues, Caroline Thompson fue la encargada de supervisar y unificar dentro del guión toda la historia que Elfman estaba poniendo en las canciones, los diálogos y escenas escritos por Burton y las diferentes aportaciones del equipo de artistas.¹⁹

5.2. LA DIRECCIÓN

Debido a su compromiso con la Warner para encargarse del rodaje de *Batman vuelve*, Tim Burton se vio en la necesidad de buscar un director delegado. Burton confió la dirección de un proyecto tan íntimo como era *Pesadilla antes de Navidad* a Henry Selick, prestigioso animador al que había conocido en la Disney a finales de los setenta y a quien había mostrado en 1982 sus primeros bocetos de la película. Selick vivía y trabajaba en San Francisco, una zona que se había convertido en la meca de los animadores de *stop-motion*. Fue en esta ciudad donde Burton y Touchstone Pictures fundaron *Skellington Productions* y comenzaron a trabajar en *Pesadilla antes de Navidad* en Julio de 1991.

Dado que nunca se había acometido la realización de un proyecto de animación *stop-motion* tan ambicioso, Disney y Burton acordaron crear un estudio especial que respondiera a las necesidades de producción y habilitaron un espacio de cuarenta y tres mil metros cuadrados que llegaría a albergar más de veinte escenarios distintos.

Selick le dedicó dos años y medio al rodaje de la película. Aunque siempre estuvo bajo la directa supervisión de Burton, Selick reconoce que éste le concedió mucha libertad para trabajar. Selick conocía los gustos de Tim Burton, sabía qué era lo que estaba buscando y supo conectar perfectamente con su sensibilidad, con

¹⁹ Sobre los detalles del laborioso proceso de producción véanse, además del libro de Frank Thompson, los extensos artículos de Lawrence French “Puppetmaster Tim Burton” y “Puppet Camerawork” en *Cinefantastique*, vol. 24, nº 5, Diciembre 1993 y Mark Cotta Vaz: “Animation on the Third Dimension” en *Cinefex*, nº 56, Noviembre 1993, pp. 30-53.

lo que no se llegó a correr el peligro de que los dos artistas intentaran enfocar la película a su manera.²⁰ Selick remarca: “Tim ha ejercido una supervisión muy estricta del aspecto visual y del espíritu que se tiene que desprender de la película, pero me ha dado una gran libertad para hacer el trabajo. Él ha visto todos los *storyboards* y todas las secuencias mientras se iban terminando, pero sólo he vuelto a rodar una escena a petición de Tim. Él dijo: *Ya sabes lo que me gusta; en el set tienes todo el poder de decisión.*”²¹ Selick, acostumbrado a trabajar con equipos reducidos, se convirtió en el máximo responsable de un gran equipo artístico. Había entre quince y veinte platós, cada uno con su equipo de luces, técnicos y animadores. Algunos de los artistas que habían colaborado con Selick anteriormente se convirtieron en supervisores de los diferentes platós, de modo que Selick nunca tuvo que enfrentarse a la tarea de dirigir a doscientas personas. El director supervisaba los diferentes equipos que trabajaban al unísono sin dejar de mantener un contacto permanente con Burton, Caroline Thompson, Rick Heinrichs y Danny Elfman. Por la mañana visionaba las tomas del día anterior y por las tardes coordinaba las tomas del día siguiente.

El *storyboard*, elemento fundamental en el rodaje de un film de animación, fue especialmente importante en un caso de animación *stop-motion* donde se daba un complicado proceso de delegación artística, primero de Burton a Selick y después, de éste a numerosos equipos reducidos. El *storyboard* de *Pesadilla antes de Navidad* constaba de cincuenta planchas con sesenta y seis ilustraciones cada una donde quedaban fijados tanto la acción como el tiro de cámara, la óptica y la iluminación. En la animación *stop-motion* no hay lugar para la improvisación, que puede resultar fatal. La repetición de una acción, un cambio de ángulo o la corrección de la óptica ocasionan un gran trastorno. El *storyboard* fue además un elemento clave en la construcción del guión. La elaboración de los *storyboards* había comenzado mucho antes de que la guionista Caroline Thompson se incorporara a la producción y Selick había incluso comenzado el rodaje siguiendo estos *storyboards*. De este modo, Thompson rescribió algunas de sus aportaciones a partir de las ilustraciones de los artistas de *storyboard*, quienes a su vez reelaboraron algunas de sus propuestas iniciales a partir de las sugerencias de la guionista.

²⁰ Las fricciones entre Selick y Burton se produjeron tras la finalización del film, sobre todo cuando Burton, después de ayudar a poner en marcha el proyecto de Selick de *James y el melocotón gigante*, se distanció de la película poniendo la producción en manos de Denise Di Novi. Más adelante trataremos el tema de la autoría, que Selick reivindicó más tarde para sí mismo.

5.3. ANIMACIÓN STOP-MOTION

La técnica utilizada para realizar *Pesadilla antes de Navidad* es conocida como *stop-motion* o animación fotograma a fotograma. Los muñecos y objetos articulados se colocan en un escenario tridimensional, se fotografian, se vuelven a colocar en una posición ligeramente diferente y se vuelven a fotografiar. Cada segundo de animación *stop-motion* requiere 24 fotografías, de modo que para llevar a cabo *Pesadilla antes de Navidad*, cuya duración es de 74 minutos, fueron necesarias más de 108.000 fotografías. Los muñecos o marionetas en animación son figuras en tres dimensiones con articulaciones mecánicas que permiten el movimiento de sus miembros o extremidades, o incluso la sustitución de esos miembros por otros que representan la siguiente fase del movimiento (el llamado *replacement system*). La animación se consigue ajustando en cada toma fotográfica las articulaciones de los personajes y objetos, que pueden estar fabricados de cualquier material (trapo, algodón, espuma) que permita una movilidad total. La cámara puede realizar desplazamientos, que junto a la propia animación y los decorados, crean un efecto de profundidad y realismo. Una variante, la conocida como *claymation* o *clay animation*, implica la utilización de pasta de modelar (plastilina o arcilla). El pionero de esta técnica fue Willis O'Brien, que recubrió las complejas armaduras de metal con modelos en pasta. Continuadores destacados de esta técnica son los integrantes del estudio británico Aardman o el joven creador español Pablo Llorens.

En Estados Unidos fue Willis O'Brien quien desarrolló la *stop-motion* como técnica de efectos en *El mundo perdido* (*The Lost World*, Harry O. Hoyt, 1925) y, más tarde al crear *King Kong* en 1933. Pasó el testigo a Ray Harryhausen, creador a su vez de una memorable galería de criaturas fantásticas. En Tim Burton encontramos también la influencia del clásico de la animación de muñecos George Pal, artista húngaro que trabajó en Hungría, Alemania y Holanda antes de instalarse en Estados Unidos. Creador de los afamados *Puppetoons*, sus películas animadas, entre las que se encuentra la adaptación del relato del Dr. Seuss *And to Think I Saw It on Mulberry Street* (1944), estimularon la imaginación de generaciones enteras de niños estadounidenses.

En 1983 se introdujo la *go-motion*, técnica desarrollada por la *Industrial Light and Magic* para *El retorno del Jedi* (*Return of the Jedi*, Richard Marquand, 1983). En la *go-motion* el animador ejecuta los movimientos del modelo, cuyas articulaciones están conectadas a servomotores. Un ordenador va memorizando las posiciones, de

²¹ BURTON, Tim en FRENCH, Lawrence: "Puppetmaster Tim Burton" en *Cinefantastique*, vol. 24, nº 5, Diciembre 1993, p. 36.

manera que al recibir una orden puede reproducir la animación previamente ejecutada, que es rodada en continuidad y a velocidad normal. En el registro final queda una animación mucho más fluida. Esta nueva técnica, más los avances en la creación de imágenes generadas por ordenador, permitió que ciertos efectos que hasta entonces eran del dominio de la *stop-motion* pudieran ser creados por ordenador. Esto contribuyó al declive cinematográfico de esta técnica. Sin embargo, la animación *stop-motion* continúa siendo uno de los medios favoritos de los directores experimentales y perdura brillantemente gracias a artistas como Henry Selick quien, además del largometraje *James y el melocotón gigante*, sigue realizando mediante esta técnica cortos, anuncios y clips para la MTV. Su última película, *Monkey Bone* (2001), también incluye secuencias rodadas en *stop-motion*.

Igualmente destacable en este sentido es la labor del aclamado estudio británico Aardman. Aardman Animations, compañía fundada en 1972 por Peter Lord y David Sproxton y muy popular en Gran Bretaña a través de la pequeña pantalla, consiguió modernizar la vieja técnica de la animación fotograma a fotograma aplicada especialmente a modelos de plastilina (*claymation*). El éxito de los videoclips *Sledgehammer* de Peter Gabriel y *My baby just cares for me* de Nina Simone supuso el comienzo de la fama internacional de la compañía que se consolidaría definitivamente gracias a *Creature Comforts* (Nick Park, 1989), que recibió el Oscar de Hollywood al mejor corto de animación. Nick Park, convertido en líder indiscutible de Aardman, es el creador de *Wallace & Gromit*, una serie de tres deliciosos cortos protagonizados por el despistado inventor Wallace y su fiel e inteligente perro Gromit. *A Grand Day Out* (1989) fue la primera aparición del dúo en la pantalla, pero el éxito masivo llegaría con *The Wrong Trousers* (1993) y *A Close Shave* (1995) dos obras maestras de la animación llenas de humor, personajes irresistiblemente cómicos y excelentes secuencias de acción que ganarían también el Oscar de la categoría. DreamWorks ha sido la productora de la excepcional película dirigida por Peter Lord y Nick Park *Evasión en la granja* (*Chicken Run*, 2000), otro ejemplo de que la técnica *stop-motion* no ha muerto tras la espectacular imposición de los efectos digitales, sino que continúa viva y capaz de atraer a los espectadores a las salas de cine, evitando la reclusión en campos más limitados como el cortometraje o la publicidad. Actualmente, DreamWorks y Aardman se disponen a colaborar de nuevo en una segunda producción basada en la fábula de la liebre y la tortuga, que no será dirigida por Park ni Lord, pues éstos prefieren concentrarse en la preparación de un largometraje de sus personajes más populares: Wallace y Gromit.

Burton, quien ya había realizado *Vincent* mediante esta técnica, ha sido siempre un entusiasta defensor de la *stop-motion*. Reivindica este tipo de animación aplicada al efecto especial precisamente porque se revela de forma evidente como engaño. El ligero efecto estroboscópico característico de las escenas animadas con este procedimiento se asocia a una forma de ejecutar efectos especiales muy pasada de moda. Sin embargo, Burton la incluye en sus trabajos siempre que le es posible. El efecto estroboscópico hace que los modelos parezcan estáticos y torpes pese a una animación técnicamente perfecta. La filmación fotograma a fotograma de modelos que permanecen inmóviles elimina la ligera borrosidad que se produce en cada fotograma cuando se fotografía un objeto en movimiento. Cuando la captura fotográfica se hace con el modelo estático, la ausencia total de difuminación provoca en la proyección un movimiento brusco. Pese a sus deficiencias, su alto coste económico y la inversión de tiempo y dedicación necesaria para su realización la animación *stop-motion* se ha convertido en objeto de culto para muchos aficionados.

Burton sabe que, pese a sus limitaciones técnicas y problemas consustanciales como el efecto estroboscópico, la animación fotograma a fotograma destila la esencia de un creador: “Cuando está bien hecha, sientes la energía de alguien. Es algo que los ordenadores jamás podrán sustituir, porque les falta ese elemento. Por muy buenos que sean los ordenadores, por mucho que se llegue a niveles increíbles, y ya se ha llegado, la base es el pintor y su lienzo. Este proyecto, estos personajes, este aspecto visual sólo podían conseguirse mediante la *stop-motion*. Por eso es algo muy especializado. Recuerdo que, cada vez que conseguía un plano y lo veía, notaba una ligera descarga de energía; era precioso (...). Hay algo en la *stop-motion* que proporciona una energía que no se consigue de ninguna otra forma.”²²

La *stop-motion* es una forma plástica completamente pasada de moda, provoca un sentimiento nostálgico que nos lleva a las antiguas películas de Ray Harryhausen que Burton creció viendo. El cineasta decidió muy pronto que, dado que los personajes de *Pesadilla antes de Navidad* sienten tanta pasión por lo que hacen, la *stop-motion* era el mejor modo de hacerla. Para Burton hay algo muy gratificante en la *stop-motion*, en su aspecto artesanal y en su fuerza, una fuerza que queda plasmada a través de la concentración con la que los animadores mueven las figuras.

La utilización de la *stop-motion* en busca de esa magia implicó una extraordinaria dificultad en el proceso de producción de *Pesadilla antes de Navidad*.

Se requirió la participación de una numerosa plantilla de animadores de probada solvencia técnica para llevar a cabo un proyecto que se prolongó durante un extensísimo periodo de tiempo.

Como remarca Frank Thompson²³, aunque algunos grandes animadores han producido obras brillantes en *stop-motion*, todos los que trabajaban en el film eran conscientes de que nunca se había hecho nada tan complejo, meticuloso y ambicioso como este largometraje. Se les dijo a los animadores: “Esmeraos. Hacedlo perfecto.”

El animador procedente de Inglaterra Paul Berry declaró: “Todo ha sido completamente diferente a lo que estaba acostumbrado. Estaba acostumbrado a preparar una toma, animarla y después continuar trabajando en la siguiente; podría rodar dos o tres planos en un día. Aquí, se dedicaba un montón de tiempo para conseguir que cada toma pareciera perfecta, no sólo en cuanto a la composición, sino también en el nivel de la interpretación. La cantidad de energía invertida en cada toma era insólita. Nunca antes había trabajado en algo así.”²⁴

Había una gran camaradería entre los animadores y artistas que participaron en la película. El trabajo, 12 horas diarias, seis días a la semana, era física y emocionalmente agotador, pero todo el mundo sabía que *Pesadilla antes de Navidad* era única y especial en la historia de la animación *stop-motion*. La visión de Tim Burton, el inquebrantable perfeccionismo de Henry Selick y el enorme talento de los componentes de *Skellington Productions* probó que la *stop-motion* puede todavía ser una técnica viable y emocionante en la era de la alta tecnología computerizada. *Pesadilla antes de Navidad* es una obra maestra que ha dado un vuelco a la historia del cine de animación. Hasta ese momento no se había conseguido un resultado tan perfecto a través de un procedimiento tan antiguo y artesanal.

Burton diría sobre el producto terminado: “Tienes que sentir cariño por todo lo que haces, pero este film es especial para mí. Los personajes son muy personales. A veces estás sentado ahí dibujando y ni siquiera sabes lo que estás haciendo; viene directamente de tu subconsciente. Este film tiene todos los elementos que quería para él: las fiestas (me encantan Halloween y las Navidades), personajes hermosos

²² Citado en SALISBURY, Mark (ed.): *Op. cit.*, p. 191.

²³ THOMPSON, Frank: *Op. cit.*, pp. 18-19.

²⁴ Citado en THOMPSON, Frank: *Op. cit.*, p. 19. “Everything about this has been completely different from what I was used to. I was used to setting up a shot, animating it, then going on to work on the next; you might do two or three shots in a day. Here, a lot of time was spent on getting each shot to look great, not only compositionally but also on the level of acting. The amount of energy poured into each shot was unusual. I’d never worked on anything like this before.”

pero malinterpretados, drama, tristeza, optimismo. Cuando la veo ahora, después de tenerla tanto tiempo en mi interior,” suspira profundamente, “me encanta.”²⁵

5.4. LA DIRECCIÓN ARTÍSTICA

Ya hemos mencionada la larga y fructífera amistad entre Tim Burton y Rick Heinrichs, que comenzó cuando ambos trabajaban como animadores para la Disney. Al tiempo que desempeñaba la tarea de director artístico en *Batman vuelve*, Heinrichs fue el asesor visual que guió a Selick y su equipo sobre el diseño general de *Pesadilla antes de Navidad*, que se debía adaptar completamente al estilo de Tim Burton. Burton y Heinrichs encargaron la dirección artística de la película al australiano procedente del campo de los dibujos animados Deane Taylor. Éste abordó el diseño escenográfico a partir de una larga serie de referencias estéticas pactadas. Heinrichs fue muy claro sobre lo que Burton quería y dio a Taylor las pautas a seguir en cuanto a la iluminación, el contraste, los edificios y las distintas formas. Heinrichs y Taylor estudiaron el estilo de Burton revisando sus trabajos previos y las obras de sus artistas favoritos, como el Dr. Seuss, los macabros dibujos en blanco y negro de Edward Gorey, Charles Addams, Ronald Searle o Van Gogh. Para Heinrichs, el estilo de Burton es maravillosamente elegante, con unos diseños llenos de hipnóticas espirales de textura extraordinaria que poseen una historia propia. Heinrichs indicó al equipo que emplearan menos color, siguiendo el estilo del expresionismo alemán. Burton fue muy específico al respecto y Taylor tuvo que trabajar con una paleta de colores muy reducida: negro, blanco, gris, amarillo y, sólo si era absolutamente necesario, un poco de naranja. Taylor y su equipo tuvieron que convencer a Burton para poder añadir el verde necesario para mostrar el reluciente fango de las alcantarillas. Basándose en los *storyboards* de Burton, Taylor creó una serie de bocetos de inspiración gótica, cercanos a las viejas producciones de terror de la Universal. Terminados los diseños de Taylor y su equipo, Heinrichs y Bill Boes, uno de los ayudantes de Taylor, invirtieron seis semanas en construir una detallada maqueta de 74 metros cuadrados que representaba todo el centro de la ciudad con sus edificios y su elaborada textura. Esta maqueta proporcionaba al equipo que trabajaba en *Pesadilla antes de Navidad* un sentido de continuidad y una visión clara de cuál era la apariencia de la ciudad.

²⁵ Citado en THOMPSON, Frank: *Op. cit.*, p. 165. “You have to care about everything you do, but this film is special for me. The characters are very personal to me. Sometimes you’re sitting there drawing and you don’t even know what you are doing; it comes straight from your subconscious. This film has all the elements I wanted for it: the holidays (I love both Halloween and Christmas), beautiful but misunderstood characters, drama, sadness, optimism. When I watch it now, after having had it in me for so long,” he sighs deeply, “I love it.”

Fueron construidos un total de doscientos cuarenta decorados, ya que fue necesario realizarlos a diferentes escalas para facilitar los movimientos de cámara. Taylor fue el responsable de la esencial colaboración que se dio entre los distintos gremios (constructores de maquetas y decorados, creadores de modelos y animadores) que trabajaban en el film. La construcción de los decorados debía tener en cuenta la manejabilidad para el animador y la correcta colocación de las luces.

Aunque la película es muy rica en detalles, el trabajo conceptual más importante del equipo de diseño artístico fue creación de los cuatro escenarios básicos de *Pesadilla antes de Navidad*: la Ciudad de Halloween, la Ciudad de la Navidad, el Mundo Real y la guarida de Oogie Boogie. 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. La guarida de Oogie Boogie sigue la estética propia de la ciudad de Halloween, aunque todavía más exagerada, y su sala de tortura muestra la estética de los casinos de Las Vegas en clave siniestra. Selick quería que tuviera una apariencia bajo la luz normal y otra bajo la luz ultravioleta. Cuando las luces están encendidas podemos ver una serie de instrumentos de tortura, acero pesado y ángulos dentados. Cuando la luz desaparece, el diseño se vuelve más ingenuo, un poco más primitivo. El equipo de Taylor estudió pinturas rupestres como inspiración.

El mundo opuesto lo encontramos en la ciudad de la Navidad, creada al estilo del Dr. Seuss. Se trata de un escenario de formas suaves, repleto de reluciente nieve y colores brillantes, con golosinas, fábricas de juguetes y habitantes perpetuamente alegres.

El mundo real presenta formas heredadas de la *bauhaus*, con el diseño de interiores rígido propio de los años cincuenta y sesenta, es decir, una nueva recreación del entorno suburbano en el que creció Burton. Kelly Asbury, otro de los ayudantes de Taylor, señala que con sus colores primarios pastel, su rigidez isométrica y sus ángulos rectos, el mundo real es casi más raro que Halloweenland.²⁶

Desde luego, esta rareza no es casual. Según Deane Taylor²⁷, al emplear dibujos isométricos de las casas en el diseño del mundo real, se aseguraban de que cada objeto que dibujaban carecía de perspectiva. En contraste, la ciudad de

²⁶ Citado en THOMPSON, Frank: *Op. cit.*, p. 106.

²⁷ *Ibidem*, p. 110.

Halloween tiene una perspectiva totalmente torcida, mientras la perspectiva de la ciudad de la Navidad está forzada y achaparrada. De este modo, el mundo real terminaba pareciendo extraño por él mismo, algo que puede resultar bastante desconcertante.

Asbury, veterano animador de acetatos para la Disney, tuvo que adaptarse al nuevo mundo de la *stop-motion*. Debido a la perspectiva forzada empleada en *Pesadilla antes de Navidad*, se vio en la necesidad de pensar al revés, ya que los elementos en primer plano eran mucho más pequeños que los del fondo. Otro reto para Asbury fue adaptar su estilo Disney al estilo burtoniano. Sus primeros diseños para Halloween Town fueron desestimados por tener un aire similar a *Pinocho*. Asbury, que es diestro, encontró finalmente el estilo de Burton dibujando con la mano izquierda.

5.5. CREAR LOS PERSONAJES

La construcción de muñecos articulados para la animación *stop-motion* implica un proceso muy laborioso y complejo. Cada muñeco debe reflejar un movimiento y personalidad singulares y ofrecer al mismo tiempo una gran resistencia a la constante torsión de las articulaciones a la que es sometido por el animador. El muñeco consta de dos partes, una armadura (esqueleto) y el modelo propiamente dicho.

En *Pesadilla antes de Navidad* el departamento artístico se basó en los bocetos de arcilla que Rick Heinrichs había construido según los diseños de Burton. El equipo coordinado por Tom St. Amand fue el encargado de diseñar y crear las complejas estructuras metálicas articuladas que precisaba cada personaje.

La creación de los modelos también fue sumamente compleja. Un equipo coordinado por John Reed realizó los modelos, lo que entrañaba una gran dificultad al presentar los personajes de Burton características físicas extremas: demasiado delgados u orondos e invariablemente desproporcionados. Los personajes se esculpían y modelaban en el material más adecuado y se realizaba un molde maestro en silicona que serviría para obtener múltiples copias de cada personaje. Una vez obtenido el molde de piedra, la armadura de acero y aluminio se colocaba cuidadosamente en su interior y se inyectaba espuma de látex líquida alrededor. Los moldes se cocían durante varias horas para que el látex se endureciera. Tras la cocción, se limaban las impurezas y se preparaban los muñecos para pasar al departamento de vestuario y maquillaje.

Se crearon 227 personajes, 74 originales y el resto dobles de los personajes principales. Había una docena de modelos de Jack, seis Sally y ocho Oogie Boogie. Esta multiplicidad era necesaria puesto que se rodaba simultáneamente y con los mismos personajes en varios platós. La creación de Oogie Boogie fue la más problemática, sobre todo en el momento en que éste pierde su envoltura y aparece su interior formado por miles de insectos. Con una altura de 60 cm., su exterior de látex se deslizaba por su estructura de metal y tenía que pintarse, rellenarse y prepararse una y otra vez. En la secuencia del horrible final de Oogie se emplearon más de 3.000 especímenes de insectos de 30 variedades diferentes.

La mayoría de los personajes obtienen las expresiones faciales mediante la construcción de un rostro con partes móviles. Sin embargo, Selick decidió que para dotar a Jack de las expresiones y movimientos de boca que necesitaba para el diálogo, la mejor solución consistía en realizar una serie de cabezas intercambiables. Así, Jorgen Kublein creó hasta 800 cabezas de Jack con diferentes expresiones. Todas las cabezas eran esculpidas a mano bajo la supervisión de John Reed y Bonita DeCarlo. Primero se realizaban en arcilla, se modelaban en goma y después se sacaban en un molde de resina plástica de poliuretano. Finalmente, cada cabeza era aerografiada para darle el color y los matices necesarios.

5.5.1. DANDO VIDA A LOS MUÑECOS

Los animadores son los actores detrás de la pantalla. Saben cómo analizar el movimiento y dividirlo en pequeños y sucesivos segmentos. El trabajo de animación de *Skellington Productions* se llevó a cabo en 20 decorados separados por cortinas de terciopelo negro. En los momentos más febriles del rodaje se llegaría a contar con diecinueve escenarios y 14 animadores trabajando en paralelo. La mayoría de la *stop-motion* se realiza con dos o tres animadores, pero en *Pesadilla antes de Navidad* había demasiado trabajo para un equipo tan pequeño. El principal reto para los 15 animadores que participaron en esta película fue mantener la continuidad. El primer animador que se unió al equipo fue Eric Leighton, cómplice de Selick en sus cortometrajes anteriores. Más tarde se incorporaron animadores de San Francisco, Los Ángeles y Londres. La reunión de técnicos de procedencias y formaciones diversas daba como resultado la unión de distintas maneras de entender la técnica y la estética de la animación. Para lograr que esta circunstancia enriqueciera el producto final sin generar conflictos, Leighton se encargó de trazar de una forma muy precisa el ritmo de los personajes, una pauta de movimiento propia que garantizara la uniformidad cuando un mismo personaje fuera animado

por técnicos distintos. En el caso de Jack, Leighton definió su ritmo (en cuántos *frames* daba un paso o ejecutaba una acción) teniendo siempre en mente que el Rey de las Calabazas se movía con una elegancia comparable a la de Fred Astaire.

Con tantos personajes que debían hablar y mover la boca se decidió, como ya hemos apuntado, utilizar cabezas intercambiables. Esta técnica (*replacement animation*) fue primeramente desarrollada en Europa por George Pal y otros, e importada a los Estados Unidos cuando Pal empezó a producir para la Paramount sus conocidos *Puppetoons* a principios de los años cuarenta. La técnica de la sustitución consiste en el uso de modelos cuyas partes son directamente reemplazables por otras que muestran la siguiente fase del movimiento. Para sincronizar el sonido con las distintas cabezas fue de gran ayuda la técnica informática. Primero se grabaron las canciones y diálogos, después se fotografiaban todas las cabezas y finalmente se digitalizaban. A través del ordenador, se descomponían los diálogos y las canciones fotograma a fotograma y se unían a la imagen digitalizada correspondiente. Con este sistema, los animadores podían concentrarse libremente en la actuación e interpretación de los muñecos sin preocuparse por qué cabeza iba a usarse en cada fotograma. Este procedimiento fue empleado con Jack, Sally, el Alcalde y el Árbol del ahorcado.

El perfeccionismo de Selick y su equipo de animadores los llevó a extremar el alto grado de concentración que requiere la *stop-motion*. Se invertía una inusual cantidad de tiempo y energía en cada toma para lograr que fuera perfecta, de modo que un animador no conseguía más de dos o tres planos al día. Como cada fotograma depende del fotograma anterior, no pueden producirse movimientos erróneos, ni roturas en los muñecos, ni saltos de luz ni desplazamientos de otros elementos del escenario. La posible rotura del muñeco es un motivo de angustia constante para el animador porque, al no ser la imagen registrada por la cámara inmediatamente accesible, la sustitución del muñeco implica perder la posición exacta en la que se produjo el percance. Esta circunstancia ocasiona además que los animadores sean excesivamente precavidos a la hora de manipular los objetos, lo que provoca que la animación final de los personajes no sea perfecta. Para evitar este peligro se recurrió a la grabación digital de vídeo. Si la rotura del muñeco se producía mientras era manipulado por el animador, éste podía utilizar el registro videográfico para alinear con exactitud el nuevo muñeco en la última posición válida del muñeco sustituido. Otra ventaja añadida era que el animador podía visualizar constantemente dos fotogramas de la animación (la capacidad de almacenaje del grabador digital) y comprobar que se desarrollaba en la dirección

adecuada. Las posiciones intermedias podían también ajustarse para conseguir una animación más fluida al reducir el efecto estroboscópico.

Leighton afirma que la animación es el trabajo más frustrante y duro que se pueda pensar. Exige un altísimo nivel de concentración y lo único que sucede en tiempo real es la hora del almuerzo. Sin embargo, cuando todo va bien se obtiene una magia especial. La recompensa es conseguir que un objeto inanimado cobre vida y haga reaccionar al público con emociones reales, que crean en lo que ven, que ríen o lloren con él.

