

TIM BURTON CREÓ LOS ANTECEDENTES DE SU CARACTERÍSTICO ESTILO CINEMATOGRAFICO EN SUS CORTOMETRAJES

Tim Burton's shortfilms reflected the essence of the film's director

JAVIER FIGUERO

Resumen

En 2012 se cumplió el treinta aniversario del inicio de la carrera cinematográfica del director norteamericano Tim Burton. El presente artículo constituye un breve estudio sobre sus dos primeros trabajos, los cortometrajes *Vincent*, 1982 y *Frankenweenie*, 1984. Al realizar un análisis comparativo entre estos dos incipientes trabajos y sus películas posteriores parece constatar que la semilla del cine burtoniano fue sembrada en estos cortometrajes, ya que ambos recogen en gran medida la esencia cinematográfica del director de Burbank.

Palabras clave: Tim Burton; cortometraje; Vincent; Frankenweenie; inadaptado.

Abstract

In 2012 was the thirtieth anniversary of the Tim Burton's career beginning as a filmmaker. This article is a brief study about the two early works of Tim Burton: *Vincent*, 1982 and *Frankenweenie*, 1984. In a comparative study between these two initial films and work ups, it seems that the seed of Burton's cinema was planted in these two shortfilms, as both largely reflected the essence of Burbank's director films.

Keywords: Tim Burton; shortfilm; Vincent; Frankenweenie; outsider.

Los cortometrajes son trabajos relevantes, pues en ellos los autores suelen gozar de una gran libertad creativa, que les permite escoger temáticas personales así como llevar a cabo una producción muy independiente. Su bajo presupuesto (no es el caso de *Frankenweenie*, que contó con un millón de dólares para su producción), la libre elección de los colaboradores y el ímpetu juvenil que suele alentarles son peculiaridades importantes que imprimen en ellos un sello muy personal. Debido a ello, estas tentativas pueden condensar, más que otros proyectos posteriores, la esencia artística de sus autores.

El primer cortometraje de Tim Burton fue rodado en animación y el segundo en imagen real. Realizó ambos filmes mientras trabajaba en la Disney: El primero, *Vincent*, tiene como personaje principal a Vincent Malloy, un niño de siete años con una imaginación monstruosa. El segundo, *Frankenweenie*, cuenta la historia de Victor, un niño de diez años convertido en *mad doctor* al lograr revivir a su perro, atropellado en un accidente de coche.

Casi todos los expertos en el cineasta incluyen en sus monografías un estudio de estos dos cortometrajes, pues en ambos trabajos se encuentran elementos narrativos y visuales característicos del autor.

Para abordar este trabajo se han estudiado las publicaciones que existen sobre el director, deteniéndose especialmente en las consideraciones de los especialistas sobre los primeros trabajos de Tim Burton. Se han analizado las influencias que los expertos descubren entre estos primeros cortometrajes y las películas posteriores de Tim Burton. Además, se ha llevado a cabo un estudio comparativo de su filmografía a la luz de estos cortometrajes, en busca de elementos comunes.

El presente artículo trata, pues, de dilucidar si en sus dos primeros cortometrajes Tim Burton sembró la semilla de su cinematografía futura o no. Para ello se analizarán elementos como la trama, el tema, los personajes -

especialmente el protagonista- las premisas dramáticas, el género y el estilo visual.

1. *Vincent*

Ficha técnica

Año: 1982. Duración: 5 minutos. País: Estados Unidos. MPAA Rating: PG. Género: Fantasía. Estreno: el 30 de julio de 1982. Ese día se lanzó *Tex* y *Vincent* se exhibió dos semanas junto a *Tex* en un cine de Los Angeles (Estados Unidos). Volvió a estrenarse en DVD en 1994 con los extras de *Pesadilla antes de Navidad*. Premios: Premio de la crítica en los festivales de Londres, Chicago, Seattle y Annecy. Presupuesto: 60.000 dólares.

Reparto: Vincent Price (narrador). Equipo técnico: Producción: Walt Disney. Director: Tim Burton. Guión: Tim Burton. Productor: Rick Heinrichs. Música: Ken Hilton. Dirección fotográfica: Victor Abdalov. Diseño de producción: Tim Burton. Director de animación: Stephen Chiodo.

Vincent, 1982, es una historia rodada con figuras reales con la técnica de animación *stop motion*, que registra los movimientos de muñecos fotografiándolos fotograma a fotograma.

Tim Burton tenía entonces 24 años y llevaba más de dos trabajando en Disney, haciendo animaciones y diseños para algunas de las producciones de la factoría. En *Tod y Toby*, 1981, trabajó junto al animador Glenn Kean. Al parecer la idea para llevar a cabo este cortometraje nació “después de que Burton viera una maratónica sesión de films de Vincent Price y decidiera ejecutar un particular tributo al actor” (Sánchez-Navarro, 2000: 36). Tom Wilhite, director de desarrollo de la compañía, concedió entonces un presupuesto de 60.000 dólares para la realización de un cortometraje con el que experimentar las posibilidades de la animación *stop motion*.

1.1. La trama: un niño que desea ser Vincent Price

Dentro de los acontecimientos que sustentan la estructura de *Vincent*, y que suponen giros en la trama, podemos destacar los siguientes: Al comienzo se nos cuenta quién es Vincent Malloy: un encantador niño de siete años, cortés y obediente, que toca con su flauta la música que escucha el espectador. Se trata de la presentación. Éste es el primer acontecimiento del cortometraje.

El primer cambio o giro se produce en el segundo 50, cuando Vincent Malloy se transforma en Vincent Price. Es una transformación física del personaje, una metamorfosis, que indudablemente capta la atención del espectador.

A partir de aquí el narrador relata los deseos e ilusiones del niño, que se van haciendo realidad conforme son mencionadas. Estas ambiciones de Vincent son: convertir a su perro en una horrible criatura, transformar a una de sus tías en una estatua de cera y pasear por las calles de Londres con su monstruoso perro en busca de víctimas. Son las imaginaciones del niño.

Hay un nuevo giro en el minuto 2:40, cuando Vincent lee a Edgar Allan Poe y cree que han enterrado viva a su amada. Hasta ahora todo eran imaginaciones, pero aquí Vincent pasa a la acción: precisamente por este motivo hay un cambio relevante. El niño va al jardín y allí trata de desenterrar a su esposa, supuestamente sepultada viva. Es el desentierro de la amada.

Esta acción tendrá sus consecuencias. Aparecerá la madre y, al ver que el niño está destrozando un parterre de flores del jardín, le castigará en su cuarto, lo que constituye un nuevo rumbo en la acción, que llamaremos el castigo. Estamos en el minuto 2:55.

La madre entra en su cuarto para levantar la sanción impuesta al crío. Es un nuevo cambio. Minuto 3:20. Aunque Vincent, en lugar de salir a jugar fuera, como le insta su madre, afirma que le es imposible escapar de aquella habitación, que le tiene poseído. Se trata del perdón materno.