5.6. LA FOTOGRAFÍA

Los movimientos de cámara, las complicadas coreografías y la cohabitación de personajes y escenarios heterogéneos implicaban un desafío técnico para la labor de cámara. Selick encargó esta difícil tarea al director de fotografía Peter Kozachik, técnico experto en animación *stop-motion* que ya había trabajado con Selick. Kozachik, precoz entusiasta de la *stop-motion*, había rehecho *King Kong* en el garaje de su casa cuando contaba diez años de edad. Después de participar en numerosos anuncios realizados mediante animación, Kozachik pasó a ser operador de cámara de efectos especiales para *Industrial Light and Magic* y trabajó en películas como *El chip prodigioso* (*Innerspace*, Joe Dante 1987), *Willow* (Ron Howard, 1988), *Abyss* (*The Abyss*, James Cameron, 1989) o *Cariño, he encogido a los niños* (*Honey, I Shrank the Kids*, Joe Johnston, 1989). Ha vuelto a trabajar con Selick como supervisor de efectos especiales en la animación de *James y el melocotón gigante* y *Monkey Bone*.

Los decorados y personajes en miniatura de *Pesadilla antes de Navidad* convirtieron su trabajo en un desafío constante, puesto que su intención no era simplemente iluminar los muñecos para que se vieran, sino obtener efectos dramáticos y narrativos mediante la apropiada colocación de las luces.

Kozachik se enfrentó a muchas dificultades a la hora de iluminar Halloween Town, donde todo es oscuro y resulta muy complicado diferenciar entre el día y la noche. Para ayudar a crear un estilo teatral de luz y diseño, Kozachik y el resto del equipo revisaron películas con una excepcional fotografía en blanco y negro llenas de oscuridad y sombras, como *El tercer hombre*, fotografiada por Robert Krasker, *La noche del cazador*, fotografiada por Stanley Cortez o *La máscara del demonio*, con fotografía del propio director Mario Bava. Kozachik se ayudó de un sistema de control de luces informático para diseñar la compleja iluminación que precisaba *Pesadilla antes de Navidad*. En lugar de la típica iluminación brillante de la *stop-*

motion, Kozachik optó por oscurecer a los personajes mediante sombras. Aunque se filmó en color, prevalece la técnica de la fotografía en blanco y negro, con una iluminación dura, separación de planos por contraste, sombras como elementos gráficos y focos teatrales para lograr un énfasis dramático. También se emplearon una amplia variedad de ángulos de cámara y lentes que contribuyen a realzar la historia.

El trabajo de Kozachik debía tener en cuenta el sistema de movimiento de cámara (*motion control*), las cortas distancias focales de las ópticas empleadas y los efectos especiales ópticos y digitales que la historia requería (niebla densa, estofado hirviendo, diversas formas de fuego, etc.). La *stop-motion* suele emplear lentes de distancia focal larga con el fin de dejar espacio libre para el trabajo del animador, pero debido a que las lentes largas no siempre servían a la historia, se trabajó frecuentemente con una variedad de lentes que iba de 17 a 24 mm, con el empleo ocasional de lentes de 15 mm. En cuanto a los efectos, los elementos atmosféricos como el fuego, el agua, el humo o la niebla son vistos rara vez en la animación *stop-motion*. La mayoría de estos efectos se llevaron a cabo durante el rodaje, según la vieja técnica de la doble exposición del negativo. Este sistema, además de ser más económico, es el preferido por Kozachik. De los inicialmente previstos 20 efectos ópticos se llegó a realizar casi 100. Otros efectos fueron incorporados en la posproducción empleando diferentes técnicas, como la animación de acetatos o las imágenes de síntesis.

5.6.1. INNOVACIONES TECNOLÓGICAS PARA UNA TÉCNICA ARTESANAL

Selick y su equipo técnico se quisieron asegurar desde el principio de que *Pesadilla antes de Navidad* gozaría de muchas de las ventajas de los films de acción real. Selick estaba ansioso por probar en la gran pantalla las numerosas innovaciones técnicas que había introducido en sus anuncios publicitarios y en su trabajo para la MTV. El director encontró en Kozachik a un compañero más que dispuesto a experimentar y a asumir el ambicioso reto técnico que planteaba la película de Burton. Juntos rompieron muchas de las reglas que definían los límites de la animación *stop-motion*.

Pesadilla antes de Navidad contiene un trabajo de cámara e iluminación de una elaboración y riqueza sin precedentes en la historia de la *stop-motion*. Tradicionalmente, son los muñecos los que se mueven mientras la cámara permanece estática, pero en esta película Selick quería que la cámara se moviese como en musical de acción real. Para conseguir una cámara dinámica que se

adaptara a la descomposición del movimiento que conlleva la animación se empleó el sistema *motion control*, que controla los movimientos de cámara por ordenador. Con esta técnica, el operador traza un movimiento de cámara que es registrado fielmente en la memoria de un ordenador. Cuando más tarde se está llevando a cabo la animación, el ordenador envía las posiciones registradas a la cámara, que se mueve en una proporción que se adapta a los pequeños movimientos de la animación. Las modernas cámaras con sistema VistaVision fueron rechazadas debido a su alto coste y al, en principio, reducido número de efectos ópticos que se planeaba realizar. La mayoría de las cámaras empleadas fueron vetustas Mitchell de 35 mm, idénticas a las usadas para fotografiar *King Kong* en 1933. Alrededor de la mitad de los planos de *Pesadilla antes de Navidad* implicaron el empleo de *motion control*. Las cámaras Mitchell se acoplaban a los diferentes aparejos de *motion control*, cuya utilización se seleccionaba en función de las características de cada plano.

Trabajando con unos decorados tan llenos, Kozachik se dio cuenta de que no podía emplear la tradicional *motion control*, en la que los elementos se fotografían en frente de una pantalla azul. Necesitaban meterse dentro de los decorados y fue así como ideó un aparejo experimental al que Leighton bautizó “Luxo Sr.”, en homenaje al corto de animación por ordenador de John Lasseter *Luxo Junior*. El Luxo tiene un brazo enorme que sujeta una cámara solamente por la parte de arriba, lo que la convierte en una cámara flotante con una sorprendente libertad de movimiento. Esta cámara se empleó para rodar secuencias como la que abre el film, donde la cámara se desliza a través de las tumbas en un baile perfectamente coreografiado, o la secuencia en la que Jack cae por el tronco del árbol de la Navidad con un impresionante movimiento circular. A lo largo del film, la cámara nos ofrece sorpresas constantemente, capturando la acción de un modo nuevo y asombroso para este tipo de animación.

5.7. LOS PERSONAJES

Para Burton no hay en *Pesadilla antes de Navidad* ningún personaje realmente malvado. Ni siquiera Oogie Boogie, quien no sería más que el “vecino raro en una ciudad muy rara.”²⁸ Aunque su apariencia puede causar miedo, en su interior son gente buena, honesta y trabajadora que se exalta con la idea de hacer algo nuevo y divertido. Su pretensión de apoderarse de la Navidad tampoco es

²⁸ BURTON, Tim en SALISBURY, Mark (ed.): *Op. cit.*, p. 200.

maliciosa, pues sólo quieren que Santa Claus descansa al tiempo que ellos hacen algo diferente. Hemos hablado anteriormente del interés que ha desarrollado hacia el tema de la percepción a partir de su propia experiencia y de la nueva moral que el cineasta propone en sus obras. La sociedad nos juzga y cataloga a todos. Con sus películas, Burton trata de dar la vuelta a todos los films de terror en los que las criaturas son percibidas como monstruos, pero no aquellos que las persiguen.

También hemos apuntado que el cineasta dirige a sus criaturas una mirada abierta, amable y libre de prejuicios. Ama a sus personajes y los acepta sin juzgar, algo que se contagia al espectador. Una vez vista *Pesadilla antes de Navidad* ¿quién puede honestamente declarar que los habitantes de la ciudad de Halloween son malos? Son realmente una pandilla de seres hermosamente feos, conmovedoramente inocentes y con un encanto irresistible.

Jack Skellington, el Rey de las Calabazas de la ciudad de Halloween y protagonista absoluto de esta película, descubre la Navidad e inmediatamente quiere celebrar esta extraña fiesta él mismo. Jack se apasiona realmente por la Navidad, pero lo malinterpreta todo y acaba asustando a todo el mundo. Tiene mucha pasión y energía y, cuando encuentra en la ciudad de la Navidad el sentimiento que anda buscando, consigue que todos los habitantes de Halloween Town se ilusionen con la idea de crear ellos mismos la Navidad. Jack resulta en realidad un espectro muy agradable. Es tan sólo un artista desorientado que quiere fusionar lo mejor de las fiestas de Halloween y Navidad y es incapaz de ver por qué esto puede no funcionar. Figura incomprendida como tantos otros personajes burtonianos, Jack se empeña en llevar a cabo, contra viento y marea, un trabajo que no es el suyo. Cuando se da cuenta de que todo lo que ha hecho es inapropiado y que nadie aprecia sus esfuerzos, se pregunta desalentado: *¿Por qué nada sale como debería?*

Curiosamente, Jack carece de lo que se supone es el elemento de mayor fuerza expresiva en un rostro: tiene dos enormes agujeros negros en lugar de ojos. Como señala Burton traviesamente: “los personajes tienen la carga añadida de no tener globos oculares. La primera regla de la animación es: los ojos son la expresividad. Pero muchos de los personajes no tienen ojos o los tienen cosidos. Pensé que si pudiéramos dar vida a esos personajes sin ojos, sería fantástico. Así que después de dibujar todos esos zorros de ojillos lacrimosos para la Disney, había algo subversivo

en hacer estos personajes sin ojos. Fue divertido pensar en un personaje con esos grandes agujeros negros, intentarlo y hacer que funcionara.”²⁹

Algunos de los personajes principales se distinguen por el modo en el que se mueven, y esto suele estar basado en su anatomía. Dado su largo y delgado esqueleto, se trató de hacer los movimientos de Jack muy elegantes y regios, más como Fred Astaire que como un monstruo terrorífico. Jack es un pálido esqueleto de sonrisa de cremallera que viste un oscuro traje rayado y se sirve de un murciélago como pajarita. El mejor amigo de un esqueleto no puede ser otro que un perro fantasma, Zero, fiel mascota de nariz luminosa.

Según Danny Elfman, llegó un momento en el que se sintió tan próximo a Jack que pensó que nadie podría interpretar sus canciones mejor que él. Burton se mostró completamente de acuerdo y así fue como Elfman dotó a Jack con una melodiosa voz de amplio registro y la adecuada combinación de melancolía y alegría en las seis secuencias cantadas en las que participa. En los diálogos fue el veterano actor Chris Sarandon quien prestó su voz a Jack. Este trabajo resultó muy estimulante para Sarandon, que observó con interés el desarrollo de Jack a lo largo del film. El actor se enamoró de Jack, a quien veía como un héroe tan atractivo como ingenuo. La interpretación de Sarandon, llena de sentimiento, contribuyó a la creación de Jack como un personaje formidable sin que llegara a producir demasiado miedo o resultara excesivamente intimidador.

Jack es uno de los *outsider* burtonianos, alguien cargado de buenas intenciones que es sistemáticamente malinterpretado. No es feliz en su propio mundo porque no se siente realizado haciendo lo mismo año tras año y sabe que los ciudadanos de Halloween Town no podrían entender su vacío interior. A pesar de todos sus esfuerzos tampoco encaja en el mundo real, pues aunque no fuese esa su intención, termina por asustar a todos. Ya veíamos que Edward no se despojaba de su ajustado traje negro, sino que se limitaba a colocarse encima unas prendas ordinarias. Más tarde rasga estas ropas y se deshace de ellas porque, aunque ha intentado adaptarse a las reglas de la sociedad, no puede evitar ser como es, no puede renegar de su naturaleza. Entonces regresa a su verdadero hogar. De igual modo, Jack se pone encima el “disfraz” de Santa Claus para asumir una personalidad y una función que no son las suyas con el propósito de ser aceptado en el mundo real. Como en Edward, el rechazo de la sociedad (en forma de cañonazos) da inicio al deterioro de su traje. Cuando, tras ser abatido por los cañones se da finalmente cuenta de que el Rey de Halloween no puede ser Sandy

²⁹ *Ibidem*, pp. 186-187.

Claws, el Rey de las Calabazas se arranca los jirones de su maltrecho traje rojo y deja paso a su verdadero yo, con su elegante traje negro y su pajarita de murciélago. Regresa entonces a su hogar, a hacer aquello que mejor sabe.

Jack Skellington se siente un extraño en su propia ciudad. Cuando encuentra la ciudad de la Navidad se apasiona con su alegre y hermoso escenario, pero su intento cordial de interactuar con la gente del mundo real acaba en un lamentable desastre. Jack cree que está llevando alegría y diversión a los niños del mundo mientras que lo único que consigue es asustarlos. No es hasta su fallido intento de convertirse en alguien que no es que Jack comprende y acepta que su lugar está en la ciudad de Halloween, porque aunque ha resultado ser un Santa Claus desastroso, sigue siendo el Rey de las Calabazas y nadie proporciona sustos tan terroríficos como él.

En *Pesadilla antes de Navidad* Burton nos dice a través de la peripecia de Jack: cultiva tu propio jardín (o cementerio), no trates de ser lo que no eres. Conócete a ti mismo, averigua cuál es tu lugar, reconoce tus puntos fuertes y aprovéchalos al máximo. Todos tenemos un camino y debemos seguirlo, siendo quienes somos. Jack adquiere así la sabiduría de uno de los principios de la filosofía taoísta, según el cual todas las cosas tienen su propio lugar y función. Al conocer y respetar nuestra verdadera naturaleza sabemos adónde pertenecemos. Y también sabemos adónde *no* pertenecemos. Conocer nuestras limitaciones no significa que tengamos que dejar de cambiar y de mejorar. Significa que tenemos que reconocer lo que está ahí y actuar en consecuencia. No se trata de resignación, sino de trabajar con lo que tenemos y no ir en contra de la naturaleza de las cosas.

Jack se ha propuesto una meta, la de mejorar la Navidad, a todas luces inadecuada para el rey de Halloween. Sin embargo, lo importante no es tanto la meta como el proceso, pues es éste el que nos hace más sabios. Como podemos ver en el epílogo mencionado en el epígrafe 3, que sigue el travieso y ligeramente perverso espíritu de Halloween, tampoco cabe el arrepentimiento. Jack falla en su intento de suplantar a Santa Claus, pero en el proceso alcanza el conocimiento de su verdadera naturaleza y aprende a ver y apreciar lo que tiene delante: el liderazgo de la ciudad de Halloween y el amor de Sally.

Sally, hacia la que Tim Burton sentía una especial predilección, es la dulce muñeca de trapo que ama a Jack en secreto y que lo ayuda en todo momento pese a presentir el desastre que se avecina. Burton pidió que Sally fuera voluptuosa, pero con unas manos y pies diminutos. La siguiente anécdota nos da una idea de hasta qué punto vive el cineasta en un universo visual. Los constructores de las

armaduras metálicas señalaron que unos tobillos tan pequeños no la sujetarían y Selick sugirió ponerle calcetines para ocultar unos tobillos más gruesos. Burton se lo pensó durante días y finalmente accedió, con la condición de que los calcetines fueran a rayas (como las espirales, las rayas son otro de sus diseños habituales). Sally era un personaje relativamente nuevo y Burton, más que una versión femenina del monstruo de Frankenstein, quiso darle un aire parecido al de Catwoman, personaje de *Batman vuelve* con el que el realizador estaba trabajando en paralelo. Sally ha sido creada a base de piezas cosidas y, al igual que Catwoman, viste un traje confeccionado a partir de la unión de diferentes pedazos de tela con las costuras bien visibles. Burton juega aquí de un modo visual con la expresiones “being together” (algo que literalmente significa “estar junto” y que expresa la sensación de “estar centrado”) y “pull yourself together” (“tranquilizarse, recomponerse”). Estos elementos conectan con la sensación de no tener paz, de estar dividido en piezas apenas hilvanadas, con el sentimiento de encontrarse inquieto o agitado y con el constante esfuerzo por tranquilizarse, recomponerse y “ser de una sola pieza”. Sally ilustra a la perfección esta idea tanto desde un punto de vista físico (pierde sus miembros con relativa facilidad y vuelve a “juntarlos”, a unirlos a su cuerpo ella misma) como anímico (cuando la muchacha se escapa por tercera vez y el Dr. Finkelstein le recuerda que le pertenece, ésta responde: *Estoy inquieta, no puedo evitarlo*). Sally, al explotar sus posibilidades y emplearlo para sus propios fines, es el único personaje consciente de la excepcionalidad de su cuerpo. La búsqueda de identidad de Jack Skellington contrasta con la lucha de Sally por librarse de la tiranía del Dr. Finkelstein y por hacer entender a Jack que sus angustias existenciales desaparecerán con sólo aceptarse a sí mismo tal y como es. Sally es el único personaje que observa en perspectiva todo lo que ocurre desde el principio y le recuerda, cuando intenta convertirse en otra persona, que él es realmente el Rey de las Calabazas.

Caroline Thompson subraya que Sally “es la verdadera amiga de Jack, ingeniosa y valiente. Sólo ella entiende lo que Jack está atravesando porque también ella sueña con algo más en la vida. Son muy parecidos, pero hay una diferencia crucial: mientras el dilema de Jack proporciona a *Pesadilla antes de Navidad* su trama, el dilema de Sally le da su corazón.”³⁰

³⁰ Citada en THOMPSON, Frank: *Op. cit.*, p. 35. “Sally is Jack’s truest friend, resourceful and brave. Only she understands what Jack is going through because she, too, dreams of something else from life. They are very much alike, but there is one crucial difference: while Jack’s dilemma gives *Nightmare Before Christmas* its plot, Sally’s gives it its heart.”

La voz de Sally procede de la garganta de Catherine O'Hara, quien ya había trabajado con Burton en *Bitelchús*. Catherine O'Hara es una actriz de gran talento y larga trayectoria profesional que encuentra escasas oportunidades para mostrar su habilidad como cantante. Elfman quedó impresionado por su registro inesperadamente agudo y por la gran inocencia que proyectó en las canciones.

Oogie Boogie se modeló a partir de un personaje creado por Max Fleischer para la serie de *Betty Boop*, a quien había puesto voz el artista de jazz Cab Calloway. Oogie es el temido “hombre del saco”, una enorme funda de almohada de tela de saco rellena de serpientes, bichos y gusanos, pero que se mueve del modo contrario al que podríamos suponer por su aspecto: parece corpulento y torpe, pero en realidad se mueve de un modo coordinado y sinuoso. Oogie, con su lengua de serpiente y los bichos que escupe al reír, es el único habitante de la ciudad de Halloween que se puede calificar de repulsivo.

Para Ken Page, veterano cantante y bailarín de Broadway, fue un placer componer la misteriosa, peligrosa y amenazadora voz de Oogie Boogie. Un ser malevolente suponía un cambio estimulante en su carrera, ya que su físico agradable no le proporciona demasiadas oportunidades de interpretar personajes malvados. Ken Page consideró un privilegio ser escogido para encarnar a la vergüenza de Halloween Town, un personaje tan desagradable que debe ser mantenido bajo tierra. En la canción que interpreta, Page huyó de la imitación de Cab Calloway, pero capturó el espíritu de los viejos dibujos animados que lo inspiraron.

El **Alcalde** de la ciudad de Halloween posee, como todo buen político, dos caras que giran sobre sí mismas, una optimista y otra pesimista (el mejor modo de ser siempre políticamente correcto). De nuevo un personaje juega visualmente con un término, “two-faced”, que literalmente significa “bifronte” y que es el adjetivo que designa a las personas falsas e hipócritas. El Alcalde, con un orondo cuerpo en forma de campana y una tarántula como pajarita, es un personaje único puesto que, en lugar de la cabeza al completo, son sus ojos y su boca los elementos reemplazables. El Alcalde representa la quintaesencia del burócrata que, como funcionario electo, no puede tomar decisiones por sí mismo. Adora hablar en público y su única obsesión es cumplir los plazos para crear una Noche de Todos los Santos tanto o más terrorífica que la precedente. Glenn Shadix, actor bien conocido por Burton desde su participación en *Bitelchús*, era poseedor del talento cómico más apropiado para interpretar a este político bifronte.

El **Dr. Finkelstein**, prototipo del científico loco, se mueve en una silla de ruedas eléctrica y es una lograda mezcla del Dr. Frankenstein, el Pato Donald y el Dr. Strangelove del film de Stanley Kubrick *¿Teléfono rojo? Volamos hacia Moscú* (*Dr. Strangelove or How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb*, 1963). El Dr. Finkelstein es, literalmente, un personaje de mente abierta: puede abrir su cráneo y rascarse el cerebro para estimular sus pensamientos. Creador de Sally, es incapaz de comprender las inquietudes de la muchacha y acaba fabricando a una compañera más compatible, una versión femenina de sí mismo a la que dota con la mitad de su cerebro. El veterano actor William Hickey, que contaba ya con una amplia experiencia en locuciones radiofónicas y publicitarias, disfrutó mucho con la inusual oportunidad de prestar su voz rasposa a un genio loco.

Los traviesos chicos de Oogie Boogie, **Lock, Shock y Barrel**, aparecen respectivamente disfrazados de demonio, bruja y esqueleto. Curiosamente, al quitarse las máscaras de Halloween vemos que su cara es igual a la de la careta. En su mundo no necesitan caretas para esconder su verdadera personalidad, pues son libres de ser quienes son. Los “trick or treater” de Halloween Town, siempre metiéndose en líos, son junto a su mentor Oogie Boogie los únicos personajes que sus conciudadanos miran con recelo. La guarida donde viven se encuentra, de hecho, fuera de los límites de la ciudad. Aunque fantasean con las torturas horribles a las que someterán a “Sandy Claws”, a la postre se contentan con llevarlo a la guarida de Oogie. En realidad no son malvados, sólo son niños deliciosamente traviesos al modo especial de Halloweenland y se comportan como tales. Danny Elfman interpretó a Barrel mientras Catherine O’Hara transformó el dulce tono de Sally en el más disonante registro de la brujita Shock. Lock fue interpretado por Paul Reubens, protagonista del primer largometraje de Tim Burton.

Santa Claus, el icono navideño en vacaciones forzosas, fue interpretado por el actor Ed Ivory. El resto de los ciudadanos de la ciudad de Halloween incluye una familia de cadáveres, con su oronda mamá, un papá que recuerda al siniestro payaso protagonista del *It* de Stephen King y un adorable niño gordito con camiseta a rayas; una bruja pequeña y otra grande; cuatro vampiros de distintos tamaños que se protegen con paraguas negros del desvaído sol de Halloween; un extraño y melancólico trío de músicos; Demonios de rostro colorado; otro Niño cadáver de enorme cabeza y cuerpo diminuto que anda con sus alas de murciélago; la pequeña Momia; el Cíclope; el Melting Man, el hombre licuefacto; el Hombre Lobo; Hyde y sus réplicas en miniatura; la Criatura del Lago Negro; el pálido Behemoth con un hacha clavada en el cráneo; Arlequines demonios; el Payaso con

la cara de quita y pon; el Árbol del Ahorcado con sus Esqueletos colgados y las diversas criaturas que se esconden en los rincones oscuros y acechan nuestros sueños.

Uno de los aspectos más interesantes de la película es que, a medida que avanza la trama, los personajes se vuelven cada vez más humanos, especialmente Jack. Burton siempre ha buscado crear en el espectador la sensación de que los personajes son reales, por ello siempre trató a los muñecos como si fueran criaturas auténticas. Algunos animadores expresaron una especial preferencia por trabajar con determinados personajes. A algunos de ellos les gustaban las figuras delicadas como Jack, mientras otros se inclinaban por personajes con una gran armadura, como Oogie Boogie, de modo que cada animador trabajó con el personaje con el que se sentía más cómodo. Por otra parte, el proceso de rodaje fue tan lento que los animadores llegaron a encariñarse verdaderamente con los muñecos y acabaron viéndolos y tratándolos como si fuesen reales. Este es un sentimiento que, de alguna manera, trasciende mágicamente la pantalla para llegar al espectador.

Es un hecho que los protagonistas de *Pesadilla antes de Navidad* son monstruos. Había que manejarlos con cuidado para que no dieran demasiado miedo o se convirtieran en clichés. Burton se basó en los viejos arquetipos de la Universal para reinventarlos, consiguiendo hacer de ellos unos seres encantadores, simpáticos y atractivos. Con el fin de darles un aspecto más humano, los muñecos fueron cuidadosamente fotografiados para que aparecieran hermosos, se emplearon lentes difusas en los primeros planos y se les dio peso en los movimientos. Sally, por ejemplo, fue fotografiada como las grandes estrellas femeninas de los años cuarenta, con una luz alta especial para su rostro y una difusión extra.

5.8. UN MUSICAL DIFERENTE

Si la música es un personaje más de las películas de Burton, en el caso de *Pesadilla antes de Navidad*, la aportación del compositor resultó decisiva. Elfman no se limitó a la composición de la partitura musical, sino que también escribió las letras de las canciones, prestó su voz a las piezas cantadas por Jack Skellington, dobló personajes como Barrel y el payaso, colaboró en los coros y actuó como productor asociado.

Burton y Elfman estaban en perfecta sincronía durante la realización de este proyecto. Habiendo trabajado en los cinco films precedentes de Burton, el compositor encontró esta colaboración incluso más fácil que las anteriores. Elfman,

tan amante de la festividad de Halloween como el cineasta, no halló ningún problema en dejarse envolver por el espíritu de la película. Para el músico, *Pesadilla antes de Navidad* es el resultado de un proceso orgánico. Burton iba a su casa y le contaba un poco de la historia, Elfman escribía la canción y cuando el director volvía a visitarlo, él la tocaba. El músico estaba tan implicado en el proyecto, se identificaba tanto con él y entendía tan bien la idea de Burton, que apenas tenían que hablar. El proceso de creación de las canciones fue sorprendentemente rápido y sin escollos. Curiosamente, durante los dos años que el músico pasó trabajando en el film, quien daba la aprobación final a los diferentes números musicales era Mali, su hija pequeña. De este modo, cuando la prensa comentaba que era “un material demasiado fuerte para los niños”, Elman podía rebatirlo alegando que cada pieza había sido aprobada por una niña de siete años.

En muchos musicales, las canciones son meras diversiones, momentos en los que la historia se detiene para que las estrellas puedan cantar y bailar un rato. Estos momentos pueden ser mágicos, pero también sumamente molestos. Los mejores musicales, aquellos que han perdurado, son aquellos en los que las canciones están entrelazadas en la historia y ayudan a impulsar la trama con sus letras, sus melodías y las atmósferas que establecen. Este es el caso de las canciones compuestas por Elfman, que vuelve a poner de manifiesto la habilidad narrativa de sus creaciones. El compositor ayudó a que la historia tomara forma desde el principio y el film resulta inimaginable sin su contribución. La música no sólo ayudó a dar forma al argumento de la película, sino que se convirtió en un importante elemento estilístico que redondeaba y equilibraba los diferentes elementos. Como hemos señalado, el guión se construyó fundamentalmente a partir de las canciones. Cada una de ellas nos cuenta una parte de la historia y adelanta la trama, haciendo avanzar la acción tanto como la propia animación. La historia se desarrolló en forma de ingeniosas canciones, como si fuera el libreto de una ópera. Al igual que en los viejos musicales de los años treinta, las canciones se convierten en parte integrante de la película y sería imposible entenderla si las elimináramos. Cada uno de los personajes principales tiene su tema, que a menudo escuchamos antes de que el propio personaje aparezca en pantalla.

Burton y Elfman no tenían pensado ningún estilo musical en concreto. Pretendían hacer algo atemporal, algo que pudiera haber sido hecho ahora y también en los años treinta, cuarenta o cincuenta. Lograda esta condición de atemporalidad, esta poco convencional banda sonora podrá ser igualmente

disfrutada tanto por nuestros hijos como por los hijos de nuestros hijos. Elfman³¹ confiesa que la mayoría de sus composiciones cinematográficas tienen sus raíces en los cincuenta. En el caso de *Pesadilla antes de Navidad*, los estilos que lo inspiraron iban desde los principios de Rodgers y Hammerstein, pasando por Gilbert y Sullivan, hasta Kurt Weill.