En el 4:15 la madre sale de la habitación y los fantasmas de la imaginación de Vincent le acosan sin piedad. Es el atosigamiento fantasmagórico.

En el 4:50 Vincent trata de alcanzar la puerta, pero cae al piso como consecuencia de su debilidad y allí queda postrado en el suelo. La postración final.

Se establecen, pues, ocho acciones. Ocho eventos que son los que dan forma y estructura a la historia de *Vincent*.

1. La presentación
2. La transformación
3. Las imaginaciones de Vincent
4. El desentierro de la amada
5. El castigo
6. El perdón materno
7. El atosigamiento fantasmagórico
8. La postración final

Vincent tiene un conflicto interno bien delimitado que establece la premisa de la historia: la del ser desdoblado, pues el niño quiere ser Vincent Price. Es un deseo demoledor, porque lo que más anhela es precisamente lo que (aparentemente) le destruye. Todas sus imaginaciones se abalanzarán sobre él hasta hacerle desfallecer y caer al suelo.

El conflicto externo viene determinado por las imposiciones de la madre para que el crío se comporte como un niño “normal”. De esta forma, ella se convertirá en la antagonista de esta historia. La madre se erige en símbolo de las presiones sociales y el etiquetamiento al que somos sometidos con frecuencia. Los problemas del niño con la madre no generan una trama sólidamente desarrollada -sencillamente, no hay tiempo para ello en un cortometraje de apenas cinco minutos-, simplemente asistimos a las llamadas de atención maternas que dan pie a hablar de los íntimos sentimientos de Vincent.

1.2. Los protagonistas: un niño y un perro desdoblados

Los personajes más destacados son Vincent Malloy, Vincent Price, el perro y la madre y la amada.

Vincent. El propio Burton le describe en el guión del cortometraje: *Vincent Malloy tiene siete años, es amable, obediente y muy educado, y quiere ser como Vincent Price*. Este deseo le lleva a poseer una radical doble personalidad: niño educado por una parte y terrorífico científico loco -*mad doctor*- por otra. El mundo de la imaginación será el cauce para escapar de una realidad asfixiante.

Vincent Price. Personaje que nace como consecuencia de la transformación del niño en *mad doctor*. Es producto de la imaginación de Vincent Malloy, un científico loco que el propio Vincent Price -el actor-, encarnó en varias películas, muchas de ellas adaptaciones de relatos de Edgar Allan Poe. Se trata de un personaje atormentado, a quien el niño admira hasta la obsesión. Gusta de hacer crueles experimentos y crear engendros con los que cometer crímenes. Personaje altivo, desesperado, introvertido, solitario, abrumado y elegante.

El perro, de nombre Abercrombie. El perro se convertirá en un animal habitual en la filmografía de Burton. El niño hace experimentos con él y le transforma en una horrible bestia que mantiene a su lado. El perro -al igual que el pequeño protagonista- tiene doble personalidad: dócil mascota y monstruo aterrador. La transformación de uno a otro es posible gracias a los experimentos de Vincent.

La madre. Como ya se ha mencionado, aparece como la antagonista de la historia, pues se opone al objetivo del protagonista. Ella le anima a que juegue en el parque y a que salga a la calle y sea un niño “normal”. Esta clase de calificativos como “normal” siempre han incomodado a Tim Burton. Es la madre quien castiga a Vincent por haber destrozado las flores del jardín. Nunca vemos la cara de la mujer, la cámara solo nos enseña sus pies o su autoritario índice indicando lo que el niño debe o no debe hacer.¹ Esta planificación ayuda a reforzar visualmente el punto de vista del protagonista.

Citamos también a la amada, por ser un personaje característico en la filmografía del director. Se trata de un amor imposible (como ocurre en tantas otras historias burtonianas) que atormenta al pequeño. Más adelante, entre los seres fantasmagóricos que hostigan al niño aparecerá esta amada, que le llama desde el más allá con gritos desesperados.

1.3. La premisa: el *outsider* desdoblado

Esta historia echa mano de una vieja premisa dramática a la que se ha recurrido con frecuencia en la narrativa universal: “la vida es sueño”, que da origen a un ser desdoblado. Ésta trata de las peripecias de un personaje que cree ser alguien distinto a quien en realidad es. El protagonista vive en un sueño que el espectador percibe como irreal. Vincent Malloy sufre un grave

¹ Tópico de los *cartoons* americanos de los 50: la ocultación del rostro de adultos, de los que solo se aprecian piernas que entran y salen de las habitaciones.

desgarrón interno entre lo que es y lo que desear ser, situación que le lleva a transformarse en un ser desdoblado. El niño vive “inmerso en un mundo de tinieblas y sombras fantasmales donde todo, por absurdo que parezca, es perfectamente posible” (Marcos Arza, 2004: 68-69), y todo ello gracias a su imaginación.

La doble personalidad es un desdoblamiento del yo. Donde debía haber una unidad, se dan dos o más temperamentos. “El motivo de la doble personalidad advierte contra la certeza de la identidad” (Balló y Pérez, 2004: 235), lo que nos conduce a una reflexión sobre la desubicación existencial, el hecho de no saber quiénes somos, o qué sentido tiene pertenecer a un determinado grupo, aspectos que expresan la perplejidad existencial a la que Tim Burton se vio abocado durante su infancia y adolescencia.

La técnica de animación empleada por el director para llevar a cabo este primer trabajo, la llamada *stop motion* (animación fotograma a fotograma) tiene un sentido profundo para Burton, ya que según él “dar vida a algo sin ella es magnífico, y más en tres dimensiones porque, al menos para mí, parece más real” (Salisbury, 2007: 89). El niño Vincent trae a la vida al actor Vincent Price a través de la imaginación, y para ello Tim Burton recurre al *stop motion* porque la tangibilidad de los muñecos tridimensionales consigue transmitir más vida y realidad a la historia.

Si durante su infancia el director se evadía de la realidad gracias a las películas de terror que veía en una pantalla de dos dimensiones. Ahora, Vincent Malloy conseguirá transformar la realidad circundante con mayor eficacia gracias a la tridimensionalidad de las figuras animadas *frame a frame*. La técnica utilizada en este caso es un grito desesperado para innovar radicalmente la deprimente existencia. De modo que el doble creado por la imaginación será más real, más eficaz, más vivo, y, por lo tanto, sustituirá con mayor eficacia la absurda cotidianidad.

1.4. Un *happy end* para Vincent

Al final del cortometraje, cuando Vincent yace en el suelo, la cámara se va alejando creando una oscuridad inmensa, sobre un Vincent cada vez más empequeñecido. El narrador, el propio Vincent Price, pronuncia estas palabras mientras la cámara se aleja de la figura abatida del niño: *Y débilmente, casi sin voz, recitó El Cuervo de Edgar Allan Poe: Y mi alma, de esa sombra, que allí flota fantasmal, no se alzaré... nunca más.* Este final -polémico final abierto- al menos aclara que todo es un explícito homenaje al poema *El Cuervo*, de Allan Poe. Disney quiso cambiar el desenlace, porque le parecía demasiado tétrico para un público infantil. Sin embargo, ese final era muy adecuado para la historia de un ser desdoblado por su coherencia con los negros presentimientos en este personaje.

Además, a Tim Burton le gusta dejar las historias en una ambigüedad creativa. No quiere que la narración sea literal, prefiere que el espectador interprete a su manera las imágenes que está viendo. Y quiso aplicar esta manera de proceder al desenlace del cortometraje. Como explica Salisbury, “este ambiguo desenlace suscitó el primer encontronazo de Burton con el síndrome del final feliz” (Salisbury, 2007: 54-55).

El propio Burton aclara que el desenlace no es evidente, y que él siempre pensó en un final abierto para la historia. “La gente de la Disney pensó que moría, pero sólo queda allí tirado. [...] Esos finales felices cerrados siempre me han parecido algo psicóticos” (Salisbury, 2007: 55). Si se piensa despacio, resulta ciertamente delirante -característica principal de la psicosis: los delirios- que las historias deban tener siempre un obligado final feliz.

Teniendo en cuenta que la premisa dramática de la doble personalidad “alcanza una dimensión más angustiada en el ámbito de lo fantástico, que concibe el desdoblamiento del yo como una siniestra premonición de la muerte”

(Balló y Pérez, 2004: 235), podría perfectamente interpretarse este final como que el niño ha fallecido, lo que resulta coherente con la premisa del desdoblamiento utilizada en el cortometraje.

1.5. Género y estilo visual

La historia se enmarca dentro del género fantástico. Lo fantástico recibe ese nombre por su oposición a lo real, lo fantástico es un cine “que crea un mundo verosímil distinto al de la experiencia cotidiana del espectador, [...] en rigor, el cine fantástico será aquél que se distancia del mundo experimentable para poner en pie otro con leyes propias”. (Sánchez Noriega, 2006: 153).

Este enfoque genérico tiende a echar mano de elementos narrativos como la magia, seres quiméricos, monstruos, valerosos caballeros, indefensas damas en peligro y complicadas búsquedas a lo largo de lejanos y exóticos lugares. Mena y Payán ponen el énfasis en la imaginación. Según dichos autores “se entiende comúnmente como cine fantástico aquél que tiene como base principal la fantasía, es decir: todo aquello que nos remite a la imaginación, lo que, en la mayoría de los casos, significa oponerse a la realidad.” (Mena y Payán, 1994: 3).

La estética visual del cortometraje está muy próxima al expresionismo gótico, que busca comunicar el estado interior de los personajes a través de la imagen. La realidad es deformada por la mirada del autor, y esa realidad desfigurada revela el verdadero interior de los protagonistas. Las claves de este estilo son “la estilización de la interpretación, los decorados y la iluminación en el aspecto formal, y un tono fantástico con valor metafórico en lo temático” (Sánchez-Noriega, 2006: 267). Este estilo, con el que Burton inaugura su carrera cinematográfica, recurre a perspectivas imposibles, iluminaciones inquietantes y contrastadas, gestos exagerados. Los personajes se muestran teatrales, su vestuario es sobresaltado, las angulaciones de la

cámara forzadas. El conjunto produce un desasosiego y un sentimiento de turbadora irrealidad, con gran carga simbólica.

Para concluir diremos que Vincent, el primer personaje burtoniano, es un niño que refleja muchas de las vivencias infantiles del director. La doble personalidad del niño no proviene de un experimento científico o de una enfermedad, sino de la imaginación. Es decir emana de una ilusión. Este hecho, (junto con la circunstancia de que la aparición del doble se produzca a través de la luz), puede verse como un velado homenaje al cine, que a través de sus imágenes, nos traslada (en una sala oscura) a una realidad distinta, y nos permite escapar momentáneamente de una realidad grisácea.

2. *Frankenweenie*

Ficha técnica

Año: 1984. Duración: 29 minutos. País: Estados Unidos. MPAA Rating: PG. Género: Fantástico. Estreno: 14 diciembre 1984 (Estados Unidos), 1 diciembre 1994 (España), en los extras de *Pesadilla antes de Navidad*. Presupuesto: 1.000.000 dólares (aprox.).

Equipo artístico: Shelley Duvall (Mrs. Frankenstein), Daniel Stern (Mr. Frankenstein), Barret Oliver (Victor Frankenstein) y Sofia Coppola (Ann Chambers). Equipo técnico: Producción: Walt Disney Pictures. Director: Tim Burton. Guión: Lenny Ripps. Productora: Julie Hickson. Música: Michael Convertino y David Newman. Casting: Bill Shepard y Joe Scully. Supervisor de Producción: Tom Leetch. Dirección Fotográfica: Thomas Ackerman. Montaje: Ernest Milano. Dirección de Arte: John B. Mansbridge. Diseño de vestuario: Jack Sandeen. Efectos especiales: Roland Tantin y Hans Metz.

En 1984, Tim Burton continuaba trabajando en la Disney, ahora como responsable de desarrollo. Acababa de dirigir un proyecto para el canal de televisión *Disney Channel*: una versión del cuento de los hermanos Grimm *Hansel y Gretel*, con un presupuesto de 116.000 dólares.

Tim Burton no tenía intención de dirigir actores, ni sus pasos obedecían a una estrategia diseñada para alcanzar la meca del cine. Sin embargo, surgían interesantes oportunidades para él, aunque, también es cierto, sus trabajos no tenían salida en el mercado. *Vincent* apenas estuvo dos semanas en una sala de cine, *Hansel y Gretel* “se puso una noche de Halloween a las 22:30, que para el canal Disney es como las 4:30 de la mañana para otras” (Salisbury, 2007: 68). Casi todos los diseños de Burton eran archivados sin usarse, especialmente los que realizó para *El Caldero mágico*, 1985. Con todo, seguían surgiendo oportunidades para Burton. Una de ellas fue que la Disney – asombrosamente- aprobara el rodaje de *Frankenweenie*, un mediometraje con un presupuesto de un millón de dólares. “Cuando me dijeron que sí, me quedé alucinado” (Salisbury, 2007: 72), comenta Burton.

Frankenweenie se hizo con actores reales. Es la historia de un niño que decide revivir a su perro muerto en un accidente de coche. Victor descubre en clase de Biología que puede devolver la vida al animal a través de la electricidad. El pequeño desentierra a su mascota, construye un laboratorio en el ático de su casa, y, efectivamente, devuelve la vida a Sparky con la ayuda de la electricidad procedente de una tormenta. Pero el vecindario, receloso del “monstruo” traído a la vida, tratará de deshacerse de él. Como se ve, la línea argumental sigue la historia, en versión canina, de *Frankenstein*.

Hay algunas reiteraciones en este segundo trabajo cinematográfico respecto a *Vincent*: un niño como protagonista, un compañero canino para él, la premisa del desdoblamiento de la personalidad que convierte al niño en *mad doctor*, y la sociedad como antagonista que hace del personaje principal un *outsider*. Eso sí, si *Vincent* era un *outsider* desdoblado, Victor -que también sufrirá un desdoblamiento, pero no tan remarcado- es un *outsider* prometeico, que trata de devolver la vida a su perro. Como en la novela de Mary Shelley, Victor retará las leyes naturales para infundir vida al cadáver de su fiel perro.