Elfman disfrutó particularmente escribiendo las canciones para Jack, por ser éste un personaje tan entusiasta y esquizofrénico que se mueve entre extremos. Elfman debía expresar una gran diversidad de emociones, desde la alegría más ruidosa (*What's This?*) a la más profunda de las melancolías (en *Jack's Lament* y *Poor Jack*).

La partitura, con sus diez canciones originales, ha sido enormemente alabada (fue nominada a la mejor música en los Globos de Oro de 1994), pero también obtuvo las peores críticas de la carrera de Elfman, algo que el propio compositor ya esperaba, pues era consciente de que se trataba de una apuesta arriesgada. Burton y Elfman consideran *Pesadilla antes de Navidad* la cara perversa de un musical. Lectura perversa de un musical Disney, podríamos decir, donde tanto la música como la letra de las canciones se alejan radicalmente de los productos edulcorados y los números estilo Broadway que suelen ofrecer las actuales producciones Disney a cargo de Alan Menken, Randy Newman, Hans Zimmer, Howard Ashman o Tim Rice. Burton y Elfman sabían que estaban haciendo un anti-musical. Según el compositor³², estaba presente un esfuerzo muy consciente de no hacer música que pudiera parecer, de ningún modo, procedente de un musical animado contemporáneo, así que estaba preparado para recibir duras críticas de los aficionados a los musicales animados actuales, como así ocurrió. La idea de usar diez canciones en lugar de cinco y contar a través de ellas toda la historia es además algo arcaico y no muy popular estos días. Elfman señala que ahora todo sigue un formato preestablecido: cinco o seis canciones típicas que aparecen cada dos minutos. El concepto de *Pesadilla antes de Navidad* era completamente diferente, algo que no hubiera sido una locura en los años cuarenta, pero sí en los noventa.

Las canciones del film, muy diferentes entre sí, no sólo son parte integrante de la acción y expresan el carácter y el estado de ánimo de los personajes, sino que además son divertidas, conmovedoras y deliciosamente perversas en ocasiones

³¹ En *Soundtrack! The Collector's Quarterly*, vol. 12, n° 48, Diciembre 1993, p. 10. Entrevista por Didier Deutsch.

³² Citado en DEUTSCH, Didier: "The Nightmare Before Christmas: Danny Elfman and the Anti-Musical" en *Soundtrack! The Collector's Quarterly*, vol. 20, n° 79, Otoño 2001, p. 6.

(*Kidnap the Sandy Claws*). También la música incidental está dominada por un sentido sinfónico, de orquestación y ritmo impecable. En suma, la creación de Danny Elfman es extraordinariamente rica y compleja, elegante, cautivadora, llena de emoción y con un gran poder de seducción.

A continuación estudiaremos con mayor detenimiento las canciones que componen *Pesadilla antes de Navidad*. Se han escogido los fragmentos más representativos, cuya traducción no pretende ser absolutamente literal. Aunque la labor de los dobladores y cantantes españoles es excelente, encontramos sin embargo algunos elementos reprochables, especialmente en *Jack's Lament* y *Sally's Song*. En ocasiones, mantener la rima en las canciones supone necesariamente sacrificar su sentido.

This Is Halloween, interpretada por todos los ciudadanos de Halloween Town, es el espectacular arranque del film. Con aire de marcha, la canción más larga de la película nos presenta rápidamente a todos los curiosos habitantes de la ciudad de Halloween, nos habla sobre qué es la tierra de Halloween y nos introduce en su particular atmósfera. Las siniestras Sombras, los Fantasmas, la Criatura bajo la cama (que dice tener *dientes afilados y brillantes ojos rojos*), el Hombre bajo las escaleras (el de *dedos como serpientes y arañas en la cabellera*), los Vampiros, el Alcalde, el Hombre Lobo, el Arlequín demonio, las Brujas, el Árbol del ahorcado,... todos ellos se van uniendo a la canción, presentándose a sí mismos con una voces que están lejos de ser dulces y melodiosas.

Las sombras del cementerio nos invitan a conocer su hogar: *Chicos y chicas de todas las edades/¿No os gustaría ver algo extraño?/Venid con nosotros y veréis/nuestra ciudad de Halloween.*³³ En esta tierra todos lanzan gritos para asustan a los vecinos. Como dice el Alcalde, todo el mundo espera la próxima sorpresa, ¿cómo podemos dejar de amar esta ciudad?³⁴ Cuando el Hombre Lobo pregunta: *¿No estáis asustados?* Las Brujas responden con su vocecillas chillonas: *Bien, eso es simplemente magnífico.*³⁵ Ya nos informan los niños cadáveres: *la vida no es divertida sin un buen susto.*³⁶ Sin embargo, sus padres nos aclaran pronto algo fundamental: *Ese es nuestro trabajo, pero no somos malos/en nuestra ciudad de Halloween.*³⁷ Lamentablemente, esta frase esencial que remarca la ausencia de

³³ *Boys and girls of every age/Wouldn't you like to see something strange?/Come with us and you will see/This, our town of Halloween.*

³⁴ *In this town, don't we love it now?/Everybody's waiting for the next surprise*

³⁵ *Aren't you scared?/Well, that's just fine.*

³⁶ *Life's no fun without a good scare.*

³⁷ *That's our job, but we're not mean/In our town of Halloween.*

maldad de los habitantes de Halloween Town ha sido sustituida en la versión en castellano por *Junto a ti yo soy feliz/trabajando en Halloween*.

Los ciudadanos de Halloween nos presentan con orgullo a su líder, el Rey de las Calabazas (the Pumpkin King, traducido como el Rey del Mal), capaz de proporcionar sustos que te “hacen saltar de tu propia piel”. Jack Skellington es ciertamente “un tipo especial” y en Halloween Town lo adoran.

Jack's Lament está interpretada magníficamente por Danny Elfman, quien expresa a la perfección el sentimiento de vacío que está experimentando Jack y nos muestra al verdadero Rey de las Calabazas, un ser que no es el malvado y terrorífico personaje que aparenta ser. La adaptación de esta canción al castellano no es, sin embargo, la más adecuada.

En la soledad del cementerio, Jack nos confiesa sus dudas y deseos más profundos. Sabe que es “el maestro del susto”, que su talento es ampliamente reconocido en todo el mundo y que no tiene que esforzarse lo más mínimo para llevar a cabo su trabajo, que no es otro que sembrar el terror a su paso. Sin embargo, está cansado de la misma rutina que se repite año tras año y ha llegado a aburrirle el sonido de los gritos. Una traducción poco feliz es la del verso: *Para un tipo de Kentucky, soy el Señor Funesto*, que en la versión en castellano pasa a ser: *Para un tipo corriente, no soy más que un perdedor*. El Rey de Halloween, con todo su terrorífico poder, no podría ser nunca considerado un perdedor.

Jack manifiesta entonces su más secreto sentimiento: *Oh, en algún profundo lugar dentro de estos huesos/ha empezado a crecer un vacío/Hay algo ahí fuera, lejos de mi hogar/un anhelo que nunca he conocido*.³⁸ Los dos últimos versos pierden su significación en castellano: *Que sensación en mi corazón/surgió inesperada y veloz*, ya que no nos indican que Jack busca algo fuera de su entorno.

Jack se permite bromear con su calavera: *Ya que estoy muerto, puedo quitarme la cabeza/para recitar los versos de Shakespeare/Ningún hombre o animal puede gritar como yo/con la furia de mis recitaciones*.³⁹ Sin embargo, se encuentra atrapado: *Pero quién de aquí entendería alguna vez/que el Rey de las Calabazas con la sonrisa de esqueleto/se ha cansado de su corona, ojalá entendieran/que él lo dejaría todo si pudiera*.⁴⁰ La adaptación al castellano resulta poco coherente, pues da la idea de que Jack se dirige a alguien, que tanto es singular como plural: *Ni tú*

³⁸ *Oh, somewhere deep inside of these bones/An emptiness began to grow/There's something out there, far from my home/A longing that I've never known.*

³⁹ *And since I am dead, I can take off my head/To recite Shakespearean quotations/No animal nor man can scream like I can/With the fury of my recitations.*

me podrías comprender/pues el rey de marfil de esqueleto gris/no quiere reinar, si supieran la verdad/dejaría el reinado para estar a su lado.

La crisis existencial de Jack es un hecho: *Oh, hay un vacío en mis huesos/que clama por algo desconocido./La fama y la alabanza que vienen año tras año/ no hacen nada por estas lágrimas vacías.*⁴¹ De nuevo desaparece en castellano la referencia al deseo de Jack de algo desconocido: *Hay soledad en mi corazón/y necesito más calor.* La versión en castellano de esta canción parece indicar que lo que anhela Jack es más bien una compañía romántica que mitigue su soledad y proporcione calor a su corazón.

What's This?, interpretada por Elfman en un tono completamente diferente a la anterior, es una canción muy alegre, rebosante de energía y entusiasmo. Jack ha descubierto un nuevo mundo y está maravillado con lo que ve. *¿Qué es esto? ¿Qué es esto?/Hay color en todas partes/¿Qué es esto?/Hay cosas blancas en el aire/¿Qué es esto?/No puedo creer lo que veo/Debo estar soñando/Despierta, Jack, esto no es justo/¿Qué es esto? ¿Qué es esto?/Hay algo que va muy mal/¿Qué es esto?/Hay gente entonando canciones/¿Qué es esto?/Las calles están llenas de/pequeñas criaturas riendo/Todo el mundo parece tan feliz/¿Me habré vuelto loco?/¿Qué es esto?/Hay niños arrojando bolas de nieve/en lugar de arrojar cabezas/Están ocupados construyendo juguetes/Y absolutamente nadie está muerto.*⁴² Jack lo encuentra todo fascinante y se va emocionando cada vez más ante los prodigios de Christmas Town: la nieve, los árboles de Navidad, las luces de colores, las sonrisas y los besos, los adornos navideños... Parece divertido y Jack se pregunta si esta tierra desconocida es la respuesta a sus anhelos. No hay monstruos, espectros, brujas o pesadillas que asusten a los niños. *En lugar de gritos, lo juro/puedo oír música en el aire/El aroma de los pasteles y las golosinas está absolutamente en todas partes.*⁴³ Jack está en éxtasis: *Nunca me he sentido tan bien/Mi vacío interior se está llenando/No puedo tener bastante/Lo quiero, lo*

⁴⁰ *But who here would ever understand/That the Pumpkin King with the skeleton grin/Would tire of his crown, if they only understood/He'd give it all up if he only could.*

⁴¹ *Oh, there's an empty place in my bones/That calls out for something unknown/The fame and praise come year after year/Does nothing for these empty tears.*

⁴² *What's this? What's this?/There's color everywhere/What's this?/There's white things in the air/What's this?/I can't believe my eyes/I must be dreaming/Wake up, Jack, this isn't fair/What's this?/What's this? What's this?/There's something very wrong/What's this?/There's people singing songs/What's this?/The streets are lined with/Little creatures laughing/Everybody seems so happy/Have I possibly gone daffy?/What is this?/What's this?/There's children throwing snowballs/instead of throwing heads/They're busy building toys/And absolutely no one's dead.*

⁴³ *Instead of screams, I swear/I can hear music in the air/The smell of cakes and pies/Are absolutely everywhere.*

quiero/Lo quiero para mí.⁴⁴ La versión en castellano resulta más suave, pues Jack sólo dice que desea más de este sentimiento que ha encontrado, no que pretenda hacer suyas las maravillas que se despliegan ante sus ojos. El final de la canción sobreviene abruptamente cuando Jack, que desea saber el nombre de este lugar, choca contra el poste que nos indica que “esto” es la ciudad de la Navidad.

Town Meeting Song, a cargo de Jack y los habitantes de Halloween, representa el divertido intento de Jack de “vender la Navidad” a su estupefacta audiencia. Jack les cuenta que ha encontrado un mundo diferente, lleno de objetos peculiares, pero los ciudadanos de Halloween no pueden entender nada cuya finalidad no sea asustar. Jack es interrumpido constantemente cuando trata de explicar qué es un regalo: *Sólo una caja con un brillante papel de colores/rematada por un lazo.*⁴⁵ Las Brujas replican: *¿Un lazo?/Pero, ¿por qué?/Qué feo/¿Qué hay dentro?*⁴⁶ El Payaso contesta: *Es un murciélago/¿Se volverá loco?*⁴⁷ El Monstruo bajo las escaleras hace su aportación: *Es una rata/¿Se hará en pedazos?* Y la Criatura marina remata: *Quizás sea la cabeza que encontré en el lago.*⁴⁸ Jack se esfuerza: *Escuchad ahora, no lo entendéis/Ese no es el sentido de la tierra de la Navidad.*⁴⁹ Pero cuando les muestra un calcetín que hay que llenar de caramelos y juguetes, los tres Mr. Hyde preguntan inocentemente si tiene todavía un pie en su interior y si está podrido. Todos quieren saber si los juguetes muerden o explotan para asustar a los niños. En un último intento, Jack les habla del líder de Christmas Town, un personaje conocido como “Sandy Claws”, rojo y grande como una langosta que, al igual que el buitre (ave siniestra por excelencia que pasa a ser una más inofensiva águila real en castellano), vuela en la fría y oscura noche bajo la luz de la luna acarreando pesados sacos en sus fuertes brazos. El Rey de las Calabazas ha logrado contagiar su entusiasmo a su audiencia, pero se da cuenta de que éstos siguen sin tener claro qué es eso de la Navidad.

Jack's Obsession está interpretada por Danny Elfman y por los preocupados ciudadanos de Halloween. *Algo le pasa a Jack/Algo le pasa a Jack/No sabemos si alguna vez conseguiremos que vuelva a ser el mismo/Está solo ahí arriba/encerrado dentro/No dice ni una palabra/Esperamos que no se haya muerto.*⁵⁰ Mientras tanto,

⁴⁴ *I've never felt so good before/This empty place inside of me is filling up/I simply cannot get enough/I want it, oh, I want it/Oh, I want it for my own.*

⁴⁵ *Just a box with bright-colored paper/And the whole thing's topped with a bow.*

⁴⁶ *A bow?/But why?/How ugly/What's in it?/What's in it?*

⁴⁷ *It's a bat/Will it bend?*

⁴⁸ *It's a rat/Will it break?/Perhaps it's the head that I found in the lake.*

⁴⁹ *Listen now, you don't understand/That's not the point of Christmas land.*

⁵⁰ *Something's up with Jack/Something's up with Jack/Don't know if we're ever going to get him back/He's all alone up there/Locked away inside/Never says a word/Hope he hasn't died.*

Jack intenta desesperadamente encontrar el sentido de la Navidad. *¿Qué significa?, se pregunta constantemente. He leído estos libros navideños tantas veces/Conozco las historias y las rimas/Me sé todos los villancicos de memoria/Mi calavera está tan llena que está haciéndome trizas.*⁵¹ Jack sospecha que los objetos navideños esconden un secreto, algo que no acaba de captar. Entonces Jack piensa que quizás está pensando demasiado, que quizás no sea tan difícil como creyó en un principio: *Es simple realmente, está muy claro/como la música que lleva el viento/Sólo porque no pueda verlo/no significa que no pueda creerlo/¿Sabes? Este asunto de la Navidad/no es tan complicado como parece/¿Por qué deberían quedarse ellos con toda la diversión?/Debería pertenecer a cualquiera/De hecho, no a cualquiera, sino a mí/Porque podría hacer un árbol de Navidad/y no encuentro ninguna razón/por la que no pudiera manejar la Navidad/Apuesto a que también podría mejorarla/y eso es exactamente lo que voy a hacer.*⁵² La suerte está echada. Ese año, Halloween Town se encargará de preparar la Navidad.

Kidnap the Sandy Claws, cantada por el travieso trío de *trick or treaters* Lock, Shock y Barrel es la adaptación al castellano más conseguida, ya que respeta a la perfección el sentimiento que se quiere transmitir. Con sus voces chillonas y desacordes, los chicos de Oogie Boogie comentan sus planes para llevar a cabo el rapto de Sandy Claws y enumeran las atroces maldades a las que someterán al pobre anciano. Pese a su terrorífico contenido, los tres personajillos logran un efecto cómico que ha convertido esta canción en la favorita de los niños menores de diez años. *Raptar al Sandy Claws, atarlo bien fuerte/tirar la llave y entonces/apagar todas las luces.*⁵³ Shock propone un plan: *Primero vamos a poner un anzuelo/dentro de una asquerosa trampa y esperaremos/Cuando venga a husmearlo/cerraremos la trampa de golpe y bloquearemos la puerta.*⁵⁴ Lock piensa en algo diferente: *¡Espera! Tengo un plan mejor/Para atrapar a este colorado gran hombre langosta/Metámoslo en un cazo hirviendo/Y cuando esté hecho lo untaremos con mantequilla.*⁵⁵ Los tres entonan: *Raptar al Sandy Claws/arrojalo dentro de una caja/enterrarlo durante*

⁵¹ *I've read these Christmas books so many times/I know the stories and I know the rhymes/I know the Christmas carols all by heart/My skull's so full, it's tearing me apart.*

⁵² *It's simple really, very clear/Like music drifting in the air/Invisible, but everywhere/Just because I cannot see it/Doesn't mean I can't believe it/You know, I think this Christmas thing/It's not as tricky as it seems/And why should they have all the fun?/It should belong to anyone/Not anyone, in fact, but me/Why, I could make a Christmas tree/And there's no reason I can find/I couldn't handle Christmas time/I bet I could improve it too/And that's exactly what I'll do.*

⁵³ *Kidnap the Sandy Claws, lock him up real tight/Throw away the key and then/Turn off all the lights.*

⁵⁴ *First, we're going to set some bait/Inside a nasty trap and wait/When he comes a-sniffing we will/Snap the trap and close the gate.*

⁵⁵ *Wait! I've got a better plan/To catch this big red lobster man/Let's pop him in a boiling pot/And when he's done we'll butter him up.*

noventa años/y ver entonces si habla. (...) Raptar al Sandy Claws/atarlo dentro de una bolsa/arrojarlo al océano/y ver entonces si está triste.⁵⁶ El trío espera contentar a Oogie Boogie y ser recompensado con un delicioso guiso de serpiente y araña. Mientras se pelean e insultan, continúan trazando planes: golpearlo con un palo, cortarlo en trocitos...

Making Christmas es interpretada por Danny Elfman y los ciudadanos de Halloween. Plenamente dedicados a la tarea de organizar la Navidad, cantan mientras elaboran lo que ellos creen auténticos regalos navideños, convencidos de que los niños se sorprenderán y divertirán. *Preparando la Navidad/Serpientes y ratones son envueltos tan hermosamente/con patas de araña y bonitos lazos./Es nuestra esta vez.*⁵⁷ Jack se siente feliz: *No creo lo que me está pasando/mis esperanzas, mis sueños, mis fantasías.*⁵⁸ El Arlequín responde: *¿No se quedarán impresionados? Soy un genio/Mira cómo he transformado esta vieja rata/en el más delicioso de los sombreros.*⁵⁹ No se puede negar que los ciudadanos de Halloween están emocionados ante la perspectiva de hacerse cargo la Navidad: *Todos juntos/estamos preparando con todos nuestros trucos la Navidad/Esta vez, esta vez/es nuestra/Está casi aquí/y no podemos esperar/Así que haz sonar las campanas y celébralo/porque cuando la luna llena empiece a elevarse/todos gritaremos/es Navidad.*⁶⁰

Oogie Boogie's Song es la única canción que sigue un estilo específico. El modelo proviene de la música de los primeros dibujos animados de Max Fleischer, particularmente los interpretados por el legendario Cab Calloway. Burton y Elfman, que compartían la misma referencia procedente de su infancia, decidieron incorporarla a la película. Oogie Boogie nos ofrece un número de corte jazzístico para celebrar tan preciosa presa: *Bien, bien, bien, ¿Qué tenemos aquí?/Sandy Claws, ¿eh?/Oh, estoy realmente asustado/Así que tú eres aquel del que todo el mundo está hablando/Estás bromeando, estás bromeando/No puedo creer lo que veo/Me tienes que estar tomando el pelo/Este no puede ser el tipo correcto/Es anciano y feo/No sé qué es peor/Podría descoserme una costura ahora/si no me*

⁵⁶ *Kidnap the Sandy Claws/Throw him in a box/Bury him for ninety years/Then see if he talks. (...) Kidnap the Sandy Claws/Tie him in a bag/Throw him in the ocean/Then, see if he is sad.*

⁵⁷ *Making Christmas, making Christmas/Snakes and mice get wrapped up so nice/With spider legs and pretty bows/It's ours this time.*

⁵⁸ *I don't believe what's happening to me/My hopes, my dreams, my fantasies.*

⁵⁹ *Won't they be impressed, I am a genius/See how I transformed this old rat/Into a most delightful hat.*

⁶⁰ *All together, that and this/With all our tricks we're making Christmastime/ This time, this time/It's ours!/Making Christmas, making Christmas/It's almost here/And we can't wait/So ring the bells and celebrate/'Cause when the full moon starts to climb/We'll all sing out/It's Christmastime.*

muero antes de la risa.⁶¹ Santa Claus intenta hacerlo entrar en razón, pero Oogie Boogie no está dispuesto a escuchar. *Voy a hacer lo mejor que sé/Oh, el sonido de los dados/es música en el aire para mí/Porque soy un Boogie Man jugador/Aunque no juego limpio/Es mucho más divertido, debo confesar/con vidas en juego/No la mía, por supuesto, sino la tuya, viejecito.*⁶²

Sally's Song. La breve intervención de Sally es muy simple y dulce, al estilo de Kurt Weill. La canción más conmovedora de *Pesadilla antes de Navidad* debe su popularidad a la hermosa melodía compuesta por Elfman y a la melancólica dulzura que Catherine O'Hara imprime a la letra. Desafortunadamente, la versión en castellano no está a la altura. La cantante carece de las dotes vocales de Catherine O'Hara y se encuentra claramente incómoda en un registro tan agudo. La traducción de la letra también desvirtúa en demasía el original.

A través de esta canción Sally confiesa con gran dulzura e inocencia su amor por Jack, y expresa la inquietud de su corazón: *Siento que hay algo en el aire/que indica que una tragedia va a ocurrir/Y aunque me gustaría estar junto a él/no puedo desprenderme de este sentimiento que tengo/de que lo peor está justo al doblar la esquina/¿Nota mis sentimientos hacia él?/¿Verá cuánto significa él para mí?/Creo que eso no pasará/¿Qué será de mi querido amigo?/¿A qué nos llevarán sus acciones?/Aunque me gustaría unirme a los demás/en su entusiasmo/lo intento cuanto puedo, pero no dura./¿Acabaremos juntos alguna vez?/No, creo que no, nunca va a suceder/porque no soy la adecuada para él.*⁶³

La menos feliz versión en castellano dice: *Presiento que algo va a ocurrir/una tragedia para mí/Y aunque yo quiero estar con él/tengo una extraña sensación/Ya se acerca lo peor/No se da cuenta que estoy sufriendo/quizás verá que siento yo por él/No sé si puede ser/¿Qué va a pasar?/¿Qué va a ser de él? ¿Dónde nos lleva el carrusel?/Y aunque yo intento sonreír y como todos ser feliz/Yo no lo dejo de intentar/quizá algún día estemos juntos/no puede ser, jamás ocurrirá/pues no soy para él.*

⁶¹ *Well, well, well, what have we here?/Sandy Claws, huh?/Oh, I'm really scared/So you're the one everybody's talkin' about/You're jokin', you're jokin'/I can't believe my eyes/You're jokin' me, you gotta be/This can't be the right guy/He's ancient, he's ugly/I don't know which is worse/I might just split a seam now/If I don't die laughing first.*

⁶² *I'm gonna do the best I can/Oh, the sound of rollin' dice/To me is music in the air/'Cause I'm a gamblin' Boogie Man/Although I don't play fair/It's much more fun, I must confess/With lives on the line/Not mine, of course, but yours, old boy.*

⁶³ *I sense there's something in the wind/That feels like tragedy's at hand/And though I'd like to stand by him/Can't shake this feeling that I have/The worst is just around the bend/And does he notice my feelings for him?/And will he see how much he means to me?/I think it's not to be/What will become of my dear friend?/Where will his actions lead us then?/Although I'd like to join the crowd/In their enthusiastic cloud/Try as*

Poor Jack, otra de las estupendas interpretaciones de Elfman, nos presenta a un abatido Jack tras su caída. *¿Qué he hecho?/¿Qué he hecho?/¿Cómo he podido estar tan ciego?/Todo se ha perdido, ¿dónde estaba yo?/Todo se ha echado a perder/Todo ha ido completamente mal.(...) Pero nunca pretendí esta locura, nunca/Y nadie entendió realmente, bien, ¿cómo podrían?/Que todo lo que quería era llevarles algo especial/¿Por qué nunca sale nada como debiera?*⁶⁴

En este momento Jack deja repentinamente de lamentarse y cambia de registro por completo: *Bien, qué demonios, fui e hice lo mejor que pude/y por Dios, que saboreé algo realmente fenomenal/Por un momento incluso toqué el cielo/y al menos he dejado algunas historias que ellos puedan contar/Y por primera vez desde no puedo recordar cuándo/me he sentido como yo mismo de nuevo.*⁶⁵ Al exclamar *Yo, Jack, el Rey de las Calabazas*, Jack se da cuenta de quién es realmente y de que no puede esperar a poner en práctica las nuevas ideas que ha pensado para hacer del próximo Halloween el más terrorífico de todos. Aunque primero debe arreglar el desastre que ha causado.

Finale. El número final está protagonizado por Danny Elfman, Catherine O'Hara y los ciudadanos de Halloween. La melodía de la canción es conocida, pero la letra es diferente. Los alborozados habitantes de Halloween Town dan la bienvenida a Jack con la melodía de *This is Halloween: Jack está bien, y ha vuelto/Vociferemos/Armemos un follón/Gritémoslo/Ahora que Jack está de vuelta, todo el mundo canta/en nuestra ciudad de Halloween.*⁶⁶ Cuando Santa Claus les regala la primera nevada que han visto sus ojos, los maravillados ciudadanos de Halloween entonan una nueva versión de *What's this?: ¿Qué es?/¿Qué es?/No tengo ni idea/¿Qué es?/Es algo completamente nuevo/¿Qué es?/Debe ser una cosa de la Navidad/¿Qué es?/Es realmente muy extraño.*⁶⁷ Se entremezcla entonces la melodía de *This is Halloween: Esto es Halloween/¡Halloween! ¡Halloween! ¡Halloween!* Jack sigue a Sally a la colina del cementerio y allí entona una variación de *Sally's Song: Mi queridísima amiga, si no te importa/me gustaría unirme a tu*

I may, it doesn't last/And will we ever end up together?/No, I think not, it's never to become/For I am not the one.

⁶⁴ *What have I done?/What have I done?/How could I be so blind?/All is lost, where was I?/Spoiled all, spoiled all/Everything's gone all wrong. (...) But I never intended all this madness, never/And nobody really understood, well how could they?/That all I ever wanted was to bring them something great/Why does nothing ever turn out like it should?*

⁶⁵ *Well, what the heck, I went and did my best/And, by god, I really tasted something swell/And for a moment, why, I even touched the sky/And at least I left some stories they can tell, I did/And for the first time since I don't remember when/I felt just like my old bony self again/And I, Jack, the Pumpkin King.*

⁶⁶ *Jack's OK, and he's back/He's all right/Let's shout, make a fuss/Scream it out, wheee/Jack is back now, everyone sing/In our town of Halloween.*

lado/donde podamos contemplar las estrellas.⁶⁸ Sally le tiende las manos y juntos culminan la hermosa última estrofa de *Pesadilla antes de Navidad*: *Y sentarnos juntos, ahora y para siempre/está claro, como todo el mundo puede ver/que estamos simplemente destinados el uno para el otro (And sit together, now and forever/For it is plain as anyone can see/We're simply meant to be)*.

La película se cierra con los títulos de crédito finales acompañados de la versión orquestal de todas las canciones que forman *Pesadilla antes de Navidad*.

La banda sonora fue producida por Danny Elfman bajo el sello *Walt Disney Records*. La destacable orquestación corrió a cargo de Steve Bartek y Mark McKenzie, mientras la orquesta fue dirigida por Chris Boardman y J.A.C. Redford.