Un Prometeo en versión infantil, y, por tanto, con un tratamiento más amable y familiar.

2.1. La trama: amistad entre un niño y un perro

El cortometraje comienza con un pequeño prólogo en que se ve una película realizada por el niño Victor Frankenstein y su perro. Al terminar el visionado, padres y amigos aplauden entusiasmados. Victor sale a jugar al jardín con su perro Sparky. El perro -al ir a coger una pelota- es atropellado por un coche y muere.

Asistimos al gótico entierro de Sparky. Después vemos a Victor abatido en medio de su rutina cotidiana. En el colegio, un profesor explica que aplicando electricidad al cuerpo de una rana muerta ésta es capaz de mover las ancas. El feliz hallazgo empuja a Victor a montar un laboratorio en su casa para recuperar a su querido Sparky. Durante una tormentosa noche consigue atraer la energía de un rayo, y gracias a él revive a su perro. La alegría del crío es indescriptible.

El niño finge entonces una enfermedad para quedarse en casa con Sparky, pero no consigue hacer creíble su catarro. Así que tiene que simular que se marcha al colegio, para volver a casa unos minutos más tarde, justo después de que sus padres abandonen el hogar rumbo al trabajo. Un vecindario curioso y cotilla no deja de espiar con disimulo los movimientos del niño. En casa, Victor se duerme y Sparky aprovecha para ir a dar un paseo por la calle. En el exterior, el perro asustará al vecindario debido a sus costurones.

Los vecinos advierten a los padres de Victor que existe un monstruo canino en su casa. Ellos no entienden nada, hasta que descubren a Victor con Sparky. Tras la sorpresa y el desconcierto iniciales, -y las pertinentes explicaciones por parte de Victor-, los padres finalmente aceptan a Sparky y le dejan permanecer en casa. Pero el vecindario sigue acechando el domicilio en

busca de pruebas fehacientes sobre la existencia del monstruo. No cesan las habladurías y las miradas suspicaces. Así que el padre decide normalizar la situación celebrando una fiesta de bienvenida al vecindario para Sparky. A Victor no le agrada mucho la idea, pero no le queda más remedio que aceptar.

La recepción de Sparky tiene lugar al día siguiente. La madre prepara una estupenda merienda para todos los vecinos. Los padres se muestran amables, los vecinos, en cambio, recelosos. Cuando por fin Sparky hace su aparición en el salón de la casa, una vez más el perro aterroriza a todo el vecindario. Todos gritan histéricos y el pobre animal huye sobresaltado por los chillidos.

El miedo que el pequeño perro genera entre los vecinos no deja de ser sorprendente porque “no hay nada en su aspecto o comportamiento que lo convierta potencialmente en un monstruo”. (Sánchez-Navarro, 2000: 70). Finalmente, el perro consigue escapar. Victor va tras él. Los padres corren en busca de su hijo. Al grito de “atrapemos y acabemos con ese monstruo” los vecinos acosan a Sparky. El animal se refugia en un viejo molino de un campo de golf. Padres y vecinos acceden al recinto y uno de ellos -al tratar de encender una antorcha- prende accidentalmente el molino donde estaban refugiados el niño y el perro.

El crío resbala y pierde el conocimiento, de modo que queda atrapado en el interior. El padre trata de rescatar a su hijo, pero le es imposible acceder al molino por el furor de las llamas. Será el perro Sparky quien se enfrente al fuego y salve a Victor arrastrando su cuerpo al exterior. Tras conseguirlo, el molino envuelto en llamas se derrumba sobre el animal y le mata.

Los vecinos, apenados por el trágico final, desisten de su agresivo comportamiento con el perro y tratan de revivir de nuevo a Sparky. Colocan todos los coches en círculo, y a Sparky en el centro. Conectan sus baterías a los dos bornes que sobresalen del cuello del *can* para transmitirle electricidad y

traerle de nuevo a la vida. El plan funciona. Sparky se mueve. La familia y los vecinos celebran con gritos de júbilo el regreso a la vida de la mascota. Una perrita con un *look* parecido a la novia de Frankenstein aparece en un último plano como un guiño a los dos clásicos de la Universal dirigidos por James Whale en 1931 y 1935: *Frankenstein* y *La novia de Frankenstein*.

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

2.2. Personajes: un niño científico, un perro revivido

Victor Frankenstein. Niño introvertido que tiene que enfrentarse a un vecindario que él mismo califica de raro, probablemente por eso prefiere la compañía de su perro que la de sus padres y compañeros de colegio. Victor se transforma en un bonachón e infantil *mad doctor* que realiza experimentos con la electricidad para devolver la vida al ser que más quiere en este mundo: su perro Sparky. El hecho de ser un niño imprime amabilidad a la historia, distanciándose de la gravedad que proporcionan al relato las consideraciones éticas acerca de la creación artificial de la vida. Victor es un personaje con doble personalidad. Lleva una vida de estudiante normal durante el día, pero por las noches se transforma en un infantil *mad doctor* que realiza experimentos dirigidos a la creación de una vida artificial.

Sparky. El perro adquiere un mayor protagonismo en esta historia. Es un gran artista, pues actúa en los cortometrajes de Victor. Tras su atropello y muerte, su amo consigue devolverle la vida, pero será percibido como un monstruo horrible por el vecindario. No aceptan su compañía por considerarle un ser distinto, y por tanto, peligroso. En realidad es un animal bondadoso y heroico que salva la vida de su amo, sacrificando la suya.

La madre. Es cariñosa, pero no sintoniza ni conoce bien a su hijo. Va un poco a lo suyo. No se fija, y por lo tanto ignora las ilusiones de Victor. Pretende estar al tanto, pero realmente no es así, ni siquiera acierta con su comida preferida.

El padre. Es un hombre tranquilo y que desea evitar los problemas con su familia y vecinos. Es más bien pasivo. No parece tener demasiado empuje o iniciativa. Constituirá un primer apunte de la figura paterna burtoniana: alguien no demasiado comprometido con su hijo, y que mantiene oculto sus sentimientos e ilusiones.

El vecindario. Personaje plural, compuesto por individuos extraños, curiosos, murmuradores, casi monstruosos en su afán morboso de meterse en la vida de los demás. El pequeño Victor se ve obligado en varias ocasiones a dar explicaciones a sus entrometidos vecinos sobre lo que hace o deja de hacer.

2.3. Sparky y Victor, *outsiders* prometeicos

En *Frankenweenie* el inadaptado es un chaval de unos diez años que se enfrenta a sus padres y a un vecindario curioso y agresivo por el hecho de haber resucitado a su perro. Junto al niño, Sparky también aparecerá como otro *outsider* social, considerado terrorífico por su aspecto externo, claro referente a *Frankenstein*.

El mito de Prometeo, según García Güal, relata el origen de “tres acontecimientos fundamentales para la cultura humana: el sacrificio, la posesión del fuego y la introducción de la mujer como compañera del hombre”. (García Güal, 1994: 99) *Frankenweenie* toca dos de estos hitos: la posesión del fuego, de esa chispa divina que es la inteligencia, gracias a la cual el científico - en este caso el niño Victor Frankenstein- consigue dar con las claves para devolver la vida a su perro. Victor estudia, construye un laboratorio y logra

culminar con éxito su experimento científico. Y en segundo lugar, el sacrificio. En este caso, el propio monstruo sacrificará su vida para salvar la de su amo. Este acto es el que hará recapacitar y rectificar al furioso vecindario.

La historia es una coartada para crear un “monstruo” que desenmascare la verdadera monstruosidad de una sociedad alienante, fisgona, entrometida y violenta. Finalmente nos damos cuenta de que realmente es una “fábula infantil en la que el amor se erige en implacable fuerza de la naturaleza. Por amor Victor resucita a Sparky” (Sánchez-Navarro, 2000: 73).

Todo el vecindario constituye un grupo extraño, a pesar de que se supone que son personas normales. “Estos personajes, localizaciones y situaciones sirven para que el director vuelva una y otra vez sobre un mismo tema: [...] todos somos engendros”. (Rojas, 2004: 2) Se trata de desenmascarar esa sociedad aberrante que consideramos normal, y que a Tim Burton siempre le ha parecido monstruosa.

De hecho, Burton da las claves de esta historia al afirmar que “su interés real en *Frankweenie* era glosar la vida en la zona residencial suburbana” (Sánchez-Navarro, 2000: 68). De esta forma, los intereses del director coinciden con los que inspiraron la versión cinematográfica de Whale en 1931. En aquella versión “el guión de la película centra la atención en la confrontación social entre la comunidad y la criatura, más que en los problemas de conciencia de Frankenstein” (Balló y Pérez, 2004: 281). Esa lucha entre sociedad e individuo consigue mantener la atención del espectador en el desvalido, solitario y triste monstruo que debe enfrentarse a una colectividad furiosa y violenta.

Para Sánchez–Escalonilla la clave de los costurones burtonianos está en ese afán de rehacerse del personaje, y como explica, el hecho de hacer hincapié en la regeneración -y no la creación- acerca la historia al mito de Pigmalión: “el amor manifestado por los personajes creadores hacia sus

criaturas (ya se trate de un perro o de un hijo) introduce en el mito una variante hacia el relato de Pigmalión” (Sánchez-Escalonilla, 2009: 369). El *outsider* prometeico de Tim Burton es más sensible a los sentimientos y deja de lado el ansía de poder, la ambición u otras inquietudes derivadas de la creación de una vida artificial. De hecho, Burton afirma que el concepto de la película era muy simple y estaba relacionado con el cariño, “tienes un perro al que quieres y la idea de mantenerlo con vida fue el impulso para esta película” (Salisbury, 2007: 73).

Con Sparky, el director reivindica “la figura del monstruo, personaje al que Burton siempre ha considerado como un gran perdedor, la injusta víctima de los filmes de terror” (Marcos Arza, 2004: 77).

2.4. Género y estilo visual

Por segunda vez, el director inscribe su historia dentro del género fantástico, que se suele asociar con la ciencia ficción y el terror. Según Sánchez Noriega estos tres tonos cinematográficos “se solapan y entrecruzan hasta hacer difícil cualquier delimitación” (Sánchez Noriega, 2006: 153).

Tim Burton echa mano del mito de Prometeo para desplegar esa estética expresionista y gótica propia del laboratorio del doctor Frankenstein y contar una historia de amistad entre un niño y un perro que deberán enfrentarse a la inhumanidad de un vecindario desquiciado. Tim Burton no acude a las fuentes originales para copiarlas. El parecido entre el cortometraje y las películas de Whale, *Frankenstein* (1931) y *La novia de Frankenstein* (1935), son fruto de los recuerdos de Tim Burton sobre aquellos clásicos de los estudios Universal, más que el resultado de un análisis concienzudo de las películas. “Todo lo que en *Frankenstein* es densidad simbólica, en *Frankenweenie* es tributo a la forma” (Sánchez-Navarro, 2000: 73).

De modo que lo que rodea a la creación de una vida artificial (los siniestros personajes, los oscuros laboratorios, lo enigmático y misterioso de la energía vivificadora, junto a la parafernalia de rayos y truenos...), sirve a Tim Burton para crear una atmósfera gótica cercana al terror, que viene a ser el contexto estético para una historia de amistad y amor.

3. Los cortometrajes como anticipo del cine burtoniano

Como hemos visto el primer cortometraje de Tim Burton, *Vincent*, 1982, fue realizado en animación, y el segundo, *Frankenweenie*, 1984, en imagen real. Este pequeño dato dice mucho del autor Tim Burton, que durante su carrera ha acometido largometrajes de animación, (*Pesadilla antes de Navidad*, 1994, *La novia cadáver*, 2001 o *Frankenweenie*, 2012), junto con ficciones con actores reales en el resto de sus películas.

3.1. Las tramas

Se ha mencionado que los primeros cortometrajes de Tim Burton abordan las historias de seres desdoblados: un niño que quiere ser un monstruo en *Vincent*, y un *mad doctor* infantil que devuelve la vida a su perro en *Frankenweenie*. El monstruo, la sociedad inhumana, el ser desdoblado y la muerte son elementos narrativos que aparecen en estos dos primeros trabajos y formarán parte del cine de Tim Burton en toda su filmografía posterior.

La inadaptación y la sociedad inhumana son elementos narrativos en sus largometrajes *Frankenweenie*, 2012, *Sombras tenebrosas*, 2012, *Alicia en el País de las Maravillas*, 2010, *Sweeney Todd*, 2007, *Charlie y la fábrica de chocolate*, 2005, *La novia cadáver*, 2005, *Big Fish*, 2003, *El planeta de los simios*, 2001, *Sleepy Hollow*, 1999, *Mars Attacks!*, 1996, *Ed Wood*, 1994, *Pesadilla antes de Navidad*, 1994, *Batman vuelve*, 1992, *Eduardo Manostijeras*, 1990, *Batman*, 1989, *Bitelchús*, 1988 y *La gran aventura de Pee-Wee*, 1985. Además, la muerte está presente de una manera relevante en quince de las

diecisiete películas citadas, únicamente en *Charlie y la fábrica de chocolate*, 2005 y *La gran aventura de Pee-Wee*, 1985 el más allá no es relevante en la historia.

Otros elementos narrativos de *Vincent* y *Frankenweenie*, como la familia y el vecindario, serán fundamentales en sus películas futuras. Los padres y el retrato de un vecindario curioso, extraño e intolerante serán ampliamente desarrollados en *Frankenweenie*, 2012, *La novia cadáver*, 2005, *Big Fish*, 2003, *Sleepy Hollow*, 1999, *Eduardo Manostijeras*, 1990 y *Beetlejuice*, 1988. La figura del padre tendrá un desarrollo más amplio en las entregas de *Beetlejuice*, *Eduardo Manostijeras* y especialmente *Big Fish*.