6. ALGUNOS APUNTES INTERPRETATIVOS

6.1. UN HOMENAJE AL UNIVERSO DE TIM BURTON

Si de *Eduardo Manostijeras* decíamos que es un film compendio, en *Pesadilla antes de Navidad* podemos ver reunidos todos los motivos visuales y temáticos de la obra de Burton hasta el punto que se puede considerar un paradigma de su poética visual. Este trabajo es una especie de manifiesto estético donde Burton incluyó todos los temas e imágenes que siempre ha amado.

Como señalábamos en el segundo capítulo, la intertextualidad, tan presente en la obra de Burton, adquiere aquí una especial reflexividad o autoconciencia. Encontramos una gran cantidad de elementos conceptuales y estéticos ya desarrollados en sus trabajos previos (y que se volverán a repetir en futuras películas): la presencia de Halloween y la Navidad con los motivos icónicos que acompañan a las dos celebraciones; la repetición de diseños como las espirales y las rayas; el fiel Zero nos remite a Sparky, el perro revivido de *Frankenweenie* y a la mascota de *Vincent*; encontramos el mismo gato que aparece en *Vincent*; el caserón de la colina nos lleva a *Eduardo Manostijeras*; Sally es una mezcla de Eduardo Manostijeras y Catwoman; el doctor Finkelstein es una versión malévolamente científica de Frankenstein; los monstruos y siniestros payasos de Halloween provienen de *Vincent*, *La gran aventura de Pee Wee* y *Bitelchús*; el cementerio de estética gótico-expresionista lo veíamos en *Frankenweenie* y reaparecerá en *Ed Wood*; está presente la pasión por los juguetes, los aparatos y los ingenios mecánicos que ya aparecía en *La gran aventura de Pee Wee* o en *Eduardo*

⁶⁷ *What's this?/What's this?/I haven't got a clue/What's this?/Why it's completely new/What's this?/Must be a Christmas thing/What's this?/It's really very strange.*

⁶⁸ *My dearest friend, if you don't mind/I'd like to join you by your side/Where we can gaze into the stars.*

Manostijeras; la dama de hierro, el tristemente célebre instrumento de tortura medieval que Oogie Boogie tiene

en su guarida podemos verlo también en *Batman vuelve* como la entrada al pasadizo oculto que conduce a la batcueva y en *Sleepy Hollow*, donde se convertía en la cruel causante de la muerte de la madre del protagonista. Hay multitud de otros pequeños detalles que remiten a otras obras del director, por ejemplo, cuando Jack se viste con su nuevo traje de Santa Claus exclama, como Catwoman: “I feel so much better now!”. Reaparecen elementos tan burtonianos como el héroe solitario, el mundo dividido o el concepto de la metamorfosis. En cuanto al aspecto puramente visual, *Pesadilla antes de Navidad* presenta las influencias habituales de Tim Burton: desde el expresionismo y el goticismo de las películas de monstruos al Dr. Seuss, Charles Addams y el macabro humor surrealista de Edward Gorey.

La metamorfosis, lo cambiante, es uno de los temas que abunda en la obra de Tim Burton. Las metamorfosis se plantean como transformaciones físicas y psicológicas y en *Pesadilla antes de Navidad* son constantes: Jack se presenta por primera vez con un disfraz de espantapájaros coronado por una calabaza y tras sumergirse en la fuente reaparece, majestuoso y solemne, convertido en el Rey de Halloween, esqueleto andante de pálida calavera. Jack también se transforma, primero visualizándose a sí mismo sobre su retrato y luego físicamente con el traje rojo y blanco, en Santa Claus, el Rey de la Navidad. El Alcalde sufre una mutación constante de su estado de ánimo alternando repetidamente sus dos rostros. Sally es testigo de la metamorfosis que sufre la flor de cardo que está deshojando, primero transformada en arbolito de Navidad y luego en tronco calcinado. La visión de Sally revela alegóricamente lo que está ocurriendo (la usurpación de la Navidad por parte de los habitantes de Halloween) y en qué va a desembocar todo el asunto (el desastre).

Otros personajes del realizador, como Batman o Ed Wood, también necesitan recurrir a un disfraz para sacar a la superficie su verdadera naturaleza. Jack necesita metamorfosearse en alguien que no es como medio para alcanzar la madurez y la autorrealización, reconociendo y aceptando finalmente su auténtica naturaleza, quién es y cuál es su lugar en el mundo.

El mundo dividido, evidenciado tanto desde el punto de vista visual como temático, tiene como en *Eduardo Manostijeras* una especial relevancia. Burton ilustra las diferencias entre estos mundos opuestos a través de dos formas de diseño, la oscuridad del expresionismo gótico y la brillantez de los dibujos animados. Como veíamos, el director extrae del expresionismo alemán de los años

veinte, el goticismo de las películas de terror de la Universal de la década de los treinta y las producciones de la Hammer de los años cincuenta y sesenta su gusto por las perspectivas distorsionadas, los puntos de vista insólitos, ángulos dentados, atmósferas sombrías e inquietantes, acusados contrastes de luces y sombras,... La mansión de Jack o el castillo del Dr. Finkelstein, al igual que el que habitara Eduardo Manostijeras o las construcciones de *Sleepy Hollow*, son un ejemplo de distorsionada y tenebrosa arquitectura gótica, así como el cementerio y el resto de los siniestros edificios de la ciudad de Halloween.

Ya hemos visto que *Pesadilla antes de Navidad* le proporciona al cineasta las más extremas diferencias entre estilos visuales: el hogar de Jack Skellington es un oscuro mundo sobrenatural dominado por el gris donde moran los protagonistas de las pesadillas infantiles (y no tan infantiles). En el lado opuesto, se sitúa la ciudad de la Navidad, una explosión de color situada sobre una brillante y mullida capa de nieve y, sobre todo, el mundo real, cuyo orden y estabilidad chocan con la desenfadada anarquía que reina en la tierra de Halloween. Una vez más, el mundo real aparece vulgar y aburrido mientras el mundo sobrenatural resulta mucho más atractivo y convincente.

Tras el estreno de *Pesadilla antes de Navidad* Henry Selick declaró que, a pesar de que Tim Burton había tenido control creativo total sobre la película, él se consideraba el autor de la misma. Esta actitud reivindicativa resulta comprensible cuando, tras dedicarle tres años de su vida a esta película y realizar una magnífica labor, su aportación se vio eclipsada por la figura de Burton en la campaña publicitaria desplegada por Disney (que insistió en añadir su nombre al título del film). Lo cierto es que la sensibilidad de Tim Burton es patente en todos y cada uno de los planos de esta película, en la que no hay nada en ella que nos remita a la poética experimental de Selick. Como observa Ramón Carmona, “el conjunto de rasgos comunes a un grupo de films asume el nombre de una firma, sea ésta la de un director o una actriz o un director de fotografía.”⁶⁹ Si bien Burton no fue el director material, *Pesadilla antes de Navidad* es, sin lugar a dudas, una película de Tim Burton. En este caso, el productor fue además el autor de la idea original, el creador conceptual del film, el inspirador del diseño de producción y el máximo responsable del resultado final.

Jordi Sánchez-Navarro apunta que esta película es, junto a *Batman vuelve* “el último capítulo de una reescritura consciente de la propia obra. Desarrollada a partir de una compleja y exuberante concentración de motivos visuales y temáticos,

la película se despliega como un trabajo colectivo que se diría iluminado por un espíritu conciliador capaz de reenviar cada una de sus propuestas potencialmente díscolas al territorio de lo burtoniano. Por eso, tan abstracto y difícil de aprehender, y no por otra cosa, *Nightmare Before Christmas* es una película de Tim Burton (...) Selick gozó de una total libertad para realizar su trabajo, que consistía, estrictamente, en hacer que la mano de Burton se adivinara en cada plano de *Nightmare Before Christmas*.⁷⁰

Tanto es así que, como observa Ken Hanke⁷¹, el espíritu del cineasta está tan presente que termina pareciendo tanto un homenaje a Burton como un film dirigido por él. También el crítico británico Kim Newman⁷² señala que *Pesadilla antes de Navidad* parece más un film sobre Tim Burton que un film de Tim Burton.

Pese a su trabajo en *Batman vuelve*, Burton siempre estuvo muy comprometido con la realización de un proyecto tan íntimo como era *Pesadilla antes de Navidad*. El encargado de ejercer esta supervisión constante fue Rick Heinrichs, quien cuidó de que cualquier elemento incluido en la película remitiera de modo inequívoco al particular universo burtoniano.

6.2. LA FASCINACIÓN DE LO SINIESTRO

Si el amor de Tim Burton por lo siniestro es patente en todas sus películas, se manifiesta especialmente en *Pesadilla antes de Navidad*.

Comentábamos, en el capítulo tercero a propósito del fantástico, la distinción realizada por Rosemary Jackson⁷³ de una “economía sobrenatural”, donde la otredad es trascendente, maravillosamente diferente de lo humano y resulta en fantasías tanto religiosas (ángeles, demonios, cielos, infiernos y tierras prometidas) como paganas (elfos, enanos y hadas), y una “economía secular o natural”, donde la otredad no se localiza en otra parte, sino que es leída como una proyección de los miedos y deseos humanos. La primera introduce la ficción “maravillosa”, mientras la segunda produce lo “siniestro” o “extraño”. Esta transición gradual desde lo maravilloso hacia lo siniestro puede observarse desde la ficción gótica en adelante. La historia de la supervivencia del horror gótico es la historia de la progresiva interiorización y reconocimiento del miedo como generado por uno mismo.

⁶⁹ CARMONA, Ramón: *Cómo se comenta un texto filmico*. Cátedra. Madrid, 1991, p. 71.

⁷⁰ SÁNCHEZ-NAVARRO, Jordi: *Op. cit.*, pp. 340-342.

⁷¹ HANKE, Ken: *Tim Burton: an Unauthorized Biography of the Filmmaker*. Renaissance Books. Los Ángeles, 1999, p. 142.

⁷² NEWMAN, Kim: “Tim Burton’s The Nightmare Before Christmas” en *Sight and Sound*, Diciembre 1993, p. 54.

⁷³ JACKSON, Rosemary: *Fantasy: The Literature of Subversion*. Methuen. Londres, 1981, pp. 23-24.

También comentábamos que, para Freud, la cúspide de lo siniestro consiste en algo que nos es profundamente familiar y, simultáneamente, nos es completamente extraño. Retomando a Schelling, “*Unheimlich* sería todo lo que debía haber quedado oculto, secreto, pero que se ha manifestado.” Freud define lo siniestro como algo terrorífico que nos retrotrae a lo ya conocido. Lo siniestro no sería realmente nada nuevo, sino más bien algo que siempre fue familiar y que se tornó extraño al reprimirlo. De este modo, lo familiar que ha quedado reprimido retorna transformándose en algo extraño, en algo siniestro.

Lo que se encuentra en este reino de lo siniestro no es otra cosa que una *proyección* inconsciente de las cualidades, sentimientos y deseos que el sujeto rehúsa reconocer o aceptar en sí mismo y que son expulsados del yo y situados en otra persona o cosa.

De acuerdo con Freud, lo siniestro se da fácil y frecuentemente cuando se desvanece el límite entre la fantasía y la realidad, cuando lo que habíamos tenido por fantástico aparece ante nosotros como real. Freud era consciente de los efectos contraculturales de la literatura de lo extraño y de su función transgresora al iluminar cosas que deberían haber permanecido en la oscuridad. Lo siniestro expresa impulsos que deben ser reprimidos en aras de la continuidad cultural.

Según Paul Coates⁷⁴, el mundo se vuelve siniestro cuando ya no es percibido como una sustancia simple, sino también como sombra, un indicio de la existencia de un mundo más allá del mismo, el cual es incapaz de desvelar plenamente.

Las películas de Burton son siniestras en la medida en que manifiestan aquello que “debía haber permanecido oculto”, proporcionándonos indicios de mundos desconocidos más allá del nuestro. El monstruo, además, es siniestro en tanto que manifiesta lo reprimido por la cultura dominante y *Pesadilla antes de Navidad* “deviene un auténtico tratado de teratología neobarroca.”⁷⁵ Si en *Bitelchús* los fantasmas invaden el mundo de los vivos y Edward es un *freak* que irrumpe en un ordenado barrio residencial de colores pastel, en *Pesadilla antes de Navidad* lo siniestramente perturbador proviene (además del protagonismo de los monstruos, pura otredad, y del retrato de mundos desconocidos) del choque que se produce entre dos celebraciones tan distintas como son Halloween y Navidad. Al introducir objetos propios de Halloween en envoltorios navideños, los motivos terroríficos de la noche de Halloween son recibidos en un contexto totalmente inesperado. Es por esto que objetos que hubiesen sido tratados con completa naturalidad el 31 de

⁷⁴ COATES, Paul: *The Gorgon's Gaze: German Cinema, Expressionism and the Image of Horror*. Cambridge University Press. Cambridge, 1991, p. 1.

Octubre son percibidos el 24 de Diciembre como objetos siniestros y profundamente inquietantes. Lo que en Halloween es inocuo y divertido se convierte, en fechas navideñas, en objeto de terror.

6.3. MIEDO, MONSTRUOS Y PELÍCULAS DE TERROR

En su libro sobre el género de terror, Paul Wells⁷⁶ incluye las películas de Burton *Batman vuelve*, *Eduardo Manostijeras*, *Ed Wood* y *Pesadilla antes de Navidad*. Sin duda, todas ellas recogen elementos del género, aunque no se puedan adscribir a él con propiedad. *Vincent y Frankenweenie* proponen una revisión muy personal de las películas de terror, mientras *Pesadilla antes de Navidad* está protagonizada por todos los monstruos que cobran vida en este campo. *Sleepy Hollow* es la que más se acerca a las convenciones del cine gótico de terror. Ya hemos visto cómo las películas de monstruos y de terror tuvieron un lugar destacado en la formación del joven Burton. Pasemos ahora a un análisis más minucioso.

6.3.1. UN CONTEXTO MODERNISTA

De acuerdo con Marina Warner⁷⁷, aunque las actitudes hacia el miedo han cambiado a lo largo del tiempo, es en este momento cuando se ha incrementado la obsesión por los monstruos y otros horrores. Probablemente el miedo ha tomado siempre parte en la diversión, pero sus peculiares placeres se han convertido cada vez más en un fin en sí mismos. Es el sabor que define la sensibilidad moderna, la cual apareció por primera vez en las perversas e irónicas fantasías de los cuentos de hadas a finales del siglo diecisiete, donde el terror era cultivado como una emoción estética.

Aunque no todo el mundo disfruta siendo asustado, las ambiguas satisfacciones del miedo han sido más intensamente cultivadas en este siglo que nunca. La tecnología cinematográfica ha hecho posible dar mágicamente vida a todos los espíritus malignos.

En este sentido, Paul Wells⁷⁸ observa que la historia del film de terror es esencialmente la historia de las preocupaciones del siglo XX. Del mismo modo que los cuentos de hadas, los cuentos folklóricos y las novelas góticas articulaban los

⁷⁵ SÁNCHEZ-NAVARRO, Jordi: *Op. cit.*, p. 349.

⁷⁶ WELLS, Paul: *The Horror Genre: From Beelzebub to Blair Witch*. Wallflower. Londres, 2000.

⁷⁷ WARNER, Marina: *No Go the Bogeyman: Scaring, Lulling and Making Mock*. Chatto & Windus. Londres, 1998, p. 4.

⁷⁸ WELLS, Paul: *Op. cit.*, p. 3.

miedos del “viejo” mundo, los films de terror contemporáneos han definido e ilustrado las fobias de un “nuevo” mundo caracterizado por una lógica de determinismo industrial, tecnológico y económico.

Como ha sugerido Fred Botting⁷⁹, a finales del siglo XVIII las narraciones góticas cedieron a la ambivalencia que les daba forma y se volvieron cada vez más inciertas sobre la localización del mal y el vicio. El lugar del mal vacilaba entre los individuos marginados y las convenciones sociales que los producían o constreñían. Mientras el siglo XIX daba paso al siglo XX, esta moral y tensión ética dominantes entre el individuo y el orden político-social se vio profundamente afectado por algunos de los cambios más significativos en la vida social y cultural. Todo esto reconfiguró la noción del mal en el texto de terror (que pronto sería una forma cinematográfica, además de literaria) en un modo que fue más allá de los asuntos de la fantasía y la ideología para adentrarse en el reino de la existencia material y un manifiesto desafío hacia el sistema de valores culturales establecido.

El final del siglo diecinueve también vio el desarrollo de varios significativos y transformadores discursos sociales. Entre estos se encontraban las teorías de economía política avanzadas por Karl Marx en su *Manifiesto comunista* (1848), que trataban sobre la identidad proletaria y el poder ante los objetivos comerciales de una emergente sociedad industrial y capitalista. La necesidad de una lucha de clases propugnada por Marx es una perspectiva especialmente importante en relación con el cine de terror porque los benefactores naturales de la infraestructura social eran los burgueses que mantenían los códigos tradicionales de ascenso cultural, representando vidas de privilegio al tiempo que explotaban a aquellos que creaban el material y las condiciones que hacían esto posible. Posiblemente, el film de terror abrazaba implícitamente la crítica izquierdista de este proceso, invocando continuamente al “monstruo” de los alienados y desfavorecidos como los protagonistas clave contra la ortodoxia burguesa de clase media. Desde *Nosferatu* a *Frankenstein*, del periodo gótico de la Hammer y de los Estudios Corman, desde *La noche de los muertos vivientes* a los films de Jesús Franco y Alejandro Jodorowsky, el género ha sido empleado para explorar modos de “revolución” social en los que las ideas naturalizadas sobre la ortodoxia burguesa son transgredidas, exponiendo cómo la clase trabajadora de la Alemania de Weimar, en la era de la depresión americana, la España de Franco, etc. ha sido oprimida y socialmente manipulada para mantener el *statu quo* de aquellos beneficiados por el capitalismo.

Estas cuestiones pueden estar intrínsecamente relacionadas con el modo en que las ideas expresadas por Charles Darwin en *El origen de las especies* (1859) entraron en el dominio público. Darwin veía la evolución como un proceso de selección natural en el que se producía la “supervivencia del más fuerte”, algo que desafiaba la ortodoxia cristiana establecida y alimentaba las asunciones imperialistas sobre la superioridad racial. Darwin también realiza observaciones sobre el modo en que la humanidad se ha impuesto artificialmente sobre las condiciones de la existencia material. Esta tensión se convierte en un tema clave de las películas de terror en una variedad de modos. El género ha explorado los modos en los que la humanidad ha intervenido en el proceso del orden natural, desde las monstruosas transformaciones de *El doctor Jekyll y Mr. Hyde*, a la criatura de *King Kong* y los seres prehistóricos, aliens y monstruos que aterrorizaron las grandes ciudades en los años cincuenta (los años de la guerra fría), así como el ciclo de films sobre la “venganza de la naturaleza” que incluye *Los pájaros* (1963) de Hitchcock.

Las ideas de Darwin, aunque significativamente cuestionadas, proporcionaron un contexto en el que una aparentemente inquieta e infatigable naturaleza se pone en contra del deseo de poder de la humanidad. Por otra parte, el derrumbamiento de los valores religiosos y espirituales, el nihilismo propugnado por Nietzsche, ante el progreso aparentemente indiferente de la “modernidad” también viene recogido en el cine de terror. De la postura de Nietzsche, según la cual no existe certeza de la existencia y la humanidad vive en un universo amoral sujeto a una serie de conflictos y confrontaciones sin verdadero consenso, se desprende uno de sus temas fundamentales: el monstruo, ya sea Drácula, la reproducción del mal como en *La semilla del diablo*, la niña poseída de *El exorcista* (*The Exorcist*, William Friedkin, 1973) o la presencia sobrenatural de *El proyecto de la bruja de Blair*, representa la lucha arquetípica, no meramente entre el bien y el mal, sino una lucha por la presencia de un orden que busca la evidencia y mantiene la idea de que hay alguien o algo en lo que creer que justifica la existencia material.

Finalmente, la obra de Freud y la emergencia del psicoanálisis serían fundamentalmente responsables del cambio en el modo en el que la humanidad se percibía a sí misma. Sus investigaciones sobre la estructura de la conciencia y su sugerencia de que los sentimientos reprimidos y no abordados se encontraban en el fondo de los pensamientos inconscientes han servido para apuntalar una autoconciencia en el género, que se ha ocupado deliberadamente de la locura, la

⁷⁹ BOTTING, Fred: *Gothic*. Routledge. Londres y Nueva York, 1996, p. 90.

disfuncionalidad y la psicosis como aspectos claves del texto de terror. El monstruo está en la mente.

Estos factores constituyen el marco que define los principios y temas del género de terror en la era moderna. La alienación social, el derrumbamiento del orden moral y espiritual, la profunda crisis de la identidad evolutiva, la expresión abierta de los imperativos más íntimos de la humanidad y la necesidad de expresar las implicaciones de la existencia humana en una estética apropiada podrían ser vistas como las condiciones que apuntalan los textos de terror contemporáneos.

Los escritores y cineastas que siguieron la influyente estela de la modernidad del siglo XX han explorado, por lo tanto, los miedos que surgen del mundo contemporáneo y aquello de lo que hay que estar asustado. Son los autores de las nuevas fábulas y cuentos de hadas que persisten en revelar sabiduría primaria y el derrumbamiento de las jerarquías tradicionales. Por consiguiente, el cine de terror contemporáneo continúa su propia tradición genérica de jugar con “los límites entre formas ficticias y normas sociales”⁸⁰, que oscilan entre una ocasionalmente acentuada crítica política del mundo moderno y un juego con sus propias convenciones para facilitar sus libertades posmodernas.

El género de terror no tiene fronteras claramente definidas y se superpone con aspectos de la ciencia ficción y la fantasía. Además, en los últimos años, muchos de sus elementos genéricos han sido absorbidos por el género de suspense (*thriller*). El terror se ocupa predominantemente de la muerte y de los impactos y efectos del pasado, mientras la ciencia ficción se orienta hacia el futuro, abordando el tema de cómo se podría desarrollar la existencia social humana y ocupándose de la predilección de la humanidad por la autodestrucción. Mientras la ciencia ficción es potencialmente utópica (aunque tiene a menudo una base crítica), el género de terror es casi completamente diatópico y con un frecuente punto de vista nihilista. Mientras la ciencia ficción se ocupa más de lo exterior y lo macrocósmico, el terror preocupa de lo interior y lo microcósmico.

El modo fantástico, sin embargo, está basado en una re-imaginación del mundo de un modo más juguetón o utópico, trastornando sólo temporalmente los términos y condiciones del status quo. Aunque el género de terror posee aspectos de este enfoque, rara vez deja el *status quo* inmutado y en muchos casos representa una perspectiva subversiva o alternativa a los asuntos de género, raza, clase y contexto ético y social.

6.3.2. NECESIDAD Y FASCINACIÓN DEL MIEDO

Como indica Marina Warner⁸¹, el miedo, uno de los sentimientos humanos más comunes y uno de los menos explorados, ha ganado terreno como placer.

El miedo forma parte de nuestra naturaleza. Está unido al sentido del peligro, del que depende nuestra vida. Es, por tanto, necesario. El miedo nos avisa, librándonos en muchas ocasiones de la destrucción, del miedo último que es la muerte.

El miedo nos hace sentir que estamos vivos. El cine satisface la necesidad del espectador de sentir emociones fuertes, para romper la monotonía de una vida demasiado organizada y segura, a menudo aburrida.

Para Lovecraft, como hemos señalado, el más intenso de los miedos es el miedo a lo desconocido. Sin embargo, el miedo también puede surgir de la realidad cotidiana. Así, muchas de las historias de terror de Maupassant se alejan del fantástico como sueño o fruto de la imaginación y dibujan el terror a partir de un acto real que no invoca mundos oscuros e infranqueables, sino entornos familiares. Ya hemos hablado de la paradoja descrita por Freud a propósito de lo siniestro: *unheimlich* (lo siniestro, angustiante o espeluznante) evoluciona hacia la ambivalencia y termina por coincidir con su antónimo *heimlich* (íntimo, secreto, familiar, hogareño, doméstico). Algo profundamente familiar resulta, simultáneamente, completamente espeluznante. De este modo, lo siniestro se produce cuando se desvanecen los límites entre la realidad y la fantasía, cuando lo conocido nos conduce a lo desconocido. Lo siniestro implica el retorno de lo reprimido bajo la forma terrorífica que en ocasiones cobra lo conocido o cotidiano. Lo siniestro por excelencia es la duda de que un ser aparentemente animado sea en efecto viviente y que un objeto sin vida esté de alguna forma animado. Esto es algo que podemos comprobar perfectamente en *Pesadilla antes de Navidad*, cuando la parafernalia navideña y los juguetes procedentes de la ciudad de Halloween cobran súbita vida.

CREO QUE ESTÁ REPETIDO Las películas de Burton son siniestras en la medida en que manifiestan aquello que debía haber permanecido oculto. Si en *Bitelchús* los fantasmas invaden el mundo de los vivos y Eduardo Manostijeras es un *freak* (mezcla de monstruo y humano) que irrumpe en un ordenado barrio residencial de colores pastel, en *Pesadilla antes de Navidad* lo siniestramente perturbador proviene del cruce que se produce entre dos celebraciones tan distintas como son Halloween y Navidad. Jack introduce objetos propios de Halloween en envoltorios navideños, de modo que la parafernalia de la noche de Halloween es recibida en un

⁸⁰ *Ibidem*, p. 170. "Boundaries between fictional forms and social rules."

⁸¹ WARNER, Marina: *Op. cit.*, p. 4.

contexto totalmente inesperado. Es por esto que objetos que hubiesen sido tratados con completa naturalidad el 31 de Octubre son percibidos el 24 de Diciembre como objetos siniestros y profundamente inquietantes.

¿Por qué se siente atraído el que el público por el cine de terror? La respuesta la encontramos en los insólitos e intensos estímulos emocionales que obtiene de la visión de terrores ficticios. Sabiendo que se trata de una fabulación, el espectador se siente física y psicológicamente a salvo en su butaca o en su casa. Por otra parte, los intensos horrores de la pantalla no sólo nos ayudan a proyectar nuestros propios miedos ocultos y hacerles frente, sino que también tienden a minimizar los problemas menores de la vida real.

Como indica S.S. Praver⁸², el film fantástico de terror responde a una necesidad que también puede observarse en un parque de atracciones: la necesidad de ser asustado de un modo seguro, la necesidad de abordar los propios miedos en un escenario seguro, donde en cualquier momento puedas decirte a ti mismo: “Es sólo una película; esos son sólo actores; esto ni siquiera es mi propio sueño, en cualquier momento me puedo levantar y abandonar la oscura sala para entrar en un mundo más familiar”.

Sin embargo, el terror, como parte del fantástico, también nos muestra las inmensas y atractivas posibilidades de otros mundos, universos que apenas nos hemos atrevido a vislumbrar durante el sueño. Como indica Comolli, “el cine juega con el miedo porque es uno de sus utensilios para abrir una brecha en la conciencia del espectador.”⁸³ El fantástico siempre nos abre la puerta a nuevas realidades.

El género de terror se ocupa predominantemente del miedo a la muerte, de los múltiples modos en los que puede ocurrir y de la naturaleza última del suceso. La imagen fundamental del cadáver le recuerda al espectador la extinción. La ansiedad surge, por lo tanto, de la conceptualización del “no-muerto”, el cual resiste la noción de fin y demuestra las perpetuas agonías de una existencia no corpórea o no humana. Los monstruos son la promesa de la muerte, la desaparición y la diferencia. Consecuentemente, el “no-muerto” es una forma simbólica que encarna literalmente estados de otredad que están intrínsecamente relacionados con la humanidad, pero que son finalmente una expresión paralela y amenazadora de ella.

⁸² PRAWER, S.S.: *Caligari's Children: The Film as Tale of Terror*. Oxford University Press. Oxford, 1980, p. 48.

⁸³ COMOLLI, Jean-Louis: “¿Cómo librarse? La dimensión fóbica de la dirección cinematográfica” en *Banda Aparte*, n°3, Octubre 1995, p. 48.

Este tema convierte el terror en un continuo relevante, pues todas las sociedades están constantemente haciendo frente a cosas que amenazan su continuidad.

Además de la muerte, los temores que explota el género son generalmente el miedo a la oscuridad, a la deformidad física, a las ratas, a las serpientes, a los lugares cerrados, a los insectos, a otra gente o a algo desconocido. El miedo a lo desconocido está intrínsecamente relacionado con el miedo a la oscuridad, simplemente porque cualquier amenaza potencial permanece invisible. El color del miedo es el negro. El cine ha tendido a escoger el negro entre todos los colores para matizar nuestro miedo a lo desconocido, hacia aquello que no podemos ver, hacia la oscuridad.