Es curioso el hecho de que Tim Burton introduzca en algunas de sus películas una figura paterna con cierta trascendencia que no existe en el relato original en el que se basa la historia, es el caso de *Alicia en el País de las Maravillas* y *Charlie y la fábrica de chocolate* y *La novia cadáver*.

Respecto a los finales, elemento importante de la trama, en sus primeros trabajos existe un final tenebroso: *Vincent*, y otro feliz: *Frankenweenie*. Se encontrarán ambas opciones a lo largo de toda su filmografía. Junto a claros *happy ends*: *Frankenweenie*, 2012, *Alicia en el País de las Maravillas*, 2010, *El planeta de los simios*, 2001, *Sleepy Hollow*, 1999, *Pesadilla antes de Navidad*, 1994, *Bitelchús*, 1988, *La gran aventura de Pee-Wee*, 1985. Encontramos también finales con zonas grises: *Sombras tenebrosas*, 2012, *La novia cadáver*, 2005, *Charlie y la fábrica de chocolate*, 2005, *Big Fish*, 2003, *Mars Attacks!*, 1996, *Ed Wood*, 1994, *Batman*, 1989. Y, por último, finales tristes u oscuros en *Sweeney Todd*, 2007, *Batman vuelve*, 1992 y *Eduardo Manostijeras*, 1990.

Con todo, la trama no es un elemento que vaya a destacar en su cine. Tanto en *Vincent* como en *Frankenweenie* la estructura de los acontecimientos no es lo primordial, sino los personajes y la transmisión de unos determinados

sentimientos; y así ocurrirá en sus películas futuras. Tim Burton es consciente de ello, y no parece importarle: “Vale. 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”. (Salisbury, 2007: 22).

Al ser un director de personajes, Tim Burton concede una importancia primordial a sus héroes por encima de la trama. El mero hecho de que los títulos de sus filmes hagan referencia principalmente a los nombres de sus protagonistas, subraya la trascendencia que poseen en sus películas: *Vincent*, *Beetlejuice*, *Batman*, *Eduardo Manostijeras*, *Ed Wood*, *Big Fish*, *Sweeney Todd*, *Alicia en el País de las Maravillas*.

3.2. Personajes

Con *Vincent* Tim Burton crea uno de los personajes más característicos del director: el *outsider* o inadaptado social. Los protagonistas de sus películas serán todos *outsiders*: Pee-Wee (*La gran aventura de Pee-Wee*), Bitelchús (*Beetlejuice*), Batman y Joker (*Batman*), Eduardo (*Eduardo Manostijeras*), Jack (*Pesadilla antes de Navidad*), Ed Wood (*Ed Wood*), los marcianos (*Mars Attacks!*), Batman, Catwoman y Pingüino (*Batman vuelve*), Ichabod Crane (*Sleepy Hollow*), Ed Bloom (*Big Fish*), Willy Wonka (*Charlie y la fábrica de chocolate*), Emily, Victor y Victoria (*La novia cadáver*), Sweeney Todd (*Sweeney Todd*), Alicia (*Alicia en el País de las Maravillas*), Bárnabas (*Sombras Tenebrosas*) y Víctor (*Frankenweenie*). Todos ellos viven al margen de la sociedad y son incomprensidos, -muchas veces despreciados y rechazados- por las personas que les rodean.

Desde el inicio de su carrera, el director concede a sus protagonistas algún tipo de don creativo: la poderosa imaginación de Vincent y la creatividad

de Victor para revivir a su perro. “Los personajes de Burton [...] suelen ser tipos de perfil creativo”. (Sánchez-Escalonilla, 2009: 266-367). Este perfil creativo aparecerá más adelante en muchos personajes: Eduardo Manostijeras es un asombroso estilista, Ed Wood cineasta, Ichabod un creativo investigador, Ed Bloom un narrador de historias, Victor pinta y toca el piano, igual que Emily, Wonka es un fabuloso creador de dulces y golosinas...

Un detalle final: el perro. En *Vincent* es un personaje importante, y en *Frankenweenie* aún adquiere mayor fuerza. A lo largo de su filmografía, veremos más figuras caninas en sus películas, especialmente en *Pesadilla antes de Navidad* (Zero), en *La novia cadáver* (Sobras) y el largometraje de *Frankenweenie* (Sparky).

3.3. Premisas

Tim Burton, recurre en sus primeros trabajos a las premisas dramáticas del ser desdoblado, Prometeo, la metamorfosis y el sacrificio. Este mito de Prometeo y Pigmalión, introducido por Tim Burton en su segundo cortometraje, será posteriormente utilizado por él para la construcción de personajes como Eduardo en *Eduardo Manostijeras*, 1990, Sally en *Pesadilla antes de Navidad*, 1993, el perro Sobras en *La novia cadáver*, 2005, y principalmente con Sparky en *Frankenweenie*, 2012. En todas ellas, el amor hacia la criatura está por encima del logro científico de devolver la vida.

La relación entre creador y criatura es amorosa en su segundo cortometraje, y de igual forma ocurrirá en muchas de las tramas posteriores de Burton: Victor construye con gran esfuerzo un laboratorio porque quiere a Sparky, Vincent Price crea a Eduardo, a quien trata como a un hijo; la vuelta a la vida de Sobras, en *La novia cadáver*, constituye el mejor regalo de bodas para el protagonista.

La costura es una imagen sugerente para el director californiano, hace referencia al quebranto interior pero también a la regeneración de una nueva criatura, como explica Sánchez–Escalonilla, “las costuras de Sparky o Sally remiten a la idea motriz de Burton sobre renacimiento y recreación” (Sánchez-Escalonilla, 2009: 369).

El sacrificio será un recurso dramático habitual en el cine del director. Sacrificarán su existencia por amor a una persona o a una noble causa Eduardo Manostijeras, Batman, Jack en *Pesadilla antes de Navidad*, Ed Wood, Ichabod Crane en *Sleepy Hollow*, Ed Bloom en *Big Fish*, Emily en *La novia cadáver* y Sparky o Victor en *Frankenweenie*.

La metamorfosis que vemos en *Vincent* nos habla de la transformación física que muestra la verdadera identidad de alguien. La metamorfosis será muy empleada en otras películas del director, pero a través de la máscara, que hará surgir el yo más auténtico de muchos héroes burtonianos, como *Beetlejuice*, Batman, Joker, Jack, Ed Wood, Catwoman o Ichabod Crane.

3.4. Género y estilo visual

Tim Burton es un director de género y el suyo es el fantástico. Este enfoque es utilizado inicialmente en *Vincent*, *Frankenweenie* y posteriormente en la mayoría de sus películas. Como se ha dicho, el fantástico se caracteriza por el relato de acciones que se alejan de la experiencia cotidiana. En él la imaginación cobra una importancia clara, un aspecto decisivo para un director tan creativo como Tim Burton.