Muchas películas de terror juegan con el miedo a que nuestra privacidad pueda ser invadida por hombres violentos, como sucede en *Drácula*. Este miedo también aparece en películas fuera del género, como en *A sangre fría*. Otras tratan el miedo a que alguien pueda escogernos como su presa y perseguirnos como se hace con los animales, como ocurre en *El malvado Zaroff*. Unos de los grandes terrores de las películas de miedo y ciencia ficción es el miedo a que otras criaturas puedan usurpar el sitio del hombre o amenacen con destruir lo que creemos que es la civilización humana. Visitantes de otros planetas pueden invadir nuestro mundo y apoderarse de nuestros cuerpos, como en *La invasión de los ladrones de cuerpos* (*The Invasion of the Body Snatchers*, Don Siegel, 1956), bien criaturas del mundo animal explotadas pueden ser capaces de levantarse contra nosotros como resultado de ciertas mutaciones inesperadas, como en *El planeta de los simios* (*The Planet of the Apes*, Franklin J. Shaffner, 1968); o también es posible una inesperada supervivencia de criaturas prehistóricas, como en *Godzilla* (*Gojira*, Inoshiro Honda, 1954). Sin embargo, en *Los pájaros* no se produce ninguna mutación visible ni ninguna invasión de seres prehistóricos. Como Fritz Lang, Hitchcock tiene un modo magistral de sugerir la amenaza que se encuentra oculta en lo familiar, la facilidad con que lo que parece tan cómodo y seguro puede volverse amenazador y peligroso. El miedo a los elementos que el ser humano nunca podrá domesticar tiene manifestaciones fantásticas en films como *La mujer y el monstruo* (*The Creature from the Black Lagoon*, Jack Arnold, 1954) o *Tiburón* (*Jaws*, Steven Spielberg, 1975), puesto que en realidad no existen tiburones tan grandes y fieros como aparecen en esta película.

Los films de terror también plantean el miedo a que la propia naturaleza animal del hombre o sus “más bajos instintos” pueda surgir de repente y con

resultados desastrosos. Esta amenaza se siente en proporción al grado de represión a los que se somete estos instintos en una sociedad dada. El ejemplo más obvio es *El hombre y el monstruo* (*Dr. Jekyll and Mr. Hyde*, Rouben Mamoulian, 1932) siendo variaciones sobre este tema las películas con hombres lobo. El miedo a la naturaleza instintiva del hombre también es un tema dominante de *La mujer y el monstruo*.

Los miedos sobre la rebelión de la naturaleza instintiva del hombre o sobre la posibilidad de fallar en la adecuada integración en el modo de “civilizado” modo de vida moderno, son sólo una parte de una larga serie de temores sobre la identidad humana, sobre la “totalidad” de la personalidad humana. No resulta sorprendente, pues, que el cine tomara muy pronto el tema del doble o *doppelgänger*, uno de los motivos que la literatura romántica alemana había tratado a principios del siglo diecinueve para expresar los demores sobre la identidad y la ego-disociación. *El retrato de Dorian Gray* (*The Picture of Dorian Gray*, Albert Lewin, 1945) es una amalgama del tema del doble y del Dr. Jeckyll y Mr. Hyde que introduce en el cine un tema propio de la literatura de terror: el retrato siniestro. También podemos destacar *Las dos caras del Dr. Jekyll* (*The Two Faces of Dr. Jekyll*, Terence Fisher, 1960) y la serie que trata sobre las figuras de cera, inaugurada por Maurice Tourneur en con *While Paris Sleeps* en 1923 y Paul Leni con *El hombre de las figuras de cera* en 1924. Estas películas combinaban las actitudes ambivalentes hacia el arte con una inversión del tema de Pígalión, los viejos temores sobre el “mágico” potencial de duplicar la forma humana y los secretos estremecimientos de la necrofilia. Los retratos pintados tienen una particular preeminencia en las adaptaciones de Poe y Lovecraft llevadas a cabo por Roger Corman.

Otro de los miedos que tratan las películas de terror es hasta qué punto puede ser manipulado, individual o colectivamente, el ser humano. Los films sobre hipnotizadores y otros controladores han tenido un lugar importante en la historia del cine desde sus primeras versiones en *El gabinete del Dr. Caligari* y el *El Dr. Mabuse* (Fritz Lang, 1922). Estas películas nos muestran hombres vengativos o sin escrúpulos que toman el control (usualmente mediante poderes paranormales) sobre la mente y voluntad de otro hombre, haciéndole cometer actos criminales, inmorales o degradantes.

Los miedos que las películas articulan para nosotros pueden ser esos de nuestra vida cotidiana. Muchos hombres habrán reconocidos sus propios problemas matrimoniales en *El increíble hombre menguante* (*The Incredible Shrinking Man*, Jack Arnold, 1957), muchas mujeres habrán visto reflejados sus

problemas matrimoniales en *I Married a Monster from Outer Space*, Gene Fowler Jr., 1958), mientras numerosos adolescentes habrán experimentado la conmoción del reconocimiento en *Frankenstein* o *El hombre lobo* (*The Wolf Man*, George Waggner, 1941). La adopción de la perspectiva infantil en obras como *La noche del cazador* lo dice todo acerca de la clase de verdad que expresan sus fantasías.

Si la película de terror está, por lo tanto, conectada a nuestras preocupaciones sociales, paradójicamente también nos ayuda a afrontar nuestra vida ordinaria al llevarnos lejos de ella, introduciéndonos en problemas que claramente no son nuestros y los cuales son mostrados frecuentemente, en el contexto del film, como solucionables de modos que argumentan a favor de una solución de nuestro propios problemas, siempre menos dramáticos.

A menudo los cuentos de miedo cinematográficos nos dejan la sensación de que los sucesos que hemos presenciado en la pantalla pueden relacionarse, de un modo simbólico o de formas que no entendemos completamente, con unos miedos más “reales”, con actos inhumanos que sabemos que algunos hombres practican contra otros hombres a cualquier hora del día o de la noche, con miedos de peligros más inmediatos que aquellos sugeridos por el film fantástico.

La brujería es un tema frecuente en las películas de terror, como en *Yo anduve con un zombie* o *La semilla del diablo*. Cuando la película de miedo aborda una época anterior, como *Dies Irae* (*Vredens Dag*, Carl Theodor Dreyer, 1943), un periodo en el que la creencia en brujas era común y su “existencia” oficialmente sancionada, entonces los horrores reales presentados en la pantalla tienden a mostrarnos no a las desdichadas criaturas acusadas de practicar brujería, sino a aquellos que las persiguen y torturan. La edad de la Inquisición y la época de la caza de brujas ha probado ser un terreno favorito para los cineastas de films de terror, quienes han presentado a menudo su material de tal modo que la audiencia pudiera establecer paralelismos con abominaciones de su propia época. Esos films, como en el caso de Dreyer, tienden a dejar abiertas cuestiones sobre la realidad de la brujería, sobre la posibilidad y realidad de esos poderes sobrenaturales que los inquisidores y perseguidores tanto temían.

En lo que respecta a la discusión sobre nuestra actitud hacia los personajes de las películas de miedo, sobre la clase de empatía que sentimos o hasta qué punto nos asociamos con las aspiraciones y acciones de tales personajes, Praver⁸⁴ señala que, aparte de la niñez y de los mentalmente enfermos, nadie se sentirá completamente identificado con los personajes de la pantalla.

Aunque el director puede intentar ejercer un control más o menos sutil sobre la audiencia, normalmente dejará abiertas varias posibilidades de asociación. Por ejemplo, en *Frankenstein*, podemos elegir identificarnos con el barón y experimentar el poder de usurpar la función creativa de Dios; podemos identificarnos con el padre de la niña que muere ahogada y simpatizar con su deseo de acabar con el monstruo que amenaza la quietud de sus vidas; o podemos identificarnos con la perseguida criatura que lucha por su humanidad, como tan fácilmente hacen los niños. Sin embargo, estas respuestas no pueden estar totalmente controladas ni por el más dotado de los directores. El espectador no es pasivo, sino que colabora y trae afinidades o antipatías emocionales a la película, se identifica, se distancia, se proyecta y, en ocasiones y de varios modos, imita lo que el cineasta le muestra.

Las películas que tratan de jugar con nuestro placer en ser aterrorizados a menudo nos atraen a una traviesa complicidad con los personajes “malvados” o “locos”. Hitchcock era un maestro en crear esta especie de medio reacia participación por parte de la audiencia con figuras como el tío Charlie de *La sombra de una duda* (*Shadow of a Doubt*, 1943) o Bruno Anthony en *Extraños en un tren* (*Strangers on a Train*, 1951). En películas de corte fantástico, es innegable la atracción que sentimos hacia Drácula y Frankenstein.

Las películas de terror donde aparecen figuras como la momia o los zombis, tratan uno de los miedos más profundos y universales, el temor no a la muerte, sino a los muertos, el miedo a que esos que han sido enterrados puedan volver. Por otra parte, la conexión entre sexo y crueldad y entre amor y muerte se encuentra de un modo muy claro en las películas de vampiros.

Otro de los miedos que articulan las películas de terror tiene que ver con el espacio. Casas, mansiones e incluso ciudades enteras pueden estar envueltas en una atmósfera siniestra. Habitaciones específicas de una casa también pueden convertirse en escenarios de terror, como ocurre en *Psicosis*. Sin embargo, son los sótanos, los áticos y las escaleras los lugares más recurrentes. Un modo muy eficaz de provocar miedo es convertir un espacio familiar en extraño, tal y como hicieron los cineastas alemanes centrándose en las enormes sombras arrojadas por objetos cotidianos sobre paredes, escaleras o habitaciones.

Los cineastas han empleado a menudo decorados cerrados, jugando con la claustrofobia de su audiencia, es decir, con el miedo a ser enterrados prematuramente. El espejo, un objeto profusamente utilizado en la ficción de terror, también está conectado con el espacio: refleja nuestra imagen, se abre a espacios

⁸⁴ PRAWER, S.S.: *Op. cit.*, p. 65.

no familiares, o incluso registra la ausencia, un motivo siniestro que se encuentra en los cuentos de Hoffmann y en las películas de vampiros.

Al igual que con los temores sobre el espacio, el terror también juega con las aprensiones sobre el tiempo. Le gusta recordar al espectador la sensación del “he estado aquí antes”, sensación que sugiere que el futuro es algo determinado, algo que, de alguna manera, está aquí ya, en el presente. El título de René Clair *Sucedió mañana (It Happened Tomorrow, 1944)* lo expresa claramente. El terror siempre nos recuerda la naturaleza relativa tanto del tiempo como del espacio.

Sin embargo, el mayor miedo al que el film de terror apela es el temor a que nuestra visión científica del mundo no nos diga todo lo que hay que saber, que las antiguas supersticiones puedan ser reales, o tener al menos alguna sólida base verdadera. Burton ha ironizado sobre inutilidad del método científico en películas como *Pesadilla antes de Navidad* y *Sleepy Hollow*, donde una superstición también resultaba ser muy real.

En el cine en general, y en el de terror en particular, tiene una gran incidencia el propio oscurecimiento de la sala. El espectador se introduce en otro mundo cuando la sala de cine se va oscureciendo progresivamente. Su oscuridad total, semejante al proceso del sueño, acentúa el alejamiento psicológico de la realidad cotidiana. Esta oscuridad fomenta también un estado de intimidad y atención en el espectador que favorece el esencial proceso de identificación y proyección del cine de terror.

Jean Louis Comolli⁸⁵ ha hablado del miedo en el cine, haciendo hincapié en el hecho de que el origen del cine está marcado por el miedo. En efecto, esto es lo que sintieron los primeros espectadores que asistieron a la primera sesión de los hermanos Lumière en el Gran Café. *L'Arrive d'un train en gare de La Ciotat (1895)* creó pánico ante la representación, “miedo ante la irrupción, sobre la pantalla, de lo real de una imagen.”

Prawer⁸⁶ cita autores, como Leo Braudy o Edgar Morin, que han sentido algo potencialmente atemorizador en la propia imagen cinematográfica y en su relación con la audiencia. La imagen que vemos en la pantalla es una especie de doble espectral, el simulacro de paisajes y poblaciones llenos de seres humanos que parecen vivir, respirar, hablar y, que sin embargo, están presentes sólo a través de su ausencia. Sus originales pueden, de hecho, estar muertos.

⁸⁵ COMOLLI, Jean-Louis: *Op. cit.*, p. 47.

⁸⁶ PRAWER, S.S.: *Op. cit.*, p. 83.

6.3.3. SOBRE LA MONSTRUOSIDAD

Como variación de la novela gótica, lo monstruoso apareció en la literatura en el último tercio del siglo XVIII y el primer cuarto del siglo XIX. Judith Halberstam⁸⁷ comenta cómo ha cambiado la representación de la monstruosidad desde su génesis en la narración gótica del siglo XIX. Según la autora, los monstruos del XIX eran metáforas de la subjetividad moderna como un acto de equilibrio entre interior/exterior, femenino/masculino, cuerpo/mente, nativo/extranjero, proletario/aristócrata, mientras los monstruos en los films de terror postmodernos encuentran su lugar en los que Baudrillard ha llamado la obscenidad de la “visibilidad inmediata”⁸⁸ y lo que Linda Williams ha denominado “el frenesí de lo visible”⁸⁹.

Los monstruos victorianos eran producidos por una concepción emergente del yo como un cuerpo que envolvía un alma, un cuerpo como cautivo de su alma. En la narración gótica el crimen se expresa en una forma específicamente pervertida, el monstruo, que se anuncia a sí mismo como el lugar de corrupción. El gótico se infiltra en la novela victoriana como un momento sintomático en el que los límites entre el bien y el mal, la salud y la perversidad, el crimen y el castigo, la verdad y el engaño, dentro y fuera, se disolvían y amenazaban la integridad de la propia narrativa. Halberstam defiende que, aunque muchas historias de la literatura han relegado el gótico a una situación de subordinación respecto al realismo, la tradición literaria del XIX es una tradición gótica.⁹⁰

Para la autora, la narración gótica es una tecnología de la subjetividad que produce las pervertidas subjetividades opuestas a lo normal, lo saludable y lo puro. El gótico es un estilo retórico y una estructura narrativa diseñada para provocar miedo y deseo. Este miedo emana de un exceso de significados. El gótico se refiere a un exceso ornamental (véase la arquitectura gótica), una extravagancia retórica que resulta excesiva. En las novelas góticas las interpretaciones múltiples están grabadas en el texto y parte de la experiencia del terror procede de la conciencia de que el significado mismo provoca disturbios. La novela gótica produce un símbolo para este caos interpretativo en el cuerpo del monstruo. El monstruo se convierte siempre en un foco principal de interpretación y su monstruosidad parece abierta a

⁸⁷ HALBERSTAM, Judith: *Skin Shows: Gothic Horror and the Technology of Monsters*. Duke University Press. Durham y Londres, 1996, p. 1.

⁸⁸ BAUDRILLARD, Jean: “The Ecstasy of Communication”, in *The Anti-Aesthetic: Essays on Postmodern Culture*. Ed. Hal Foster. Bay Press. Port Townsend, Wash, 1983, p. 130. Citado en HALBERSTAM, Judith: *Op. cit.*, p. 1.

⁸⁹ WILLIAMS, Linda: *Hard Core: Power, Pleasure and the “Frenzy of the Visible”*. University of California Press. Berkeley y Los Ángeles, 1989. Citada en HALBERSTAM, Judith: *Op. cit.*, p. 1.

un número de significados. El gótico transforma la clase, la raza, las relaciones sexuales y nacionales en rasgos sobrenaturales o monstruosos. La amenaza del monstruo gótico es una combinación de dinero, ciencia, perversión e imperialismo. Los monstruos tienen un significado, pueden representar género, raza, nacionalidad, clase y sexualidad en un solo cuerpo y prestarse a muy diferentes lecturas. Los monstruos son todo lo que no es humano, es decir, lo opuesto a lo que se ha convertido en hegemónico y “aceptable”: al hombre blanco de clase media y heterosexual.

El film de terror contemporáneo trastorna las representaciones de la cultura dominante de la familia, la heterosexualidad, la etnicidad y la clase política. El film de horror gótico produce modelos de lectura que permiten múltiples interpretaciones y una pluralidad de lugares para la oposición cultural. El gótico posmoderno ya no intenta identificar al monstruo y fijar los términos de su deformidad, sino que nos advierte para que sospechemos de los cazadores de monstruos, de los que los fabrican y, sobre todo, de los discursos revestidos de pureza e inocencia. Los monstruos siempre han representado la perturbación de las categorías, la destrucción de los límites y la presencia de impurezas. El gótico actual sugiere que hay algo monstruoso en nosotros, algo que debemos abrazar y entender. Ya no existe distancia entre el monstruo y el ser humano. Necesitamos a los monstruos y necesitamos reconocer y celebrar nuestras propias monstruosidades.

La función del monstruo, como la del gótico, es perturbar la vida común, representar los temores de la sociedad y criticar su ideología.

El hombre tiene una larga tradición de distorsión de su propio mundo. En los cielos, en los mares y en los lugares lejanos, siempre ha imaginado monstruos y demonios, bestias mitológicas y seres deformes. Particularmente, ha inventado hombres-bestia para perseguirse a sí mismo: sirenas, minotauros, gorgonas, centauros, sátiros,... Muchos de los monstruos que aparecen en mitos, leyendas y obras de arte son híbridos, es decir, incorporan diversas partes de distintas criaturas.

Desde las más primitivas pinturas rupestres, pasando por la demonología medieval y las visiones infernales de El Bosco o Grünewald, los sueños (y temores) de la humanidad han creado un zoo fantasmagórico de seres insólitos. Con toda probabilidad, las personas nacidas con anormalidades físicas fueron prototipos para al menos algunos tipos de monstruos mitológicos. Los cíclopes de la Odisea,

⁹⁰ HALBERSTAM, Judith: *Op. cit.*, p. 2.

por ejemplo, pudieron ser tomados de las historias de niños nacidos con un solo ojo localizado en el centro. Gerión, el gigante con tres cabezas y seis brazos asesinado por Hércules, pudo ser la exageración mitológica de casos reales de siameses.

Dicen Vincent Price y su hijo V.B. Price: “Los monstruos somos nosotros. Han sido homólogos y compañeros de la raza humana desde sus mismos inicios, reduciendo el terror a lo desconocido al darle forma y proporcionando receptáculos para la proyección de la maldad y la agresividad.”⁹¹

Por otra parte, remarcan estos autores, los monstruos también nos han provisto de lo maravilloso, lo extravagante y lo inesperado. Nos han llenado de miedo y sorpresa, ya que son los mejores ejemplos de la imaginación humana sin ataduras. Los Price apuntan que, en cierto sentido, los monstruos son esenciales para la raza humana, dado que, como productos de la creatividad sin restricciones, personifican nuestros temores principales, transformándolos en objetos de fascinación e incluso de gran belleza.

Los “monstruos humanos” o “freaks” son personas nacidas con anormalidades o discapacidades en un mundo donde la anormalidad se ha convertido en sinónimo de monstruoso. Son las personas que se desvían de los modelos y expectativas comunes, más sensacionales cuanto mayor es el grado de desviación. Se considera generalmente que existen dos tipos de monstruos humanos: los monstruos morales (asesinos, tiranos, sádicos, etc.) y los monstruos físicos (los *freaks* y otras personas afectadas por diversas malformaciones físicas). La imagen del monstruo tiende a confundir los dos casos: ya hemos visto que sujeta a esta imagen se halla un conjunto de valores que equipara anormalidad y fealdad con maldad, terror, peligro y muerte.

En el caso de los *freaks*, los valores negativos de la imagen del monstruo llegan a representar la desviación última: la condición “contranaturalidad”. Aunque puede resultar tranquilizador pensar que las obras de la naturaleza son tan uniformes y fiables como los productos de una cadena de montaje, sin el potencial de anormalidades conflictivas, los monstruos nos muestran que esto no es así. La monstruosidad no es contraria a la naturaleza, solamente contraria a las obras usuales de la naturaleza. Todos pertenecemos al mismo continuum; los *freaks* son excepciones a la regla, no una regla en sí mismos.

Los monstruos humanos nos recuerdan (o advierten) que la naturaleza no presta atención a nuestras aprensiones y que no siente pena o preferencia por

ninguna de sus partes o atributos. Crea y altera según su propio criterio. Somos nosotros los que nos preocupamos por lo que hace la naturaleza, somos su instrumento de compasión.

El *freak show*, la exhibición de personas con anomalías como seres especiales (tanto para bien como para mal) es una institución que se remonta a los inicios de la historia en todas las civilizaciones del mundo. Los nacimientos de bebés con anormalidades han sido ampliamente empleados como elementos de predicción y adivinación. Tanto los asirios como los babilonios (2800 AC) usaban las anormalidades para hacer predicciones. La fetomancia consistía en predecir el futuro a partir de fetos abortados, mientras la teratoscopia era el arte de la adivinación a partir de nacimientos deformes. Una “anormalidad” tan poco seria como un bebé nacido con dientes era considerado de mal agüero en Asia. Algunas tribus africanas y personas de otras culturas con economías de subsistencia mataban inmediatamente a los bebés nacidos con dientes o con cualquier otra anormalidad. Los eslavos creían que estos niños se convertirían en hechiceros y vampiros, mientras en Francia y en la antigua Babilonia eran considerados como una señal de buena vida y futuro próspero.

Los egipcios tuvieron dioses enanos, como Bes, Ita y Ptah, dioses con dos cabezas como Motu o el dios con cabeza de chacal Anubis. Tal era su pasión por los enanos que muchos niños fueron deformados deliberadamente, haciéndolos crecer confinados en cajas o vendando sus miembros en formas distorsionadas. Los griegos deificaron a los hermafroditas y otras criaturas andróginas, aunque parece ser que despreciaron a los jorobados y tullidos. Los espartanos abandonaban sus vástagos deformes para que murieran. Los romanos, sin embargo, sacaron el máximo provecho de toda suerte de seres malformados. Como los egipcios, no eran reacios a crear seres deformes mediante la torcedura y dislocación de los cuerpos infantiles. Nerón, Tiberio, Calígula y otros emperadores megalomaniacos estuvieron constantemente rodeados de séquitos de extrañas criaturas, quienes ostentaban a menudo un gran poder.

Los peores tiempos para las personas con anomalías llegaron con la cristiandad. En la Edad Media, los cristianos persiguieron y quemaron en la hoguera todo lo que temían o no entendían, incluyendo animales, mujeres, gitanos y libros. En este ambiente, los “monstruos” no tenían ninguna posibilidad. En la Europa medieval se creía que los niños nacidos con alguna malformación, ya fuera

⁹¹ PRICE, Vincent y PRICE, V.B.: *Monsters*. Grosset & Dunlap. Nueva York, 1981, p. 1. “Monsters are us. They have been counterpart and companion to the human race from its very beginning, reducing the horror of the

un simple labio leporino o casos más graves como apéndices múltiples, eran la descendencia de hadas, enanos o gnomos. En otras partes del mundo se pensaba que tales niños eran la perversa obra de brujas y demonios que habían robado un niño perfecto del útero de la madre, reemplazándolo con otro de su propia sangre perniciosa. Como vemos, la asociación de malevolencia y anormalidad es muy antigua. Incluso los gemelos eran considerados cosa del diablo y quemados en consecuencia. Hasta la llegada del nazismo no se volvería a producir semejante exterminación de todos los seres considerados física o mentalmente disminuidos.

Mientras la ciencia médica iba avanzando, llegó un momento en que se vincularon las anormalidades monstruosas con la desviación sexual. Esta idea tiene precedentes en la mitología griega: el Minotauro, hijo de la reina de Creta y del divino toro de Poseidón, es un ejemplo de cómo vástagos “no naturales” son el resultado de actos “contranatura”. Los médicos y clérigos medievales y renacentistas, tratando de explicar las anormalidades humanas, consideraron que el intercambio sexual con animales era la causa más probable, con lo que las madres de los niños deformes eran a menudo acusadas de haber sido animadas por el demonio para tener “relaciones” con perros, cabras, caballos o cerdos. Otros intentaban explicar estos nacimientos por la aparición de cometas o eclipses solares. En el sur de Europa se creía que las deformidades eran causadas bien por un exceso o bien por una falta de semen en el padre.

El Renacimiento marcó una época de “valoración” general hacia la deformidad. Las cortes europeas estaban plagadas de enanos y jorobados, gigantes, microcéfalos (“pinheads” o “cabezas de alfiler”) y tullidos. Los enanos, frecuentemente empleados como verdugos, pagaban los privilegios de la corte con lenguas cercenadas y tímpanos perforados con alambres calientes para evitar que repitieran secretos de estado. Las personas discapacitadas eran frecuentemente coleccionadas por reyes y aristócratas, violadas, usadas como mendigos. Muchos niños eran raptados y mutilados para ser convertidos en mendigos o lazarillos. Las mutilaciones eran también comunes en países como China y la India, donde los sacerdotes se ganaban la vida como “hacedores de eunucos” ambulantes. La castración era igualmente practicada en Europa para producir jóvenes cantantes, los *castrati*, cuya gama vocal no podía ser igualada por ninguna mujer.

unknown by giving it from and providing receptacles for the projection of evil and aggression.”

Como hemos visto, los nacimientos de bebés deformes eran un suceso que suscitaba grandes discusiones. Dudley Wilson⁹² indica cuatro actitudes históricas en Occidente hacia este evento:

1. Los monstruos eran signos del desagrado de Dios hacia el pecado y también simbolizaban el misterio de su intencionalidad creativa.

2. Los monstruos eran espectáculos para la comunidad intelectual del siglo XVII, obsesionada con coleccionar y contemplar fenómenos curiosos.

3. Los monstruos eran tesoros biológicos, sujetos de las observaciones y anotaciones conducidas teológicamente de la ciencia del siglo XVIII.

4. Los monstruos podían ser clasificados (e incluso creados) por la tecnología bajo los auspicios de unas disciplinas científicas cada vez más organizadas y “objetivas”.

Esta manía por las anormalidades humanas apenas amainó en los siglos XVIII y XIX. Jan Bleu abrió su legendaria *Casa de los Monstruos* en Ámsterdam y las cortes continuaron coleccionando minusválidos y empleándolos de las más distintas formas.

El sargento mayor inglés Philip Ashby inauguró las barracas de feria, exhibiendo fenómenos humanos y animales. En Estados Unidos, Phineas Taylor Barnum hacía del *freak show* una forma de vida. Barnum fundó su *Museo Americano* en 1841, un establecimiento en Nueva York que exhibía numerosas criaturas poco usuales. De ahí partió su famosísimo circo ambulante, cuya principal atracción era el conocido enano Tom Thumb.

Este culto a la deformidad culminó con el gigantesco espectáculo de Barnum y Bailey en París en 1901, en el cual un ingente número de “fenómenos vivientes y prodigios humanos” fue publicitado y exhibido.

Tras la Segunda Guerra Mundial, el interés en los espectáculos de feria comenzó a menguar. Esto se debió, en parte, a que el cine podía crear maravillas más oscuras y extrañas. Los avances en medicina también redujeron el número de nacimientos con deformidades. El público, además, se volvió más sofisticado y comenzó a desdeñar los espectáculos con fenómenos claramente fingidos, al tiempo que desaprobaba la explotación de los auténticos “monstruos de la naturaleza”. El *freak show* estaba siendo marginado también por las atrocidades globales que estaban teniendo lugar: la guerra y la radiación. Salieron a la luz los horrores

⁹² WILSON, Dudley: *Signs and Portents: Monstrous Birth from the Middle Ages to the Enlightenment*. Routledge. Londres, 1993, p. 1.

perpetrados en los campos de concentración nazis, donde se exterminaba sistemáticamente a judíos, homosexuales y cualquier tipo de discapacitados.

Por otra parte, los horrores desatados por las bombas nucleares sobre Japón debieron hacer sentir culpable a la sociedad americana. Los fenómenos del espectáculo de feria, una vez recordatorio primordial de nuestra oscura naturaleza, ya no eran necesarios. Los verdaderos horrores de la inhumanidad del hombre contra el hombre quedaban exhibidos para siempre, para todos.

En los años setenta los espectáculos de feria fueron considerados anacronismos repulsivos e igualado con la pornografía y la obscenidad. Actualmente todavía existen dos *freak shows* en Coney Island.