Al catalogar genéricamente sus películas el estilo fantástico sobresale sobre cualquier otro en este autor. Al fantástico pertenecen *Frankenweenie*, 2012, *Sombras tenebrosas*, 2012, *Alicia en el País de las Maravillas*, 2010, *La novia cadáver*, 2005, *Charlie y la fábrica de chocolate*, 2005, *Big Fish*, 2003, *El planeta de los simios*, 2001, *Sleepy Hollow*, 1999, *Mars Attacks!*, 1996,

Pesadilla antes de Navidad, 1994, *Batman vuelve*, 1992, *Eduardo Manostijeras*, 1990, *Batman*, 1989, *Bitelchús*, 1988, *La gran aventura de Pee-Wee*, 1985. Es decir, salvo *Ed Wood*, 1994 y *Sweeney Todd*, 2007, todas sus películas se pueden inscribir claramente dentro del cine fantástico, que es el perfil que inaugura con sus dos primeros cortometrajes.

Desde su primer cortometraje, Tim Burton establece una estética visual en la que predominan los contrastes en la luz, las angulaciones forzadas, las sombras, los personajes raros. “*Vincent* establece un mundo interior del protagonista lleno de líneas irregulares; de trazos deliberadamente inseguros; de iluminación casi expresionista; de espirales; de mosaicos de blanco y negro. Todos estos motivos van a convertirse en parte imprescindible del imaginario burtoniano, impregnando toda la filmografía del director” (Ruiz, 2004: 53). De hecho el director, como buen expresionista, es más recordado por su estilo visual que por las líneas argumentales desarrolladas.

El estilo visual, además, se adecúa muy bien a la intención primordial de Tim Burton de transmitirnos esos sentimientos de incompreensión que experimentó en su infancia y adolescencia. “Los expresionistas [...] querían afrontar los hechos desnudos de nuestra existencia y expresar su compasión por los desheredados y los contrahechos.”. (Gombrich, 2002: 566-567). Para Tim Burton los desheredados serán los *outsiders* marginados y rechazados socialmente.

Es con la película *El Gabinete del doctor Caligari* (1919), de Robert Wiene, cuando nace el expresionismo en el cine. “La estilización de la interpretación, los decorados y la iluminación en el aspecto formal, y un tono fantástico con valor metafórico en lo temático, serán las claves del expresionismo cinematográfico” (Sánchez Noriega, 2006: 267). Claramente expresionistas son las películas *Frankenweenie*, 2012, *Sombras tenebrosas*, 2012, *Alicia en el País de las Maravillas*, 2010, *Sweeney Todd*, 2007, *La novia*

cadáver, 2005, *Sleepy Hollow*, 1999, *Ed Wood*, 1994, *Pesadilla antes de Navidad*, 1994, *Batman vuelve*, 1992 y *Batman*, 1989.

Hay una combinación de estética expresionista y *kitsch* –otro estilo visual recurrente en Burton, y que mezcla formas y objetos fuera de moda, exagerados en formas y colores- en *Charlie y la fábrica de chocolate*, 2005, *Big Fish*, 2003, *El planeta de los simios*, 2001, *Mars Attacks!*, 1996, *Eduardo Manostijeras*, 1990, *Bitelchús*, 1988, *La gran aventura de Pee-Wee*, 1985.

A modo de conclusión, podemos afirmar que en ambos cortometrajes encontramos elementos que Tim Burton desarrollará más adelante en su cine: protagonistas *outsiders*, que son malinterpretados por la sociedad en la que viven y que están provistos de una doble personalidad.

Asimismo aparecen en sus primeros trabajos familias carentes de verdaderos vínculos. La madre será la figura familiar clave en sus dos cortometrajes. En *Vincent* es la antagonista y el *Frankenweenie* una madre que no conoce muy bien a su hijo. La familia y los padres aparecerán como personajes importantes en casi todas las películas del autor. En los primeros trabajos de Tim Burton encontramos también una huída de la realidad a través de la imaginación. La imaginación y el mundo alternativo en el que viven los protagonistas de Tim Burton constituirán un sello muy característico de su cine ulterior.

Es de destacar la aparición en *Vincent* y *Frankenweenie* de monstruos llenos de una gran humanidad. Los seres monstruosos serán los protagonistas favoritos de la gran mayoría de sus películas posteriores. Y junto a ellos -ocurre en los dos cortometrajes, y de igual forma se desarrollará en los filmes siguientes- Tim Burton suele dibujar una comunidad vecinal aparentemente apacible que en el transcurso de la historia resulta ser monstruosa.

Casi todas las historias de Tim Burton se pueden encuadrar dentro del género fantástico y tienen un estilo visual claramente inscrito en el expresionismo gótico, en muchas ocasiones con una mezcla de la estética *kitsch*. Este enfoque genérico y estilo visual aparecen en los dos primeros cortometrajes de Tim Burton y serán recurrentes en su cine posterior.

Así pues, puede afirmarse que los dos primeros cortometrajes de Tim Burton establecen numerosas pautas visuales, narrativas, temáticas y estilísticas en las que el director californiano ha ido profundizando a lo largo de su carrera, entre la que destaca de manera principal la figura del *outsider* social incomprendido por su entorno.

Este personaje suele refugiarse en un mundo de fantasía donde realmente se siente vivo, y que constituye para él una vía de escape de la tediosa realidad. La doble personalidad del *outsider* nace –precisamente- de la creación a través del ensueño de un mundo paralelo. Vincent fue el primer *outsider*, y Victor y Sparky fueron los segundos. Con ellos Tim Burton inauguró su prolija y creativa saga de inadaptados burtonianos, entre los que encontramos personajes inolvidables: Pee-Wee, Beetlejuice, Batman, Catwoman, Pingüino, Joker, Eduardo Manostijeras, Jack, Sally, Ed Wood, los marcianos de *Mars Attacks!*, Ichabod Crane, Ed Bloom, Willy Wonka, Emily, Victor, Victoria, Sweeney Todd, Alicia, Bárnabas y el último Sparky de su largometraje *Frankenweenie*.

Imágenes



Big Fish, 2003



Ed Wood, 1994



Eduardo Manostijeras, 1990



La novia cadáver, 2005



Pesadilla antes de Navidad, 1993.



Tim Burton



Sleepy Hollow, 1999



Vincent, 1982



Frankenweenie, 1984

4. Referencias bibliográficas

Libros: específica

- Burton, T. (2007): *La melancólica muerte de Chico Ostra*. Barcelona: Anagrama.
- Hanke, K. (1999): *Tim Burton. An Unauthorized Biography of the Filmmaker*. Los Ángeles: Renaissance Books.
- Marcos Arza, M. (2004): *Tim Burton*. Madrid: Cátedra.
- Merschmann, H. (2000): *Tim Burton. The Life and Films of a Visionary Director*. Londres: Titan Books.
- Panadero y Parra. (2005) *Tim Burton, diario de un soñador*. Madrid: Ediciones Jaugar.
- Rodríguez, H. (2006): *Tim Burton*. Toledo: Ediciones JC.
- Salisbury, M. (2007): *Tim Burton por Tim Burton*. Barcelona: Alba Editorial.
- Sánchez- Navarro, J. (2000): *Tim Burton. Cuentos en sombras*. Barcelona: Glénat.