¿Podemos llegar a comprender, cuando somos físicamente “normales”, lo que significa haber nacido con una deformidad grave? Posiblemente somos capaces de hacernos una idea. Casi todos nosotros entendemos desde nuestra niñez el terror a ser tan diferentes que no resultemos aptos, un miedo que se acentúa en la adolescencia. La mayoría de nosotros dedicamos una gran parte de nuestra energía a disfrazar lo que somos, escondiendo nuestras excentricidades con el fin de parecer como todo el mundo. Al mismo tiempo, intentamos afirmar nuestra propia individualidad de modos seguros y controlables, de formas socialmente aceptadas. Pero lo más importante es identificarnos a nosotros mismos con la humanidad y con curso normal de las cosas. Debemos asegurarnos repetidamente a nosotros mismos que no somos proscritos, que no estamos desterrados de la tribu, que podemos ser amados y comprendidos, que nuestro destino es humano y que no seremos dados por perdidos como errores espantosos. Debemos repetirnoslo para calmar un miedo atávico que nos susurra desde muy adentro. Ese susurro, que a veces es un grito, no nos permite olvidar que “por un accidente de nacimiento, podríamos ser como ellos.”

6.3.4. EL PODER CATÁRTICO DE LOS MONSTRUOS Y EL TERROR CINEMATOGRAFICOS

En el capítulo dedicado al fantástico señalábamos que la monstruosidad es lo que caracteriza de forma más completa al cine fantástico. Sin duda, la configuración del monstruo es un asunto central de la identidad del género de terror. El monstruo es redefinido con cada desarrollo social y cultural en la historia. El elemento monstruoso en el texto de terror es usualmente una interrogación sobre la naturaleza amorfa del mal o un modo de abordar los límites de la condición humana (física, emocional y psicológicamente). El arquetipo dominante del

monstruo es el demonio, la encarnación simbólica del mal que es un elemento constituyente en la mayoría de las religiones y que aparece de varias formas en mitos de todo el mundo. En muchos sentidos, la lucha teológica entre el bien y el mal (manifiesta en films como *El exorcista*) se convierte en un paraguas conceptual de luchas entre el orden público, lo sagrado y lo profano, el barbarismo y la civilización, la verdad y la mentira. Estas posiciones dialécticas son abordadas a través de uno de los motivos dominantes del texto de terror: el *doppelgänger*. Se trata efectivamente de un doble donde la humanidad se enfrenta a su antítesis, bien a través de la oposición de un individuo y un monstruo, bien por la exposición de las dos partes que compiten en un individuo (normalmente uno racional y civilizado y otro irracional e incontrolado). Esta dualidad puede también representar un conflicto entre sexualidades, orientaciones de género, deseos reprimidos y su expresión, o pueden ser una más obvia confrontación entre el poderoso y el impotente.

El psicoanalista Otto Rank sugería en *Der Doppelgänger* (1914) que el doble es esencialmente el modo en que el alma o yo busca preservarse a sí misma, asegurándose contra la destrucción por medio de la autoréplica.

El género de terror ha incrementado su interés por lo relativo y la frágil naturaleza de la existencia. El monstruo puede ser entendido como metáfora, como una proyección de amenazas, miedos y contradicciones particulares que rehúsan coexistir con los paradigmas dominantes y la ortodoxia consensuada de la vida diaria. El monstruo puede también ser percibido como la expresión directa y sin trabas de los horrores que nos rodean. Viene a representar la desintegración o la desestabilización de cualquier percepción dominante de lo que es ser humano.

En cualquier caso, el monstruo opera como un modo de trastorno y ruptura del status quo. Un tema principal del género es, por lo tanto, la expresión de las formas en que los individuos tratan de mantener el control de sus vidas ante un profundo trastorno, el cual sólo hace comentarios sobre las fragilidades y brutalidades del estatus quo y sus normas habituales. Entonces, el cine de horror aborda, fundamentalmente el hundimiento de formaciones sociales. Esto abarca desde lo personal hasta lo familiar, lo comunal, lo nacional y lo global. Estas formaciones son las que ofrecen a la humanidad un sentido de propósito y orden. Su fracaso es una indicación de que no pueden contener unas fuerzas que las desafían. Esto ocurre de muchos modos y la metáfora del monstruo puede retratar adecuadamente estas fuerzas, tanto si se trata de la “bestia interior” o de “el otro”

exterior. El derrumbamiento de estos marcos sociales e históricos establecidos se encuentra en el fondo del texto de terror.

Para Warner⁹³, la catarsis de la que hablaba Aristóteles se logra describiendo al fantasma, asustándote a ti mismo y a la audiencia. Esto constituye un modo de lidiar con los sentimientos que inspiran los gigantes, los ogros, los espíritus malignos, los devoradores de niños o los vampiros. Obtenemos placer soñando sus horrores, sus deseos y sus crímenes, exagerándolos, reforzándolos y repitiéndolos una y otra vez.

El cineasta, para quien “lo oscuro y diferente no tiene por qué ser malo”, siempre ha tenido problemas con las comisiones de calificación y la autocensura de los estudios. “Lo que me enerva de los censores es que jamás se guían por buenos motivos. Te censuran una película, pero cierran los ojos ante fenómenos mucho más graves. Deploran la violencia en el cine, aunque ésta sea omnipresente en los programas informativos. A mí me parecen más traumatizante que cualquier película fantástica el hecho de que la televisión presente la guerra como si fuera una miniserie de acción. (...) Yo creo que los films fantásticos son saludables.”⁹⁴

Para Burton, el cine juega un papel catártico y ya desde pequeño sentía que ver las películas protagonizadas por Vincent Price era como ir al psicoanalista. No cree que impedir que los niños vean imágenes negativas, sobre todo en obras imaginativas, sea el modo apropiado de prepararles para la vida. Los cuentos de hadas contienen, bajo una apariencia falsamente inocente, muchos elementos macabros. Esto es, según Burton, lo que prepara a los niños para enfrentarse a la existencia de una manera más suave. Incluso la violencia, cuando permanece en el terreno de lo imaginario, no resulta perjudicial. Burton indica: “Mis recuerdos más fuertes de la infancia proceden sin duda de las películas de Corman, en las que la violencia jugaba sin duda un gran papel, pero esas películas no me han hecho particularmente violento. Al contrario, me han ayudado a tomar conciencia de cosas profundamente reprimidas. De hecho, en Estados Unidos, cuando se estudia la personalidad de los asesinos en serie, se descubre a menudo que han crecido en un ambiente muy represivo, a veces incluso muy religioso, que pretendía protegerles de todas las malas influencias. Cada uno posee su lado oscuro y todos nos vemos forzados a reprimir cosas, pero lo mejor que se puede hacer es, sin duda,

⁹³ WARNER, Marina: *Op. cit.*, p. 6.

⁹⁴ *Premiere*, vol. 10, nº 5, Enero 1997. Citado en SÁNCHEZ-NAVARRO, Jordi: *Op. cit.*, p. 419.

dejarlas aflorar. Y para ello no hay actitud más sana que ver películas fantásticas.”⁹⁵

El miedo tiene un papel catártico, pues uno no teme lo ya experimentado. Quienes no han vivido el horror (como la terrible experiencia del prisionero en un campo de concentración) no pueden siquiera soportar su narración. Sienten pavor simplemente con imaginarlo, mientras el que lo ha vivido no teme contarlo.

Ciertos psiquiatras y antropólogos mantienen que el *shock* emocional experimentado por aquellos que leen novelas de suspense o ven películas de miedo, puede tener un efecto saludable. En las culturas primitivas, máscaras horribles y monstruosas eran empleadas en festivales, procesiones, etc. En el drama de la antigua Grecia, los eventos y visiones macabras eran un ingrediente esencial. Incluso hoy en día, los monstruos terroríficos predominan en muchas manifestaciones.

Como apunta Derek Hill⁹⁶, los psiquiatras parecen bastante partidarios del terror. El Dr. Martin Grotjahn, profesor de psiquiatría de la Universidad del Sur de California, es citado bajo el titular “Horror –Yes, It Can Do You Good”: “Hay quizás una saludable función el terror. Nos mantiene en la tarea de afrontar nuestras preocupaciones y trabajar en ellas.” Más adelante, sobre la influencia del terror en los niños, declara: “Es un niño neurótico, un niño asustado el que toma el terror de la pantalla y del libro y se preocupa por él en la vida cotidiana y por la noche. En conjunto, es una tendencia de nuestro tiempo el estar demasiado inquieto, el estar demasiado preocupado por hacerlo bien. Siempre estamos en peligro de sentirnos padres culpables que han fallado a sus hijos. En otras palabras, estamos inclinados a volvernos sobreprotectores.”⁹⁷

Hill cita a otro psiquiatra británico anónimo en *Picturegoer*: “Las películas de terror son una especie de reto para los adolescentes, un desafío que tienen que aceptar. Y les proporciona una válvula de escape en un momento –la adolescencia– en el que sus sentimientos y mentes están ocupados con el sexo y la violencia...”

⁹⁵ En SAADA, Nicolas: *El cine americano actual*. Cahiers du cinéma. Ediciones JC. Madrid, 1997, p. 291.

⁹⁶ HILL, Derek: “The Face of Horror” en SILVER, Alain y URSINI, James: *Horror Film Reader*. Limelight Editions. Nueva York, 2000, p. 51.

⁹⁷ *Ibidem*. “There is perhaps a healthy function in horror. It keeps us on the task to face our anxieties and to work on them.” “It is a neurotic child, a frightened child, which takes horror from the screen and the book and worries about it in everyday life, and at night. Altogether it is a tendency of our time to be too concerned, to be too anxious to do it right. We are always in danger to feel guilty parents who have failed their children. In other words, we are inclined to become over-protective.”

Diría que este tipo de film es generalmente inofensivo. Presenta una especie de cuento de hadas para adolescentes que tiene muy poco que ver con la vida real.”⁹⁸

6.4. TIM BURTON Y EL DISCURSO SOBRE LA MONSTRUOSIDAD

Ya hemos hablado de uno de los grandes temas burtonianos, la distancia que hay entre el modo en que uno se percibe a sí mismo y la imagen que los otros tienen, lo que es percibido frente a lo que es real. Las criaturas de Halloween Town, completamente inconscientes de cómo perciben los demás su aspecto, son vistas como amenazadoras y terroríficas cuando en realidad no lo son. Su misión es asustar, pero no son mezquinos ni malvados (*That's our job, but we're not mean, aseguran*).

Burton señala al respecto: “Ese personaje (Jack) puede ser percibido como amenazador, pero ¿lo es en realidad? Para mí la película está estructurada en torno a un tema principal: un personaje fundamentalmente bueno a la búsqueda de algo positivo, aunque los demás lo perciben como negativo. De hecho es la clásica historia a partir de Frankenstein: cómo se percibe a la gente y a las cosas. Es un tema que se vuelve a encontrar tanto en las películas de Ed Wood como en las que trabaja Vincent Price. Personalmente yo crecí con esa problemática que impregna sin duda todo lo que he hecho. Y cuando se estrenó la película los espectadores se desestabilizaron un poco al saber que Disney estaba en el ajo. Les pareció que había cosas demasiado terroríficas, demasiado horribles. A los niños les encantó, pero a los padres les pareció tremenda. Algo que estaba precisamente en el argumento de la película. La realidad uniéndose a la ficción. Hacía incluso un efecto curioso.”⁹⁹

Efectivamente, la respuesta del público estuvo rodeada de cierta controversia. Al igual que *Frankenweenie*, *Pesadilla antes de Navidad* recibió la calificación PG (*Parent Guidance*). No obstante, los niños parecían entender de qué iba realmente la película, mientras sus padres y algunos críticos se quedaban con la superficie. El cineasta siempre ha rechazado los productos infantiles que tratan a los más pequeños como si fueran retrasados, así como los retratos excesivamente condescendientes de niños. Por lo tanto, el director se dirige al público infantil como a los seres inteligentes que son. Sabe que no mirarán algo que los asuste

⁹⁸ *Ibidem*. “Horror films are a kind of dare to teenagers, a challenge that they just have to take up. And it provides a kind of outlet for them at a time –adolescence- when their feelings and their minds are occupied with sex and violence... I would say that this type of film was generally harmless. It presents a kind of fairy-tale for adolescents that’s far removed from real life.”

⁹⁹ SAADA, Nicolas: *Op. cit.*, p. 290.

demasiado. En realidad, bajo la mirada de Burton, no hay nadie perverso o malo en *Pesadilla antes de Navidad*. Nadie hace nada malo intencionalmente. Los personajes imitan en cierta manera a la película misma porque, aunque su apariencia causa temor, ellos no son realmente malvados. Jack no asume la dirección de la Navidad para causar daño o destruirla. Lo hace porque le encanta la Navidad y está tan fascinado por ella que quiere hacerla suya. Cuando Jack entrega a los niños los espeluznantes regalos que los habitantes de Halloween han preparado con tanto entusiasmo, es genuinamente inconsciente de sus transgresiones.

Hemos señalado anteriormente que, para el cineasta, el cine desempeña un papel catártico. A pesar de esta tendencia a sobreproteger a los más pequeños, los elementos macabros de los cuentos de hadas, así como las imágenes negativas o violentas, en obras imaginativas, les preparan para la vida.

Como hemos visto, la monstruosidad puede interpretarse como metáfora. Las culturas crean y adscriben un significado a los monstruos, dotándolos de características procedentes de sus más profundamente arraigados miedos y tabúes. El cuerpo del monstruo se convierte entonces en el lugar que representa los tabúes de las sociedades que los engendran. El cuerpo del monstruo incorpora bastante literalmente miedo, deseo, angustia y fantasía. Los monstruos no obedecen las leyes. Los convertimos en cabezas de turco a los que atribuirles nuestras propias fechorías y defectos, al mismo tiempo que los empleamos como vehículos intergeneracionales que transfieren los tabúes y la moral.

La mayoría de los monstruos asume una forma humanoide y sus transgresiones refuerzan su valor como “el Otro”. En su función como el Otro el monstruo es una incorporación de lo exterior, de lo que está más allá, de todo aquello que está situado como distante pero que se origina en nuestro interior. El monstruo mora en los límites de lo que es culturalmente aceptable. Cualquiera que cruce el reino del monstruo es también un transgresor, ha roto el tabú y está contaminado. El violador del tabú se convierte en tabú él mismo y debe ser evitado, de tal modo que no contagie a nadie haciéndole seguir su ejemplo.

Pesadilla antes de Navidad ha sido frecuentemente juzgada como demasiado terrorífica para los niños y ha sido desaconsejada para el público infantil. Este juicio resulta cuestionable, especialmente tras analizar el papel que cumplen los monstruos en el desarrollo y en la socialización de los más pequeños. Nuestros miedos cambian según nos vamos desarrollando cognitivamente. Los miedos de los niños se desarrollan junto a sus reacciones a los monstruos y los miedos que los

monstruos representan vienen acompañados por la socialización de los niños a los tabúes culturales.

Los niños temen a los monstruos que tienen las características, frecuentemente negativas, que ellos mismos poseen. Cuando se portan mal en modos que exhiben estas características negativas, podrían verse a sí mismos como monstruos. Los padres refuerzan a menudo esta identificación etiquetando el comportamiento socialmente inaceptable como “monstruoso”. Los monstruos no obedecen las reglas, así que un niño se identifica frecuentemente con un monstruo cuando se porta mal. Sobre todo, los monstruos que asumen formas ajenas a la experiencia cotidiana de un niño los enseñan desafiar sus miedos.

Veamos por ejemplo *Hansel y Gretel*. Este es un cuento ejemplar en el que el temor a la separación, un miedo esencial en los niños, está directamente presente en Hansel y Gretel, dos niños cuyos padres han dejado solos en los bosques. La bruja es la esencia del miedo a la separación, pero los niños se las apañan para vencerla y, de este modo, superan su miedo al abandono.

Los cuentos que narran historias sobre niños que son asesinados o comidos por criaturas sobrenaturales han controlado a los niños que se portan mal en culturas de todo el mundo. Los monstruos de estos cuentos asustan a los niños traviesos para que se porten bien y dejen de vagabundear. Estas historias crean miedo amenazando el bienestar físico y psicológico del niño. También establecen una asociación entre la violencia y el concepto de mal. Los niños que se portan mal pueden verse vergonzosamente identificados con el mal que estos monstruos representan y así buscar una compensación por su mal comportamiento.

Los niños también se identifican con los monstruos que ejemplifican sus inseguridades. Algunos cuentos tratan el temor a la soledad y a no encajar; otros enseñan que el miedo y la belleza están en los ojos del que mira, reduciendo la inseguridad que los niños puedan tener sobre su apariencia y su miedo a lo grotesco.

Otro modo para que los niños afronten su temor a los criaturas horribles es a través de la representación divertida de los monstruos. Algunos libros, acertijos, canciones, juguetes, productos televisivos y películas convierten juguetonamente a los monstruos en seres inofensivos. Para los niños, la transformación de los monstruos sobrenaturales y físicamente terroríficos en seres inocuos y criaturas divertidas les permite superar sus miedos.

Barrio Sésamo es un magnífico ejemplo de un programa de televisión didáctico que hace a los monstruos divertidos. Los monstruos permiten a los niños afrontar

sus miedos al tiempo que les inculcan valores sociales. Los monstruos de *Barrio Sésamo* enseñan aritmética y habilidades lingüísticas básicas, enfatizando la sensibilidad cultural y la maravilla de la diversidad en cada episodio. La mayoría de las criaturas son inofensivas y cariñosas. Aquellas que no lo son, enseñan a los niños los tabúes culturales, como el de vivir en condiciones poco higiénicas. El Monstruo de las Galletas es divertido, pero demuestra el tabú cultural de la glotonería y la indeseable cualidad del egoísmo (no le gusta compartir sus galletas).

Las películas de Disney alteran los monstruos que históricamente siempre han producido miedo en hermosas imágenes, de modo que puedan ser vistas por niños en edad escolar que influyen en la decisión de compra de sus padres. En *La Bella y la Bestia* (*Beauty and the Beast*, Gary Trousdale, 1991), la Bestia enseña principalmente a los niños a no “juzgar un libro por su tapa”. Este film intenta vencer el miedo de los niños a la anormalidad física, pero lo hace, irónicamente, con una imagen que es apenas más terrorífica que la mayoría de los animales de peluche. Sin embargo, en la historia original de la Bella y la Bestia, la Bestia simboliza la masculinidad y causa miedo porque personifica el miedo de las niñas a contraer matrimonio. De hecho, en los países europeos la Bestia era retratada como una criatura en forma de serpiente y representaba la perversión sexual. Por otra parte, también convendría señalar que aunque embellecimiento estético al que Disney somete a sus monstruos es infinitamente más edulcorante que el realizado por Tim Burton, el estudio mantiene, por el contrario, una violencia y crueldad que no aparece en el cineasta que nos ocupa. No necesitamos más que recordar la traumática muerte de la madre en *Bambi* (David Hand, 1942) o historias más actuales como la hamletiana *El rey león*.

Los monstruos de los niños cambian con la transformación que se produce en su modo de ver el mundo. Su desarrollo cognitivo determina de un modo fundamental su relación con el monstruo, con lo que productos como *Pesadilla antes de Navidad* ayudan a crecer y afrontar sus miedos básicos de un modo tremendamente imaginativo.

Los protagonistas de *Pesadilla antes de Navidad*, los habitantes de la ciudad de Halloween, representan la más pura otredad. El cineasta siempre nos propone una reflexión sobre la naturaleza de lo humano y lo monstruoso, algo que enlaza con la cuestión de la identidad. El sistema social, político y cultural se sostiene gracias a una serie de normas. Aquellos que cuestionen la jerarquía de este sistema son marginados, devaluados: se convierten en monstruos. Como indica José Miguel G. Cortés: “los *modelos monstruosos* existen para pacificar las conciencias, para

ejemplificar y concretar las tentaciones del mal y para convertirse en blancos de la violencia más implacable que somos capaces de ejercer.”¹⁰⁰

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 y nos devuelve una imagen inquietante de nosotros mismos. El monstruo pone de manifiesto la fragilidad del sistema social. Al transgredir las leyes de la naturaleza y las normas sociales y psicológicas, perturba la ficticia estabilidad construida por el hombre. Es por eso que debe ser destruido.

Veíamos que el monstruo es siniestro en tanto que manifiesta lo reprimido por la cultura dominante. Son, según Cortés, las huellas de lo no dicho y no mostrado, lo que ha sido ocultado, silenciado por la cultura. Las leyes, sociales y religiosas, reprimen al monstruo que todos llevamos dentro.

Como apuntábamos, el monstruo, como lo desconocido, posee un carácter profundamente ambiguo. Nos inquieta y angustia al amenazar la seguridad del orden social en el que vivimos y al mismo tiempo nos ayuda a identificarnos con la normalidad (no somos como ellos, somos superiores). Sin embargo, también nos atraen en tanto que podemos identificar una parte de nosotros mismos en ellos. Representan la recuperación de lo reprimido, la proyección de nuestros deseos sublimados, la manifestación de nuestro lado subversivo.

Lo siniestro nos fascina y repele a partes iguales. Por un lado, temerosos de lo que escapa a la norma, no podemos soportar lo extraño que pone en peligro nuestra integridad. Por otra parte, los monstruos nos muestran nuestros deseos reprimidos, partes de nosotros mismos que desconocíamos. Nos otorgan la oportunidad de proyectar en ellos nuestros deseos y temores más profundos. Proyectamos, sin demasiado riesgo, todo aquello que no podemos o no nos atrevemos a realizar en la vida real.

Recordando a Gérard Lenne, para quien “la intrusión de la anormalidad en la normalidad produce un choque dramático que anima y determina el esquema constante del “fantástico””,¹⁰¹ el cine de Tim Burton siempre es fantástico, pues responde sin excepción a este esquema. Para este autor, el cine es el medio privilegiado del género fantástico, pues funciona como una terapia de la conciencia, una suerte de psicoanálisis del pueblo. Las películas fantásticas producen el efecto de la liberación catártica, para lo cual se requiere cierta actitud por parte del

¹⁰⁰ G. CORTÉS, José Miguel: *Orden y Caos. Un estudio cultural sobre lo monstruoso en el arte*. Anagrama. Barcelona, 1997, p. 13.

¹⁰¹ LENNE, Gérard: *El cine “fantástico” y sus mitologías*. Anagrama. Barcelona, 1974, p. 26.

espectador. La participación/distanciamiento del espectador puede alternarse e incluso coexistir (cuando se desea al mismo tiempo el triunfo del orden y el triunfo del desorden, cuando está a favor tanto del monstruo como del amenazado). Los fantasmas que nos angustian quedan liberados a través de las imágenes, produciéndose así una catarsis purificadora, e inofensiva, de nuestros instintos más intensos. Por tanto, es natural que nos sintamos atraídos por el fantástico en tanto en cuanto nos permite reencontrar una parte de nosotros mismos que emerge de lo más hondo de la infancia y, más tarde en nuestra evolución, al oponer el instinto a la rigidez social (el *ello* frente al *super-ego*, tan magníficamente ilustrado en la historia del doctor Jekyll). Según Lenne, el fantástico es moral y psicológicamente subversivo, es ambiguo ante toda elección y alterna o simultanea repulsión y seducción.

Como hemos visto, lo monstruoso, tan característico del fantástico, está íntimamente ligado al miedo, y el miedo está unido a lo desconocido. En *Pesadilla antes de Navidad* Burton mitiga nuestros temores al mostrarnos el interior de ese mundo desconocido poblado de monstruos. La película comienza con una canción que resume lo que es Halloweenland y nos introduce directamente en su atmósfera: criaturas bajo la cama, esqueletos, hombres lobo, espectros, momias, sombras siniestras, brujas, vampiros, fantasmas,... cuando todos los habitantes de Halloween nos han sido presentados, el Alcalde pregunta: *In this town, don't we love it now?* Ahora que la conocemos, ¿no nos encanta la ciudad de Halloween? El director nos permite ver a los monstruos en su propio mundo, allí donde no resultan monstruosos en absoluto, sino sumamente tiernos y divertidos. Años después, la factoría de animación Pixar, también bajo una producción de la Disney, haría algo semejante con su hilarante *Monstruos, S.A.* Ciertamente, el monstruo, cuando es insertado en nuestro mundo, no pierde totalmente su carácter inquietante. El personaje de Oogie Boogie es el único monstruo cuyas características negativas no se han tratado de suavizar. Nuestros miedos más ancestrales y profundos, encarnados aquí en la figura del hombre del saco, no se desvanecen tan fácilmente. Sin embargo, obras como las procedentes de la imaginación de Burton promueven una visión más amplia, tolerante y, desde luego, de mayor comprensión hacia lo diferente.

Burton reivindica el derecho a la diferencia en un mundo que impone la homogeneización como condición indispensable para la igualdad y la aceptación. El director nos dice que es posible superar el miedo a lo diferente, que podemos convivir con el monstruo y pensar el Otro en términos de igualdad.

7. APÉNDICES

7.1. SOBRE LA COMERCIALIZACIÓN Y LA RECEPCIÓN DEL FILM

Las condiciones de Burton fueron autoridad sobre el montaje final y autonomía creativa. La Disney no puso ninguna traba durante la producción de *Pesadilla antes de Navidad* ni ejerció ninguna influencia sobre ella, pero sí decidió su estrategia de comercialización. Jeffrey Katzemberg, uno de los responsables de producción del estudio, se asustó ante la inquietante secuencia en la que Oogie Boogie tortura a Santa Claus y sugirió cortar la secuencia, pero el cineasta esgrimió la cláusula del contrato que le garantizaba autoridad para decidir el montaje final. La secuencia se quedó como estaba, ocasionando que los responsables de Disney decidieran distribuirla con el sello *Touchstone Pictures* (la filial de la Disney orientada al público adulto) en lugar del previsto *Walt Disney Pictures*, más propio de la típica película familiar. También se adelantó su lanzamiento (previsto inicialmente el 5 de Noviembre) y se estrenó en el Festival de Cine de Nueva York el 9 de Octubre, siguiendo una campaña *in crescendo* hasta llegar a Halloween.¹⁰²

Sin embargo, Disney no se mostró tan cautelosa a la hora de lanzar al mercado una increíble gama de productos inspirados en la película y que están tanto dirigidos al público adulto (colgantes y pins en forma de lápida, elegantes chalecos estampados con la cabeza de Jack, etc.) como al infantil (montones de muñecos y figuras de plástico). Habría que señalar que, en este caso, no se temió que Oogie Boogie produjera pesadillas entre los más pequeños. Su réplica, un muñeco blando dirigido a niños a partir de tres años de edad, está relleno de bichos que salen de su estómago.

Conscientes de la singularidad del proyecto, tan alejado estética y temáticamente de los habituales productos del estudio, los ejecutivos de la Disney insistieron en incluir el nombre de Tim Burton en el título. Pensaron que esto ayudaría a la película, que le daría una especie de contexto. Sin duda, el nombre del responsable del enorme éxito de *Batman* orientaría a los espectadores sobre lo que se iban a encontrar. El realizador, que no estaba muy convencido, aceptó finalmente porque se sentía muy identificado con este proyecto. Como decíamos, muy pocos cineastas han incluido su nombre en los títulos de sus trabajos, pero Burton es el primero que pone su nombre en una película sin haberla dirigido personalmente.

¹⁰² En España se estrenó bastante más tarde, el 2 de Diciembre de 1994.

El presupuesto de *Pesadilla antes de Navidad* no llegaba a los 22 millones de dólares, bastante menos de lo que cuesta producir una película de dibujos animados. La película, que se estrenó en Estados Unidos la noche de Halloween de 1993, recaudó casi 51 millones de dólares en la taquilla norteamericana (aunque nunca fue el *blockbuster* que la Disney esperaba). Se convirtió muy pronto en objeto de culto y fue muy apreciada por aficionados y especialistas en animación. Su comercialización en videocasete fue muy extensa y su edición en *laserdisc* incluía los cortometrajes *Vincent* y *Frankenweenie*. En Europa, *Pesadilla antes de Navidad* fue exhibida junto con estos cortos, lo que supuso una oportunidad única de conocer o recuperar los primeros trabajos de Burton. En 1997 apareció la edición en DVD, que fue reeditada en Octubre de 2000, junto con un reestreno en los cines, un relanzamiento en vídeo y una nueva comercialización de los diversos productos y juguetes inspirados en la película. La edición en DVD incluye, además de los cortos citados, los *storyboards*, escenas que no aparecen en el montaje final, un *making of* de 25 minutos y comentarios de Henry Selick y Pete Kozachik.

En cuanto a la recepción de la crítica, como venía siendo habitual en las películas de Tim Burton, los profesionales norteamericanos no se pusieron de acuerdo y algunas reseñas negativas se colaron entre los elogios. Sin embargo, en Europa la crítica fue unánime en sus alabanzas.

La película de Burton es una fantástica fiesta para los ojos y la imaginación. Puede ser vista desde distintos niveles, escapa a toda clasificación a través de una aparentemente anárquica combinación de diferentes registros, técnicas y conceptos: obra maestra de la animación *stop-motion*, musical macabro, relato navideño, cuento gótico... es de una inusual riqueza visual, una historia increíblemente imaginativa repleta de magia, humor negro y excelentes canciones. Está protagonizada por unos monstruos adorables con más entidad y personalidad que muchos personajes encarnados por actores de carne y hueso.

El humor, elemento fundamental en los films de este realizador, equilibra la oscuridad, los ángulos imposibles y los filos dentados de los decorados. Bajo su aspecto tenebroso y melancólico, *Pesadilla antes de Navidad* destila una gran cantidad de ternura, inocencia y dulzura.

Pesadilla antes de Navidad es, junto a *Vincent* y *Eduardo Manostijeras*, el trabajo más personal de Burton, y en ella se encuentran reflejadas todas las inquietudes, intereses y constantes de su cine.

Las palabras del propio cineasta reflejan su entusiasmo con el resultado final: "*Pesadilla* está más profundamente en mi corazón que cualquier otra película. Es

más hermosa de lo que imaginé que sería. Gracias a Henry y su talentoso equipo de artistas, animadores y diseñadores. Mientras la veo, sé que nunca tendré esta sensación de nuevo. *Pesadilla antes de Navidad* es especial. Es un film que siempre he sabido que tenía que hacer. Y lo que es más importante, es un film que siempre he querido ver. Ahora puedo. La espera ha valido la pena. Creo que hay pocos proyectos como este en tu vida.”¹⁰³

7.2. HENRY SELICK, DIRECTOR

Henry Selick nació en Glenridge (New Jersey). Empezó a dibujar a los tres años y su trabajo despertó tanto interés que decidió dejar el arte para evitar precisamente ser el centro de atención. Mientras estudiaba secundaria, su energía creativa se orientó hacia la música y fue miembro de una banda de rock. Cursó un año de ciencias en la Rutgers University para iniciar después estudios de arte en la Universidad de Siracuse y en la Escuela de Arte Saint Martín. Se orientó finalmente hacia el cine de animación, formándose como animador en la Cal Arts y estudiando también técnicas experimentales de animación con Jules Engel. Su corto *Phases* recibió galardones en los festivales de Nueva York y Seattle y fue finalista de los Student Academy Awards, algo que volvería a repetirse con su siguiente trabajo, *Tube Tales*. Graduado en 1977, Selick ingresó en los estudios Disney, donde trabajó como intercalador y animador en *Pedro y el dragón Elliot* (*Pete's Dragon*, 1977), *The Small One* (1977) y *Tod y Toby*. Becado por el American Film Institute, abandonó por un tiempo la Disney para realizar el cortometraje experimental de 9 minutos *Seepage* (1981). Este trabajo, mezcla de estéticas (expresionismo alemán, Picasso, Rodchencko, origami) y técnicas (animación de acetatos, *stop-motion*), obtuvo numerosos premios y menciones en diversos festivales. En 1986 fundó su propia productora, *Selick Projects*, desde la que desarrolló diversos proyectos para el mercado de la publicidad. Selick dejó volar su imaginación y escribió, produjo, diseñó y dirigió algunos de los más inventivos y extravagantes spots para el canal musical MTV. Tras revolucionar la técnica de las cortinillas y caretas identificativas y ejercer una notable influencia en la imagen corporativa del canal de televisión por cable, MTV le financió un proyecto para una serie de cortometrajes. La primera entrega, *Slow Bob in the Lower Dimensions* (1991), combinaba en seis minutos acción real con animación *stop-motion* y *cut-out*. Selick recibió de nuevo mucha atención por su trabajo y ganó el primer premio en el Festival de Animación de

¹⁰³ BURTON, Tim en THOMPSON, Frank: *Op. cit.*, p. 165.

Ottawa, pero la continuidad de la serie se vio truncada por la llegada de su amigo íntimo Rick Heinrichs con la propuesta de dirigir *Pesadilla antes de Navidad*.

Selick volvería a formar equipo con Burton en 1996 con motivo de la adaptación del clásico de Roald Dahl *James y el melocotón gigante*. Este film combinaba acción real y *stop-motion* para crear un maravilloso mundo de fantasía. Selick es también director de *Monkey Bone*, película de acción real con secuencias de animación *stop-motion*.

CONCLUSIONES

A lo largo de estas páginas hemos visto que Tim Burton es uno de los escasos directores que, a pesar de desarrollar su labor dentro de las constricciones del sistema hollywoodiense, ha conseguido estampar su particular sello temático y estilístico en sus films.

Burton emplea el cine como terapia, como un medio para explorar su mundo interior, para comprenderse a sí mismo y el entorno que lo rodea. A través de sus películas expresa su percepción del mundo y la visión que tiene sobre su propia vida. Cineasta profundamente visual, ha logrado recoger los elementos que le han influenciado a lo largo de su vida para crear una poética visual única, original y claramente reconocible. Es un autor capaz de dotar de singularidad a una película incluso permaneciendo dentro de los márgenes de la industria. El secreto de la supervivencia de un cineasta que crea obras únicas e inclasificables dentro del sistema de estudios radica en su éxito comercial, pues el grueso de su obra ha demostrado conectar con la audiencia masiva.

Esta aceptación popular traducida en destacables éxitos de taquilla, el hecho de que sus películas sean producidas en una industria guiada por la rentabilidad económica y el que se muevan en el terreno de lo fantástico han ocasionado que cierto sector de la crítica menosprecie a Burton y le niegue el estatus de autor. A pesar de que la llamada “alta cultura” tiende a considerar de mayor calidad la obra de un artista que está libre de todas las constricciones y limitaciones, incluidas las del género, ningún artista se ha visto completamente exento de convenciones estéticas o de restricciones institucionales. Por otra parte, la producción cultural y artística en la sociedad occidental se encuentra sujeta a las condiciones capitalistas de producción, distribución e intercambio. La producción en serie y los géneros populares deben ser entendidos dentro de un contexto condicionado por una serie de imperativos económicos en el que las ventajas financieras de la industria cinematográfica con un régimen estético basado en los géneros son evidentes. Por lo tanto, las razones por las que Tim Burton es desdeñado carecen de base alguna. Ni su aceptación popular ni el que Hollywood haya convertido su poética visual en una estrategia comercial le resta valor artístico a su obra.

El universo burtoniano se basa en unos personajes memorables y en un admirable diseño visual, en ocasiones en detrimento de una coherencia narrativa que queda en segundo plano. El propio Burton podría ser cualquiera de sus

personajes con los que tanto se identifica: héroes solitarios, rebeldes marginales, ingenuos bienintencionados e involuntariamente subversivos que son sistemáticamente malinterpretados por la sociedad. Todos ellos son criaturas melancólicas e inadaptadas, duales y ambiguas, sensibles y apasionadas.

Sus films nos muestran el lado más oscuro de la normalidad y el lado más brillante de lo desconocido. Siempre bajo la premisa de que las cosas no son lo que parecen, Burton nos muestra la ambigüedad del mundo, el hecho de que lo que consideramos normal esconde zonas de profunda oscuridad y que lo que percibimos como extraño contiene en su interior maravillas insospechadas. De ahí el carácter siniestro y perturbador de unas obras que nos muestran lo extraño de lo familiar y lo familiar en lo extraño.

Su legendaria incoherencia narrativa viene matizada por el hecho de que responde a la lógica de su poética visual. En primer lugar, para Burton el cine es un medio fundamentalmente visual en el que ciertamente priman las imágenes. En segundo lugar, muchas de sus obras reflejan el carácter de cuento de hadas infantil y su potencial simbólico. Burton no siente necesidad de explicar las peculiaridades de unos personajes a los que acepta tal y como son. Se niega a seguir al afán hollywoodiense de literalidad, de querer explicarlo todo. Siempre busca conectar a nivel inconsciente, que haya algo de simbolismo, de abstracción y espacio para la interpretación: que la película hable por sí misma y que el espectador decida su significado también por sí mismo.

Para hacer realidad los fantásticos universos salidos de la imaginación del cineasta resulta esencial la complicidad de una familia de fieles colaboradores y amigos. Las películas de Burton, más que de una simple delegación o división del trabajo, son el resultado de una acertada colaboración con miembros del equipo técnico y artístico que comparten su visión y ponen sus talentos al servicio de su realización.

La infancia de Burton fue una etapa crucialmente formativa que determinó la mirada sobre el mundo que aparece en sus películas. El cineasta ha explorado el mundo de fantasía propio de la infancia con mayor frecuencia y profundidad que cualquier otro creador, pues su propia imaginación se convirtió en el medio de escapar a un entorno opresivo y marcó su tendencia hacia el modo fantástico. Es en este campo donde puede desarrollar plenamente la noción de que las cosas no son lo que parecen. De sus primeros años proceden su amor por las películas de terror, los cuentos de hadas y las historias del Dr. Seuss, su rechazo a los prejuicios y a las etiquetas sociales, su interés por el tema de los distintos niveles de realidad y la

percepción o su inconformismo. Burton ha conseguido mantener y expresar de un modo poético el sentido de lo maravilloso propio de la infancia, con su mirada fresca, abierta y libre de prejuicios y la aceptación incondicional de sus personajes.

Tanto la teoría del autor como la teoría de los géneros son planteamientos complementarios que enriquecen el debate. Al analizar un film debemos considerar que es la creación de una persona o grupo de personas y que este film no existe en un vacío cultural, pues se relaciona necesariamente con el conjunto de textos que le han precedido o le rodean. Dado que resulta muy difícil elaborar una lista exhaustiva de los componentes característicos de cada género particular, o definirlos de modo exclusivo, resulta más útil entender el género como proceso, pues los géneros se desarrollan y varían al tomar prestados elementos de otros géneros o solaparse con ellos. De ahí la existencia de los híbridos, tanto en la era del cine clásico como en el contemporáneo.

El cine de Tim Burton se desarrolla de modo congruente con el contexto industrial del Hollywood postmoderno que lo acoge. Sus obras reflejan muchos de los aspectos que caracterizan la era postmoderna: desconfianza hacia la ciencia y la razón ilustradas, eclecticismo artístico y estilístico, hibridación de formas y géneros, mezcla de estilos de diferentes culturas o periodos temporales, pasión por las imágenes, sensibilidad hacia la diferencia y la pluralidad, exaltación de la subjetividad y del individualismo, debate sobre la naturaleza de la realidad, ausencia de prejuicios estéticos, apreciación de lo *kitsch* y de los elementos de la cultura *pop*, combinación de formas culturales “altas” y “bajas” en una estética plural y popular, valoración de la tradición cultural y estética a través de técnicas como la cita y el pastiche, espíritu irónico y lúdico, insistencia en la naturaleza de constructo intertextual de toda obra, así como interés en revelar la artificialidad y el carácter convencional de las imágenes. Por otra parte, el fantástico moderno destaca especialmente por su referencialidad, por su reflexión metagenérica y asimilación del pasado.

La práctica del pastiche que observamos en Burton, alejado de la parodia burlona e irreverente, responde igualmente a este espíritu postmoderno. Se trata de un modo de reflexión consciente acerca del estilo que toma una serie de imágenes preexistentes para crear una experiencia totalmente nueva. Al permitir que cada miembro de la audiencia interprete la obra por sí mismo, el pastiche se convierte en un instrumento de creación de significados múltiples, algo muy valorado por el cineasta. Burton ha convertido este modo de intertextualidad autoconsciente y

reflexiva en parte de su poética visual y se sirve de él para evocar los sentimientos y sensaciones que le provocaban los elementos que conformaron su educación.

El fantástico abarca un ámbito demasiado amplio para que pueda ser considerado un género. Es por esto que es mucho más exacto considerarlo un modo artístico del que emergen distintas formas relacionadas. Esto nos permite identificar los rasgos estructurales que subyacen en varias obras en diferentes periodos de tiempo. Toda esta tradición fantástica que rechaza lo estático, yuxtapone elementos incompatibles, se resiste a lo establecido y viola las asunciones dominantes de lo que es generalmente aceptado como normativo, es reelaborada en el cine de Burton, pues aunque las sociedades cambien, las fantasías se nos revelan constantes y universales.

La obra del cineasta se inserta en una tradición gótico-expresionista. Esta tradición caracterizada por la pasión, la rebelión y el exceso es un movimiento de naturaleza internacional e ininterrumpida, un modo de percepción no racionalista, un movimiento que ha ido evolucionando, vital, cambiante e infinitamente adaptable, pero siempre fiel a su dinámica interna original. Sus films recogen elementos como la tradición romántica de oposición al estilo y mentalidad clásicos, la atmósfera misteriosa y cargada de sombras, así como el exceso y la tendencia melodramática característicos de la novela gótica, el espíritu de rebelión contra la sociedad, la amplitud mental, la valoración de la belleza de lo diferente y el sentido del humor propios del movimiento gótico actual y que antes alimentaron la rebelión expresionista. Tim Burton es heredero y continuador de este espíritu romántico, de su atmósfera e iconografía características, de la estética de lo siniestro, de un macabro sentido del humor, del exceso formal, de la tendencia melodramática, del espíritu inconformista y anti-racionalista, de la denuncia de la hipocresía social y de la sociedad que niega la libertad y la identidad individuales, del énfasis en la subjetividad, la intuición y lo irracional. Su obra se inserta en esta tradición caracterizada por la pasión, la rebelión y el exceso, aunque teniendo en cuenta las características derivadas del contexto postmoderno y hollywoodiense que la rodean. Sus películas no son abiertamente revolucionarias, pero sí suavemente subversivas, herederas de una sensibilidad y una forma de percibir el mundo más amplia y profunda.

El cine realizado en la República de Weimar a partir de 1919 inició la tendencia de otorgar a la arquitectura y al decorado una función expresiva fundamental en las películas. Esta influencia ha llegado a Tim Burton de un modo indirecto, a través de los films de aquellos profesionales alemanes y europeos que

dejaron la impronta expresionista en el cine norteamericano. Esta herencia expresionista se manifiesta no sólo en lo que se refiere a los elementos formales de la puesta en escena, sino que Burton comparte también la mirada distanciada hacia la sociedad norteamericana característica de estos directores europeos, su capacidad para percibir y denunciar las contradicciones de la realidad cotidiana de una sociedad aparentemente estable y ordenada.

El fantástico se convierte de nuevo en un espacio para libertad, pues libera al cineasta de la necesidad de reproducir lo realista, le permite construir mundos alternativos al servicio del efecto de ficción y reflexionar sobre la realidad de la imagen como un descarado artificio. La estrategia reflexiva de Burton acude a la virtuosidad estilística, pues es un director formalista que concibe el decorado como artificio y que recurre conscientemente al exceso estilístico que llama la atención sobre la naturaleza convencional de la imagen cinematográfica.

El film fantástico proporciona al compositor una gran libertad en la clase de música que puede escribir, pues no tiene que ajustarse a los sonidos convencionales. Esta libertad creativa se extiende además a la posibilidad de imaginar ambientes en lugar de ajustarse a ellos.

Por otra parte, si la música cinematográfica complementa el aspecto visual y ayuda a establecer la atmósfera, fusionando el sonido musical con los elementos visuales con el fin de crear una implicación emocional entre el espectador y los personajes y la historia presentados en el film, la música de una película fantástica se convierte en un elemento esencial para conseguir la suspensión de la incredulidad necesaria para que la audiencia acepte y se relacione con el universo fantástico presentado en la pantalla.

También en la composición musical podemos hablar de un modo transparente o realista en el que la música funciona como un acompañamiento de fondo casi imperceptible, y de un modo visible o formalista, que deja huellas musicales autoriales identificables. El cineasta no permite que la música se conforme con permanecer como mero acompañamiento de fondo, sino que le concede una relevancia expresiva al mismo nivel que los personajes y decorados de sus films, pues ayuda a contrastar los diferentes mundos y nos muestra el carácter extraordinario de los personajes.

Elfman tiene un don especial para conectar con lo que Burton necesita. No sólo comparten unos antecedentes culturales, el gusto por los monstruos, lo extraño, lo gótico y lo anticonvencional, sino también una marcada tendencia hacia el pastiche postmoderno, una valoración de la cultura popular, un humor negro y

una comicidad disparatada cercana al absurdo. Es por ello que las tristes, oscuras, ricas, sentimentales, estilizadas y mágicas composiciones de Elfman se revelan como el perfecto equivalente musical a la poética visual del cineasta, una pincelada final a la coherencia del universo fantástico burtoniano que lo convierte en un espectáculo audiovisual fascinante.

El cineasta se ha establecido desde sus comienzos como un brillante estilista visual, hasta el punto que un sector de la crítica considera sus películas deslumbrantes pero huecos ejercicios de virtuosismo formal. Una aproximación superficial al cine de Tim Burton podría dar la sensación de que su habilidad para construir un completo y coherente universo de fantasía arroja consideraciones más amplias sobre la historia y el significado, que se trata efectivamente de deslumbrantes pero huecos ejercicios de virtuosismo formal. Efectivamente, Burton es un mago de la imagen con un brillante talento visual. Sin embargo, como hemos comprobado en el análisis de *Eduardo Manostijeras* y *Pesadilla antes de Navidad*, la entidad y complejidad de los temas y personajes de sus películas, a menudo emocionantes y poéticos, evitan que sus películas se conviertan en meros ejercicios de estilo.

BIBLIOGRAFÍA

TIM BURTON

ALLON, Yoram: *The Wallflower Critical Guide to Contemporary North American Directors*. Wallflower Press. Londres, 2000.

BURTON, Tim: *The Nightmare Before Christmas*. Hyperion. Nueva York, 1993.

- *La melancólica muerte de Chico Ostra*. Edición bilingüe ilustrada por el autor. Círculo de lectores. Barcelona, 2000.

CASAS, Quim: *Batman/Duelo al sol*. Dirigido. Barcelona, 1996.

CUÉLLAR, Carlos A.: *Sleepy Hollow. El goce infantil de lo sobrenatural*. Ediciones de la Mirada. Banda Aparte Películas 3. Valencia, 2001.

GARCÍA, Isabel: *Tim Burton, el universo insólito*. Midons. Biblioteca de actores y directores. Valencia, 1998.

HANKE, Ken: *Tim Burton: An Unauthorized Biography of the Filmmaker*. Renaissance Books. Los Ángeles, 1999.

MERSCHMANN, Helmut: *Tim Burton. The Life and Films of a Visionary Director*. Titan Books. Londres, 2000. Edición original: *Tim Burton*. Dieter Bertz Verlag. Berlín, 2000.

ODELL, Colin y LE BLANC, Michelle: *Tim Burton*. Pocket Essentials. Harpenden, Herts, 2001.

RIAMBAU, Esteve: *Pulp Fiction/Ed Wood*. Dirigido. Barcelona, 1998.

SAADA, Nicolas: *El cine americano actual*. Cahiers du cinéma. Ediciones JC. Madrid, 1997.

SALISBURY, Mark (ed.): *Tim Burton por Tim Burton*. Alba Editorial. Barcelona, 1999.

- *Burton on Burton*. Edición revisada. Faber and Faber. Londres, 2000.

SÁNCHEZ-NAVARRO, Jordi: *Tim Burton: Cuentos en sombras*. Glénat. Barcelona, 2000.

SINGER, Michael: *Batman vuelve*. Ediciones Zinco. Barcelona, 1992.

SMITH, Jim y MATTHEWS, J. Clive: *Tim Burton*. Virgin Books. Londres, 2002.

SOLAZ FRASQUET, Lucía: *Guía para ver y analizar: Pesadilla antes de Navidad de Tim Burton*. Nau Llibres/Octaedro. Valencia/Barcelona, 2001.

TASKER, Yvonne (ed.): *Fifty Contemporary Filmmakers*. Routledge. Londres, 2002.

THOMPSON, Frank: *Tim Burton's The Nightmare Before Christmas: The Film, the Art, the Vision*. Hyperion. Nueva York, 1993.

WOODS, Paul A. (ed.): *Tim Burton: A Child's Garden of Nightmares*. Plexus. Londres, 2002.

GÉNERO y POSTMODERNIDAD

ALLEN, Richard y SMITH, Murray (ed.): *Film Theory and Philosophy*. Oxford University Press. Oxford, 1997.

ALTMAN, Rick: *Los géneros cinematográficos*. Paidós. Barcelona, 2000.

ATTRIDGE, D. (ed.): *Acts of Literature*. Routledge. Nueva York, 1992.

BELL, Daniel: *Las contradicciones culturales del capitalismo*. 4ª ed. Alianza. Madrid, 1989.

BENJAMIN, Walter: *Discursos interrumpidos I*. Taurus. Madrid, 1990.

BEST, Steven y KELLNER, Douglas: *The Postmodern Turn. Paradigm Shifts in Theory, Culture, and Science*. Guilford. Nueva York, 1997.

BORDWELL, David y THOMPSON, Kristin: *Film Art: An Introduction*. 5ª ed. McGraw-Hill. Nueva York, 1997.

BORDWELL, David, STAIGER, Janet y THOMPSON, Kristin: *The Classical Hollywood Cinema: Film, Style and Mode of Production to 1960*. Columbia University Press. Nueva York, 1985.

BRANSTON, Gill y STAFFORD, Roy: *The Media Student's Book*. 2ª ed. Routledge. Londres, 1999.

BRAUDY, Leo y COHEN, Marshall (ed.): *Film Theory and Criticism: Introductory Readings*. 5ª ed. Oxford University Press. Oxford, 1999.

BROWNE, Nick (ed.): *Refiguring American Film Genres: History and Theory*. University of California Press. Berkeley y Los Ángeles, 1998.

CARMONA, Ramón: *Cómo se comenta un texto fílmico*. Cátedra. Madrid, 1991.

CAUGHIE, John (ed.): *Theories of Authorship*. Routledge & Kegan Paul. Londres, 1981.

CAWELTI, John G.: *The Six-Gun Mystique*. Bowling Green State University Popular Press. Bowling Green, Ohio, 1970.

- *Adventure, Mystery and Romance: Formula Stories as Art and Popular Culture*. Chicago University Press. Chicago, 1976.

COLLINS, Jim: *Architectures of Excess: Cultural Life in the Information Age*. Routledge. Nueva York, 1995.

COOK, Pam (ed.): *The Cinema Book*. British Film Institute. Londres, 1985.

CREED, Barbara: *The Monstrous Feminine: Film, Feminism and Psychoanalysis*. Routledge. Londres, 1993.

DIXON, Wheeler Winston (ed.): *Film Genre 2000: New Critical Essays*. State University of New York Press. Albany, 2000.

DUBROW, Heather: *Genre*. Methuen. Londres, 1982.

EARLE, Wendy y STAFFORD, Roy: *Film Genres: An Introduction*. British Film Institute Education. Londres, 2001.

EASTHOPE, Anthony (ed.): *Contemporary Film Theory*. Longman. Nueva York, 1993.

ECO, Umberto: *Lector in fabula. La cooperación interpretativa en el texto narrativo*. 2ª ed. Lumen. Barcelona, 1987.

- *Apocalípticos e integrados*. Lumen. Barcelona, 1990.

FELL, John C.: *Film: An Introduction*. Praeger. Nueva York, 1975.

FOSTER, Hal (ed.): *Postmodern Culture*. Pluto Press. Londres y Sydney, 1983. Traducción al castellano: *La postmodernidad*. Kairós. Barcelona, 1985.

FRYE, Northrop: *Anatomy of Criticism*. Princeton University Press. Princeton, 1957.

GEHRING, Wes D.: *Handbook of American Film Genres*. Greenwood Press. Nueva York, 1988.

GENETTE, Gérard: *Palimpsestos. La literatura en segundo grado*. Taurus. Madrid, 1989.

GERAGHTY, Christine: *Women and Soap Opera*. Polity Press. Cambridge, 1991.

GLEDHILL, Christine y WILLIAMS, Linda (ed.): *Reinventing Film Studies*. Arnold. Londres, 2000.

GOODWIN, James: *Akira Kurosawa and Intertextual Cinema*. The Johns Hopkins University Press. Baltimore y Londres, 1994.

GRANT, Barry K.: *Film Genre: Theory and Criticism*. The Scarecrow Press. Metuchen y Londres, 1977.

GRANT, Barry K. (ed.): *Film Genre Reader*. University of Texas Press. Austin, 1986.

- *Film Genre Reader II*. University of Texas Press. Austin, 1995.

GRODAL, Torben: *Moving Pictures: A New Theory of Film, Genres, Feelings and Cognition*. Oxford University Press. Oxford, 1997.

HAYWARD, Susan: *Cinema Studies: The Key Concepts*. Routledge. Londres, 2000.

HILL, J. y Church, P.C. (ed.): *The Oxford Guide to Film Studies*. Oxford University Press. Oxford, 1998.

HOLLOWS, Joanne, HUTCHINGS, Peter y JANCOVICH, Mark (ed.): *The Film Studies Reader*. Arnold. Londres, 2000.

HUESO MONTON, Luis A.: *Los Géneros Cinematográficos. (Materiales Bibliográficos y Filmográficos)*. Mensajero. Burgos, 1983.

HUTCHEON, Linda: *A Theory of Parody. The Teachings of Twentieth-Century Art of Forms*. Londres y Nueva York, 1985.

- *The Politics of Postmodernism*. Routledge. Nueva York, 1989.

- *The Poetics of Postmodernism*. Routledge. Nueva York, 1996.

JAMESON, Frederic: *Postmodernism or The Cultural Logic of Late Capitalism*. Duke University Press. Durham, 1991. Traducida al castellano como *El postmodernismo o la lógica cultura del capitalismo avanzado*. Paidós. Barcelona, 1991.

JAMESON, Richard T. (ed.): *They Went Thataway: Redefining Film Genres: a National Society of Film Critics Video Guide*. Mercury House. San Francisco, 1994.

JAUSS, Hans Robert: *Towards an Aesthetic of Reception*. Harvester Press. Brighton, 1982.

KAGAN, Norman: *American Skeptic: Robert Altman's Genre Commentary Films*. Pierian Press. Ann Arbor, 1982.

KAMINSKY, Stuart M.: *American Film Genres. Approaches to a Critical Theory of Popular Film*. Pflaum. Dayton, Ohio, 1974.

KINGLER, Barbara: *Melodrama and Meaning: History, Culture, and the films of Douglas Sirk*. Indiana University Press. Bloomington, 1994.

KITSES, Jim: *Auteur & Genre: Anthony Mann*. British Film Institute. Londres, 1969.

- *Horizons West*. Indiana University Press. Bloomington y Londres, 1970.

KRISTEVA, J.: *Semiótica I. Espiral*. Madrid, 1982.

LÉVI-STRAUSS, Claude: *The Savage Mind*. University of Chicago Press. Chicago, 1966.

LÓPEZ, Daniel: *Films by Genre: 775 Categories, Styles, Trends and Movements Defined, with a Filmography for Each*. McFarland. Jefferson, 1993.

LYON, David: *Postmodernidad*. Alianza. Madrid, 1997.

LYOTARD, Jean-François: *La condición postmoderna: informe sobre el saber*. 4ª ed. Cátedra. Madrid, 1989.

MALINOWSKI, Bronislaw: *Myth in Primitive Psychology*. W.W. Norton. Nueva York, 1926.

MALTBY, Richard: *Hollywood Cinema: An Introduction*. Basil Blackwell. Oxford, 1995.

MARZAL, José Javier: *Melodrama y géneros cinematográficos*. Episteme, vol. 122. Valencia, 1996.

MAST, Gerald y COHEN Marshall (Ed.): *Film Theory and Criticism*. Oxford University Press. Nueva York, 1985.

McARTHUR, Colin: *Genre and Iconography*. British Film Institute. Londres, 1969.

- *Underworld Usa*. Secker & Warburg. Londres, 1972.

MORRISSETTE, Bruce: *Novel and Film: Essays in Two Genres*. University of Chicago Press. Chicago, 1985.