Libros: genérica

- Adelman, K.(2005): *Cómo se hace un cortometraje*. Barcelona: Ediciones Robinbook.
- Aristóteles. (2004): *Poética*. Madrid: Alianza Editorial.
- Balló y Pérez (2004): *La semilla inmortal. Los argumentos universales en el cine*. Barcelona: Anagrama.
- García Güal, C. (1994): *Introducción a la mitología griega*. Madrid: Alianza Editorial.
- Gombrich, E.H (2002) *La Historia del Arte*. Madrid: Debate.
- Heras, J. (1994): *Conócete mejor. Descubre tu personalidad*. Madrid: Espasa Calpe.
- McKee, R .(2003): *El guión*. Barcelona: Alba Editorial.
- Memba, J. (2004) *El Cine de Terror de la Universal*. Madrid: T&B Editores.

Mena, José Luis y Payán, Miguel Juan. (1994) *Las 100 mejores películas de carácter fantástico de la historia del cine*. Madrid: Ediciones JC.

Rojas, E. (2004): *¿Quién eres? De la personalidad a la autoestima*. Madrid: Temas de hoy.

Ruíz, Juan Manuel (2004) *Espirales, sombras y chicos raros. La vida es corto. Las películas breves de los grandes cineastas*. Madrid: (Ed) Festival de Alcalá de Henares-Comunidad de Madrid.

Sánchez-Escalonilla, A. (2009): *Fantasía de Aventuras*. Barcelona: Ariel

Sánchez Noriega, J.L. (2006): *Historia del cine*. Madrid: Alianza Editorial.

Serrano Cueto, J.M. (2004): *Vincent Price. El terror a cara descubierta*. Madrid: T&B Editores.

Vallejo-Nágera, J,A. (2002) *Guía práctica de psicología*. Madrid: Temas de hoy.

Artículos

Casas, Q. (2001): "Tim Burton: Eduardo Manostijeras". *Dirigido por...* nº 297, p. 43-47.

Espinós, P. (2008): "Tim Burton y el expresionismo" *Frame*, nº 3, pp. 2-24.

Martín Alegre, S. (2002): "La tragicomedia del monstruo en el suburbio acomodado: "Eduardo Manostijeras", película de Tim Burton". *Garoza: revista de la Sociedad Española de Estudios Literarios de Cultura Popular*, nº 2, pp. 145-164.

Yáñez y Thomas. (2005): "Hablemos de mis 13 películas Tim Burton". *Fotogramas & DVD*. nº 1945, pp. 98-104.

Recursos electrónicos

Breskin, D. (1992): "Tim Burton: The Rolling Stone Interview" *Rolling Stone*, nº 634-635, 1992. Disponible en:
<<http://www.timburtoncollective.com/articles/misc5.html>>. Consultado el: 11-8-2011.

Rojas, A. (2004) "Frankenweenie". *Revista Cinefagia*. Disponible en:
<http://www.revistacinefagia.com/2004/08/frankenweenie/>. Consultado el

15/08/2011.

Sartori, Beatrice. (2005) "Tim Burton. Entrevista". *El Cultural de El Mundo*.

Disponible en:

http://www.elcultural.es/version_papel/CINE/12584/Tim_Burton/

(Consultado 15/03/2011).

Smith, G.(1995): "Entrevista con Tim Burton", *Minadream.com*. Disponible

en: <http://minadream.com/timburton/EdWoodInterview.htm>. Consultado

el 21/11/2011.

Burton, T. (2008) "Encuentro digital con Tim Burton", *elmundo.es*.

Disponible en:

<http://www.elmundo.es/encuentros/invitados/2008/01/2839/index.html>.

Consultado el 12/08/2011.

Webs

Tim Burton´s Town. Disponible en: <http://www.timburton.es/>

Tim Burton´s Town en español. Disponible en: <http://www.timburton.es/>

The Tim Burton Collective. Disponible en:

<http://www.timburtoncollective.com/>

The Dark Universe of Tim Burton. Disponible en:

<http://www.thedarkuniverseoftimburton.es.tl/>

A Tim Burton page. Disponible en:

www.geocities.com/flaggaz/timburton.html

Tim Burton. Disponible en: <http://minadream.com/timburton/>

Frankenweenie. Disponible en:

<http://elbauldetimburton.iespana.es/otros/frankenweenie.htm>

Vincent. Disponible en: <http://vincent.madonna—>

online.ch/photos/photos.htm

Tim Burton: Auteur of Marketing Concept. Disponible en:

http://www.euronet.nl/users/mcbeijer/dan/home_burton.html

Tim Burton. Disponible en: <http://www.timburton.it/biography.htm>

Timburtonianos. Disponible en:

<http://timburtonianos.com.ar/2009/07/johnny—depp—elogia—burton.html>

Material audiovisual

Burton, T. (1984): *Vincent*. En contenidos extras de: Burton, T. (1994) *Pesadilla antes de Navidad*. Buena Vista.

Burton, T. (1984): *Frankenweenie*. En contenidos extras de: Burton, T. (1994) *Pesadilla antes de Navidad*. Buena Vista.

Burton, T. (2001): *Eduardo Manostijeras*. Twentieth Century Fox Home Entertainment España.

Burton, T. (1994) *Pesadilla antes de Navidad*. Buena Vista.

Burton, T. (2006) *La novia cadáver*. Warner Bros Entertainment Company.

JAVIER FIGUERO ESPADAS es doctor en Comunicación Audiovisual por la Universidad CEU San

Pablo (Madrid), con la tesis en el área de Narrativa audiovisual sobre Tim Burton, titulada *La evolución del outsider o inadaptado social en el cine de Tim Burton*. Licenciado en Periodismo por la Universidad Complutense de Madrid, es Profesor Contratado Doctor en la Universidad CEU San Pablo. Acreditado por la ACAP (2012). Imparte la asignatura de Guion en el tercer curso del Grado de Comunicación Audiovisual. Entre sus publicaciones se encuentra *Los inadaptados de Tim Burton* (2012). Como guionista, ha trabajado en las series de *Menudo es mi padre* (Antena 3), *Médico de familia* (Telecinco) y como coordinador de guion en las series *Defensor 5* (TVE), *Esquimales en el Caribe* (TVE) y *Médico de familia* en animación (RAI). Asimismo, es co-guionista y director del largometraje *Misterioso asesinato en las aulas* (2011) y guionista y director de los cortometrajes *El copiloto* (2012), *Alhaja* (2010), *Tablas* (2009), *Milagros* (2006) y del documental *Carlota* (2008).

e-mail: jfiguero@ceu.es

FILMHISTORIA Online, Vol. XXIV, núm. 1 (2014)