NEALE, Steve: *Genre*. British Film Institute. Londres, 1980.

- *Genre and Hollywood*. Routledge. Londres, 2000.

NELMES, Jill (ed.): *An Introduction to Film Studies*. Routledge. Londres, 1996.

PICÓ, Josep (comp.): *Modernidad y postmodernidad*. 3ª ed. Alianza. Madrid, 1998.

REED, Joseph W.: *American Scenarios: The Uses of Film Genre*. Wesleyan University Press. Middletown, 1989.

SALDAÑA, Alfredo: *Modernidad y postmodernidad. Filosofía de la cultura y teoría estética*. Episteme. Colección Eutopías/Maior. Valencia, 1997.

SÁNCHEZ-BIOSCA, Vicente: *Una cultura de la fragmentación. Pastiche, relato y cuerpo en el cine y la televisión*. Filmoteca de la Generalitat Valenciana. Valencia, 1995.

SCHATZ, Thomas: *Hollywood Genres: Formulas, Filmmaking and the Studio System*. Random House. Nueva York, 1981.

SOLOMON, Stanley J.: *Beyond Formula: American Film Genres*. Harcourt Brace Jovanovich. Nueva York, 1976.

TASKER, Yvonne: *Spectacular Bodies: Gender, Genre and the Action Cinema*. Routledge. Londres, 1993.

THOMAS, Deborah: *Beyond Genre: Melodrama, Comedy and Romance in Hollywood Films*. Cameron & Hollis. Moffat, Dumfriesshire, 2000.

THOMPSON, Kristin y BORDWELL, David: *Film History: An Introduction*. McGraw-Hill. Nueva York, 1994.

TODOROV, Tzvetan: *Introduction to Poetics*. Harvester Press. Brighton, 1981.

VOYTILLA, Stuart: *Myth and the Movies: Discovering the Mythic Structure of 50 Unforgettable Films*. Michael Wiese Productions. Studio City, 1999.

WOOD, Michael: *America in the Movies*. Basic Books. Nueva York, 1975.

WRIGHT, Will: *Sixguns and Society: A Structural Study of the Western*. University of California Press. Berkeley, 1975.

YEE, Martha M. (ed.): *Moving Image Materials: Genre Terms*. Library of Congress. Washington, 1988.

ZUNZUNEGUI DIEZ, Santos: *Mirar la imagen*. 2ª ed. Servicio editorial Universidad del País Vasco. Vizcaya, 1985.

- *Paisajes de la forma*. Cátedra. Madrid, 1994.

- *Pensar la imagen*. 3ª ed. Cátedra/Universidad del País Vasco. Madrid, 1995.

FANTÁSTICO

ANDERSON, Janice: *The Art of the Expressionist*. Parrangon. Bristol, 1995.

ANNAN, David: *Cinema of Mystery and Fantasy*. Lorrimer. Londres, 1984.

BADLEY, Linda: *Film, Horror, and the Body Fantastic*. Greenwood Press. Londres, 1995.

BARLOW, John D.: *German Expressionist Film*. Twayne. Boston, 1982.

BARRON, Neil (ed.): *Fantasy and Horror: A Critical and Historical Guide to Literature, Illustration, Film, TV, Radio and the Internet*. The Scarecrow Press. Lanham, 1999.

BARTRAM, Michael: *The Pre-Raphaelite Camera: Aspects of Victorian Photography*. Weidenfeld & Nicolson. Londres, 1985.

BOTTING, Fred: *Gothic*. Routledge. Londres y Nueva York, 1996.

BRIGGS, Julia: *Night Visitors: The Rise and Fall of the English Ghost Story*. Faber. Londres, 1977.

BRONNER, Stephen Eric y KELLNER, Douglas (ed.): *Passion and Rebellion: The Expressionist Heritage*. Croom Helm. Londres, 1983.

BURGIN, Victor, DONALD, James y KAPLAN, Cora: *Formations of Fantasy*. Methuen. Londres, 1986.

CESARINI, Remo: *Lo fantástico*. Visor. Madrid, 1999.

CIRLOT, Lourdes (ed.): *Primeras vanguardias artísticas. Textos y documentos*. Labor. Barcelona, 1993.

COATES, Paul: *The Gorgon's Gaze: German Cinema, Expressionism and the Image of Horror*. Cambridge University Press. Cambridge, 1991.

COLLINS, Robert A. y PEARCE, Howard D. (ed.): *The Scope of the Fantastic: Theory, Technique, Major Authors. Ensayos seleccionados de la Primera Conferencia Internacional sobre el Fantástico en Literatura y Cine*. Florida Atlantic University, 1980. Greenwood Press. Londres, 1985.

CORTÉS, José Miguel G.: *Orden y Caos. Un estudio cultural sobre lo monstruoso en el arte*. Anagrama. Barcelona, 1997.

COYLE, William (ed.): *Aspects of Fantasy: Selected Essays from the Second International Conference on the Fantastic in Literature and Film*. Greenwood Press. Londres, 1986.

DANIELS, Les: *Living in Fear: A History of Horror in the Mass Media*. Charles Scribner's Sons. Nueva York, 1975.

DAVENPORT-HINES, Richard: *Gothic: Four Hundred Years of Excess, Horror, Evil and Ruin*. Fourth Estate. Londres, 1998.

DONALD, James (ed.): *Fantasy and the Cinema*. British Film Institute. Londres, 1989.

EISNER, Lotte H.: *La pantalla demoniaca*. Cátedra. Madrid, 1988.

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

FREUD, Sigmund: *Obras Completas*. Biblioteca Nueva. Madrid, 1997.

GOMBRICH, E. H.: *The Story of Art*. Phaidon. Londres, 1979. Traducción al castellano: *Historia del Arte*. 15ª ed. Alianza Forma. Madrid, 1992.

GRUNENBERG, Christoph (ed.): *Gothic: Transmutations of Horror in Late-Twentieth-Century Art*. MIT Press, 1997.

HALBERSTAM, Judith: *Skin Shows: Gothic Horror and the Technology of Monsters*. Duke University Press. Durham y Londres, 1996.

HOGAN, David J.: *Who's Who of the Horrors and other Fantasy Films: The International Personality Encyclopaedia of the Fantastic Film*. Tantivy. Londres, 1980.

HOKENSON, Jan y PEARCE, Howard D. (ed.): *Forms of the Fantastic: Selected Essays from the Third International Conference on the Fantastic in Literature and Film*. Greenwood Press. Londres, 1986.

HOLSTON, Kim R. y WINCHESTER, Tom: *Science Fiction, Fantasy and Horror Film Sequels, Series and Remakes*. McFarland. Londres, 1997.

HUTCHINSON, Tom: *Horror and Fantasy in the Cinema*. Studio Vista. Londres, 1974.

IACCINO, James F.: *Jungian Reflections within the Cinema: a Psychological Analysis of Sci-fi and Fantasy Archetypes*. Praeger. Londres, 1998.

JACKSON, Rosemary: *Fantasy: The Literature of Subversion*. Methuen. Londres, 1981.

JANKOVICH, Mark: *Horror*. Batsford. Londres, 1992.

JAUSS, Hans Robert: *Towards an Aesthetic of Reception*. Harvester Press. Brighton, 1982.

JENKYN, Richard: *Dignity and Decadence: Victorian Art and the Classical Inheritance*. HarperCollins. Londres, 1991.

JORDAN, Mery Erdal: *La narrativa fantástica: evolución del género y su relación con las concepciones del lenguaje*. Vervuert/Iberoamérica. Madrid. 1998.

JUSTICE, Keith L. (ed.): *Science Fiction, Fantasy and Horror Reference: An Annotated Bibliography of Works about Literature and Film*. McFarland. Londres, 1989.

KRACAUER, Siegfried: *De Caligari a Hitler. Historia psicológica del cine alemán*. Nueva Visión. Buenos Aires, 1961.

LANGMAN, Larry: *Destination Hollywood: The Influence of Europeans on American Filmmaking*. McFarland. Jefferson y Londres, 2000.

LATORRE, José María: *El cine fantástico*. Publicaciones Fabregat. Barcelona, 1987.

LEE, Walter (ed.): *Reference Guide to Fantastic Films: Science Fiction, Fantasy and Horror*. Chelsea-Lee Books. Los Ángeles, 1974.

LENNE, Gérard: *El cine "fantástico" y sus mitologías*. Anagrama. Barcelona, 1974.

LOVECRAFT, H.P.: *Supernatural Horror in Literature*. Dover. Nueva York, 1973.

MANLOVE, C.N.: *Modern Fantasy: Five Studies*. Cambridge University Press. Cambridge, 1975.

MENA, José Luis y PAYÁN, Miguel Juan: *Las 100 mejores películas de carácter fantástico de la historia del cine*. Ediciones J.C. Madrid, 1994.

MEYERS, Richard: *The World of Fantasy Films*. South Brunswick. Nueva York, 1980.

MONLEÓN, José B.: *A Spectre is Haunting Europe: A Sociohistorical Approach to the Fantastic*. Princeton University Press. Princeton, 1990.

MORROW, Bradford y McGRATH, Patrick: *The New Gothic*. Random House. Nueva York, 1991.

MURPHY, Richard: *Theorizing the Avant-Garde: Modernism, Expressionism, and the Problem of Postmodernity*. Cambridge University Press. Cambridge, 1999.

MURRAY, Timothy: *Like a Film: Ideological Fantasy on Screen, Camera and Canvas*. Routledge. Londres, 1993.

NAHA, Ed: *Horrors: From Screen to Scream. An Encyclopaedic Guide to the Greatest Horror and Fantasy Films of all Time*. Avon Books. Nueva York, 1975.

NEWMAN, Kim (ed.): *The BFI Companion to Horror*. Cassell/British Film Institute. Londres, 1996.

NICHOLLS, Peter: *Fantastic Cinema: An Illustrated Survey*. Ebury Press, 1984.

PALUMBO, Donald (ed.): *Eros in the mind's Eye: Sexuality and the Fantastic in Art and Film*. Greenwood Press. Londres, 1986.

PEDRAZA, Pilar: *Guía para ver y analizar: La mujer pantera de Jacques Tourneur*. Nau Llibres/Octaedro. Valencia/Barcelona, 2002.

PETRIE, Graham: *Hollywood Destinies: European Directors in America, 1922-1931*. Routledge & Kegan Paul. Londres, 1985.

PHILLIPS, Gene D.: *Exiles in Hollywood: Major European Film Directors in America*. Associated University Presses. Londres, 1998.

PIRIE, David: *A Heritage of Horror: The English Gothic Cinema 1946-1972*. Gordon Fraser. Londres, 1973.

PRAWER, S.S.: *Caligari's Children: The Film as Tale of Terror*. Oxford University Press. Oxford, 1980.

PUNTER, David: *The Literature of Terror: A History of Gothic Fictions from 1765 to the Present Day*. London, 1980.

RABKIN, Eric S.: *The Fantastic in Literature*. Princeton University Press. Princeton, 1976.

RIGBY, Jonathan: *English Gothic: A Century of Horror Cinema*. Reynolds & Hearn Ltd. Londres, 2000.

ROAS, David (comp.): *Teorías de lo fantástico*. Arco/Libros. Madrid, 2001.

RODRÍGUEZ, Hilario J.: *El miedo: trayecto hacia el cinematógrafo*. Asociación Cinéfila RE BROSS. Cáceres, 1999.

SÁNCHEZ-BIOSCA, Vicente: *Sombras de Weimar. Contribución a la historia el cine alemán 1918-1933*. Verdoux. Madrid, 1990.

SEARLES, Baird: *Films of Science Fiction and Fantasy*. AFI Press/Harry N. Abrams. Nueva York, 1988.

SENN, Bryan: *Fantastic Cinema Subject Guide: A Topical Index to 2500 Horror, Science Fiction and Fantasy Films*. McFarland. Londres, 1992.

SILVER, Alain y URSINI, James: *Horror Film Reader*. Limelight Editions. Nueva York, 2000.

SKAL, David J.: *Hollywood Gothic: The Tangled Web of Dracula from Novel to Screen*. W.W. Norton. Nueva York y Londres, 1990.

SMEDLEY, Nick: *Images of Dissent: European Directors, Hollywood Cinema and the New Deal*. Tesis doctoral no publicada (BFI, Londres).

STANLEY, John: *Revenge of the Creature Features Movie Guide: An A to Z Encyclopedia to the Cinema of the Fantastic or Is There a Mad Doctor on the House? – 3ª ed. revisada*. Creatures at Large. Pacifia, 1988.

STEINBRUNNER, Chris y GOLDBLATT, Burt: *Cinema of the Fantastic*. Saturday Review Press. Nueva York, 1972.

SULLIVAN, Ceri y WHITE, Barbara: *Writing and Fantasy*. Longman. Londres, 1999.

TELOTTE, J.P.: *Dreams of Darkness: Fantasy and the Films of Val Lewton*. University of Illinois Press. Chicago, 1985.

TODOROV, Tzvetan: *Introducción a la literatura fantástica*. Ed. Buenos Aires. Barcelona, 1982.

TOLKIEN, J.R.R.: *Tree and Leaf*. Houghton Mifflin. Boston, 1965.

TUDOR, Andrew: *Monsters and Mad Scientists: A Cultural History of the Horror Movie*. Basil Blackwell. Oxford, 1989.

VILA, Santiago: *La escenografía: cine y arquitectura*. Cátedra. Madrid, 1997.

VV.AA.: *Historia General del cine. Europa y Asia (1918-1930)*. Vol. V. Cátedra. Madrid, 1997.

VV.AA.: *Historia General del cine. El cine en la era del audiovisual*. Vol. XII. Cátedra. Madrid, 1995.

VON GUNDEN, Kenneth: *Flights of Fancy: The Great Fantasy Films*. McFarland. Londres, 1989.

WELLS, Paul: *The Horror Genre: From Beelzebub to Blair Witch*. Wallflower. Londres, 2000.

WILLETT, John: *Expressionism*. Weidenfeld & Nicolson. Londres, 1970.

WOOD, Susan (ed.): *The Language of the Night: Essays on Fantasy and Science Fiction by Ursula Le Guin*. Putnam. Nueva York, 1979.

WRIGHT, Bruce Lanier: *Nightwalkers: Gothic Horror Movies - the Modern Era*. Taylor. Dallas, 1995.

YOUNG, R.G.: *The Encyclopaedia of Fantastic Film: Ali Baba to Zombies*. Applause. Londres, 2000.

PUESTA EN ESCENA

ADIYAN, Frederick T.: *The Relationship of Architecture and Science Fiction Films*. De Montfort University. Leicester, 1993.

ADORNO, Theodor W. y EISLER, Hanns: *El cine y la música*. Fundamentos. Madrid, 1976.

AFFRON, Charles y AFFRON, Mirella Jona: *Sets in Motion: Art Direction and Film Narrative*. Rutgers University Press. New Brunswick, 1995.

ALBRECHT, Donald: *Designing Dreams: Modern Architecture in the Movies*. Thames and Hudson. Londres, 1986.

ALMENDROS, Néstor: *Días de una cámara*. Seix Barral. Barcelona, 1990.

ALTON, John: *Painting with Light*. University of California Press. Berkeley y Los Ángeles, 1995.

ARMES, Roy: *Film and Reality: An Historical Survey*. Penguin. Harmondsworth, 1974.

ARONOVICH, Ricardo: *Exponer una historia. La fotografía cinematográfica*. Gedisa. Barcelona, 1997.

BARSACQ, Léon: *Caligari's Cabinet and Other Grand Illusions: A History of Film Design*. Little, Brown & Company. Boston, 1976.

BAY, Howard: *Stage Design*. Drama Book Specialists. Nueva York, 1974.

BELTRÁN MONER, Rafael: *Ambientación musical*. IORTV. Madrid, 1991.

BROWN, Royal S: *Overtones and Undertones. Reading Film Music*. University of California Press. Berkeley, Los Ángeles y Londres, 1994.

BURLINGAME, Jon: *Sound and Vision: Sixty Years of Motion Picture Soundtracks*. Billboard Books. Nueva York, 2000.

CHION, Michel: *El cine y sus oficios*. Cátedra. Madrid, 1992.

- *La música en el cine*. Paidós. Barcelona, 1997.

- *El sonido. Música, cine, literatura...* Paidós. Barcelona, 1999.

COLÓN PERALES, Carlos, INFANTE DEL ROSAL, Fernando y LOMBARDO ORTEGA, Manuel: *Historia y Teoría de la Música en el Cine. Presencias afectivas*. Alfar. Sevilla, 1997.

CONNAH, Roger: *How Architecture Got Its Hump*. Massachusetts Institute of Technology. Cambridge, Massachusetts, 2001.

COSTA, Antonio: *Saber ver el cine*. Paidós. Barcelona, 1991.

CUÉLLAR, Carlos A.: *Cine y música: el arte al servicio del arte*. Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Valencia. Valencia, 1998.

CUETO, Roberto: *Cien Bandas Sonoras en la Historia del Cine*. Nuer. Madrid, 1996.

DARBY, William y DU BOIS, Jack: *American Film Music: Major Composers, Techniques, Trends, 1925-1990*. McFarland. Jefferson y Londres, 1990.

DEER, Irving y DEER, Harriet A. (ed.): *The Popular Arts: A Critical Reader*. Charles Scribner's Sons. Nueva York, 1967.

DERCLE, Julie Drapkin: *Cinema and Architecture: Towards Understanding the Cinematic Sense of Place and its Relationship to the Built Environment*. University Microfilms International. Ann Arbor, 1993.

DICK, Bernard F.: *Anatomy of Film*. 4ª ed. Bedford/St. Martin's. Boston, 2002.

DONNELLY, K. J. (ed.): *Film Music: Critical Approaches*. Edinburgh University Press. Edimburgo, 2001.

EDGERTON, Gary R. (ed.): *Film and the Arts in Symbiosis*. Greenwood Press. Westport, Connecticut, 1988.

ETTEDGUI, Peter: *Cinematography*. Roto Vision. Crans-Près-Céligny, Suiza, 1998.

- *Production Design and Art Direction*. Roto Vision. Crans-Près-Céligny, Suiza, 1999.

EVANS, Jessica y HAL, Stuart (ed.): *Visual Culture: The Reader*. Sage. Londres, 1999.

FITT, Brian y THORNLEY, Joe: *Lighting by Design: A Technical Guide*. Focal Press. Oxford, 1992.

GELPI, Germén: *La escenografía en el cine*. Centro Editor de América Latina. Buenos Aires, 1968.

GIANNETTI, Louis: *Understanding Movies*. Prentice Hall. New Jersey. 8ª ed., 1999, 9ª ed. revisada, 2002.

GORBMAN, Claudia: *Unheard Melodies. Narrative Film Music*. British Film Institute. Londres, 1987.

GOROSTIZA LÓPEZ, Jorge: *Cine y arquitectura*. Comisión de Cultura de la Escuela Técnica Superior de Arquitectura/Filmoteca Canaria. Las Palmas de Gran Canaria, 1990.

HEISNER, Beverly: *Production Design in the Contemporary American Film: A Critical Study of 23 Movies and Their Designers*. McFarland. Jefferson, 1997.

HERNÁNDEZ RUIZ, Javier: *Escenarios de la fantasía: el legado de la arquitectura y de las artes plásticas en el cine*. Universidad de Zaragoza. Zaragoza, 1990.

LACK, Russell: *Twenty Four Frames Under: A Buried History of Film Music*. Quartet Books. Londres, 1997. Trad. al castellano: *La música en el cine*. Cátedra. Madrid, 1999.

LAMSTER, Mark (ed.): *Architecture and Film*. Princeton Architectural Press. Nueva York, 2000.

LARSON, Orville K. (ed.): *Scene Design for Stage and Screen*. Michigan State University Press. East Lansing, 1961.

LARSON, Randall D.: *Musique Fantastique: A Survey of Film Music in the Fantastic Cinema*. The Scarecrow Press. Nueva York y Londres, 1985.

MACDONALD, Laurence E.: *The Invisible Art of Film Music: A Comprehensive History*. Ardsley House. Nueva York, 1998.

MACKLIN, Tony y PICI, Nick (ed.): *Voices from the Set: The Film Heritage Interviews*. The Scarecrow Press. Lanham y Londres, 2000.

MALKIEWICZ, Kris: *Cinematography. A Guide for Film Makers and Film Teachers*. Prentice Hall Press. Nueva York, 1989.

MANDELBAUM, Howard y MYERS, Eric: *Screen Deco: A Celebration of High Style in Hollywood*. St. Martin's Press. Nueva York, 1985.

MARTÍNEZ ABADÍA, José y SERRA FLORES, Jordi: *Manual básico de técnica cinematográfica y dirección de fotografía*. Paidós. Barcelona, 2000.

McCARTY, Clifford (ed.): *Film Music 1*. Garland. Nueva York y Londres, 1989.

NEUMANN, Dietrich (ed.): *Film Architecture: Set Designs from Metropolis to Blade Runner*. Prestel. Munich y Nueva York, 1996.

NIETO, José: *Música para la Imagen. La influencia secreta*. Sociedad General de Autores y Editores. Madrid, 1996.

OLSON, Robert: *Art Direction for Film and Video*. Focal Press. Boston, 1993.

ORTIZ, Áurea: *La arquitectura en el cine. Lugares para la ficción*. Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Valencia. Valencia, 1998.

PENZ, François y THOMAS, Maureen (ed.): *Cinema & Architecture: Méliès, Mallet-Stevens, Multimedia*. British Film Institute. Londres, 1997.

PHILLIPS, William H.: *Film. An Introduction*. 2ª ed. Bedford/St. Martin's. Boston, 2002.

PRENDERGAST, Roy M.: *A Neglected Art: A Critical study of Music in Films*. New York University Press. Nueva York, 1977.

PRINCE, Stephen: *Movies and Meaning*. 2ª ed. Allyn & Bacon. Boston, 2001.

RAMÍREZ, Juan Antonio: *La arquitectura en el cine. Hollywood, la Edad de Oro*. 2ª ed. Alianza. Madrid, 1993.

ROSE, Rich: *Drafting Scenery for Theater, Film and Television*. Betterway. Crozet, 1990.

RUSSELL, Mark y YOUNG, James: *Film Music*. Roto Vision. Crans-Près-Céligny, Suiza, 2000.

SARRIS, Andrew: *The American Cinema: Directors and Directions: 1929-1968*. E.P. Dutton. Nueva York, 1968.

SENNETT, Robert S.: *Setting the Scene: The Great Hollywood Art Directors*. Harry N. Abrams. Nueva York, 1994.

SHONFIELD, Katherine: *Walls Have Feelings: Architecture, Film and the City*. Routledge. Londres y Nueva York, 2000.

ST. JOHN MARNER, Terence (ed.): *Film Design*. The Tantivity Press. Londres, 1974.

STEPHENS, Michael L.: *Art Directors in Cinema: A Worldwide Biographical Dictionary*. McFarland. Jefferson y Londres, 1998.

SUROWIEC, Catherine A.: *Accent on Design. Four European Art Directors*. British Film Institute. Londres, 1992.

THOMAS, Tony: *The Films of the Forties*. Carol. Nueva York, 1993.

VALLS GORINA, Manuel y PADROL, Joan: *Música y cine*. Ultramar. Barcelona, 1990.

WHEELER, Paul: *Practical Cinematography*. Focal Press. Oxford, 2000.

WINSTON, Brian: *Technologies of Seeing*. British Film Institute. Londres, 1996.

XALABARDER, Conrado: *Enciclopedia de las bandas sonoras*. Ediciones B. Barcelona, 1997.

ANÁLISIS DE EDUARDO MANOSTIJERAS Y PESADILLA ANTES DE NAVIDAD

CABRERA, Julio: *Cine: 100 años de filosofía. Una introducción a la filosofía a través del análisis de películas*. Gedisa. Barcelona, 1999.

ENNS, Anthony y SMIT, Christopher R. (ed.): *Screening Disability: Essays on Cinema and Disability*. University Press of America. Lanham, 2001.

GAMSON, Joshua: *Freaks Talk Back: Tabloid Talk Shows and Sexual Nonconformity*. University of Chicago Press. Chicago y Londres, 1998.

GARLAND THOMPSON, Rosemarie (ed.): *Cultural Spectacles of the Extraordinary Body*. New York University Press. Nueva York, 1996.

GRANT, Barry K. (ed.): *The Dread of Difference*. University of Texas Press. Austin, 1996.

HENDERSON, George y BRYAN, Willie: *Psychosocial Aspects of Disability*. Thomas. Springfield, 1984.

HUNTER, Jack: *Inside Teradome: An Illustrated History of Freak Film*. Creation Books. Londres, 1995.

LEWIS, Jon (ed.): *The End of Cinema as We Know It: American Film in the Nineties*. Pluto Press. Londres, 2002.

NORDEN, Martin F.: *The Cinema of Isolation: A History of Physical Disability in the Movies*. Rutgers University Press. Nueva Jersey, 1994.

PEDRAZA, Pilar: *Máquinas de Amar. Secretos del Cuerpo Artificial*. Valdemar. Madrid, 1998.

PRAWER, S.S.: *Caligari's Children: The Film as Tale of Terror*. Oxford University Press. Oxford, 1980.

PRICE, Vincent y PRICE, V.B.: *Monsters*. Grosset & Dunlap. Nueva York, 1981.

RODRÍGUEZ, Hilario J.: *El miedo: trayecto hacia el cinematógrafo*. Asociación Cinéfila RE BROSS. Cáceres, 1999.

SILVER, Alain y URSINI, James: *Horror Film Reader*. Limelight Editions. Nueva York, 2000.

WARNER, Marina: *No Go the Bogeyman: Scaring, Lulling and Making Mock*. Chatto & Windus. Londres, 1998.

WELLS, Paul: *The Horror Genre: From Beelzebub to Blair Witch*. Wallflower. Londres, 2000.

WILSON, Dudley: *Signs and Portents: Monstrous Birth from the Middle Ages to the Enlightenment*. Routledge. Londres, 1993.

PUBLICACIONES PERIÓDICAS

Acción, n° 93, año 9.

American Cinematographer, vol. 80, n° 12, Diciembre 1999.

American Cinematographer, vol. 81, n° 7, Julio 2000.

Archivos de la Filmoteca, n° 15. Octubre 1993.

Banda Aparte, n°3, Octubre 1995.

Cinefantastique, vol. 29, n° 1/2, Noviembre 1989.

Cinefantastique, vol. 25, n° 5, Octubre 1994.

Cinefantastique, vol. 24, n° 5, Diciembre 1993.

Cinefantastique, vol. 25/26, n° 6/1, Diciembre/Enero 1994/95.

Cinefantastique, vol. 31, n° 9, Diciembre 1999.

Cinefex, n° 56, Noviembre 1993.

Entertainment Weekly, n° 422, 13 Marzo, 1998.

Film Review, n° 28, The Directors Special Edition, 1999.

Film Score Monthly, vol. 4, n° 10, Diciembre 1999.

Hollywood Reporter, vol. 316, n° 2, 28 Enero, 1991.

Hollywood Reporter, vol. 316, n° 25, 4 Marzo, 1991.

Hollywood Reporter, vol. 330, n° 37, 27 de Enero, 1994.

Interview, vol. 20, n° 12, Diciembre 1990.

Legend. The Official Goldsmith Film Music Society Journal, n° 19, Invierno 1995/6.

Mad Movies, n° 123, Enero 2000.

Movieline Magazine, Noviembre 1993.

Premiere, vol. 4, n° 5, Enero 1991.

Premiere, vol. 5, n° 11, Julio 1992.

Premiere, vol. 10, n° 5, Enero 1997.

Soundtrack! The Collector's Quarterly, vol. 9, n° 35, Septiembre 1990.

Soundtrack! The Collector's Quarterly, vol. 11, n° 43, Septiembre 1992.

Soundtrack! The Collector's Quarterly, vol. 12, n° 48, Diciembre 1993.

Soundtrack! The Collector's Quarterly, vol. 20, n° 79, Otoño 2001.

StarBurst. Yearbook 1989/90.

StarBurst, n° 155, Julio 1991.

Time, n° 15, vol. 142. Octubre 1993.

PÁGINAS DESTACABLES SOBRE TIM BURTON EN INTERNET

www.timburtoncollective.com

www.euronet.nl/users/mcbeijer/dan/home_burton.html

<http://home.acadia.net/userpages/joel/timburton/>

www.geocities.com/flaggaz/timburton.html

www.angelfire.com/az/Burton/

<http://minadream.com/timburton/>