

Trabajo de Fin de Grado



Universidad de Valladolid

Facultad de Filosofía y Letras

ANÁLISIS DEL UNIVERSO TIMBURTONIANO

Autor: Patricia Vara González

Tutor: Jesús Felix Pascual Molina

Titulación: Grado en Historia del Arte.

Julio de 2024

ÍNDICE

1- INTRODUCCIÓN.....	2
2- BIOFILMOGRAFÍA.....	5
3- PRECEDENTES.....	6
3.1.- EL CINE EXPRESIONISTA.....	7
3.1.1- EL GABINETE DEL DOCTOR CALIGARI (1920).10	
3.2- EL CINE DE TERROR SONORO: FRANKENSTEIN Y DRÁCULA.....	14
3.2.1 - EL DOCTOR FRANKENSTEIN (1931).....	15
3.2.2 - DRÁCULA.....	20
3.3 - LA LITERATURA GÓTICA: EDGAR ALLAN POE....	23
3.3.1 - VINCENT (EE.UU. 1982) TIM BURTON Y RICK HEINRICHS.....	29
3.4 - STOP MOTION Y ANIMACIÓN CHECA.....	31
4. RECOPIACIÓN DE CARACTERÍSTICAS.....	35
5. LA NOVIA CADÁVER COMO EL CULMEN.....	41
6. CONCLUSIONES.....	45
BIBLIOGRAFÍA.....	47

1- INTRODUCCIÓN

Timothy Walter Burton, conocido como Tim Burton, es uno de los grandes cineastas en activo, cuya carrera no se limita solo a la dirección, sino que desarrolla una función multitarea (dirección, guion y producción) desde 1982 hasta hoy. Ha formado parte del equipo técnico de diversas producciones (propias y ajenas), ejemplo de lo cual es su labor como artista conceptual en *Tarón y el caldero mágico* (1985) de Tod Berman y Richard Rich para Walt Disney Pictures. Así, se trata de una de las figuras más completas del plantel actual de la industria cinematográfica, puesto que su labor no se limita al trabajo detrás de cámara, contando con diversos cameos como actor en películas dirigidas por él mismo, como es el caso de *La gran aventura de Pee-Wee* (1985) película creada para la compañía Warner Bros.

Este trabajo versa sobre el análisis de las características del universo timbutoniano, poniendo la mirada en todos aquellos antecedentes que van a llevar a suscitar interés en la creación cinematográfica por parte del director, y todos aquellos precedentes claros que van a determinar la configuración de unos códigos que van a permitir definir lo que se va a conocer como universo timburtoniano. Este trabajo tiene cómo objetivo principal la exposición, análisis y comprensión de todos aquellos elementos que permiten la identificación de una producción como propia de Tim Burton partiendo de su biofilmografía. Del mismo modo, una vez comprendidas las influencias, tiene como objetivo el aprendizaje de las características generales y específicas de su estilo, para finalmente desarrollar una de sus grandes obras como es *La novia cadáver* (2005), a través de la cual aplicar los códigos del estilo.

Tras unas breves notas biofilmográficas, se lleva a cabo el estudio de las principales influencias cinematográficas para el director, sin las cuales sería imposible comprender su estilo: el cine expresionista alemán, como *El gabinete del Dr. Caligari* (1920); el desarrollo del cine de terror sonoro como *Frankenstein* (1931) y *Drácula* (1931), que permiten un breve análisis del largometraje de animación *Frankenweenie* (2012). Una vez finalizado con lo cinematográfico, se atiende a lo literario y la importancia de Edgar Allan Poe y sus conexiones con Burton, lo que permite realizar un pequeño análisis de su primer cortometraje, *Vincent* (1982), a partir de lo cual se establece un estudio del cine de animación y la técnica de *stop motion* como uno de los elementos claves para el análisis de Tim Burton. Una vez marcados los precedentes, se inicia el estudio específico del estilo timbutoniano en

base a los elementos fundamentales que lo conforman: temática, caracterización de los personajes, dicotomía estética, escenografía, elementos recurrentes y Danny Elfman, cuya comprensión se establece por medio del análisis de *La novia cadáver* (2005).

El desarrollo de la obra de Tim Burton es un reflejo de su vida y su manera de percibir el mundo, pues desde pequeño tuvo una visión de la realidad muy compleja que difería de la del resto de niños. Concibe la realidad y la fantasía como iguales, donde una sería una parte fundamental de la otra, inseparables, dentro de la realidad habría fantasía, y al revés, siendo imposible concebir una sin la otra. Junto a esto, iba a mostrar una curiosa actitud con respecto al terror, simpatizando con la idea negativa que se mostraba hacia la oscuridad y los monstruos, pues para él no eran seres malignos, sino más bien incomprendidos y tratados de manera que parezcan el enemigo del ser humano. Esto le auguró una dura infancia en la que esa idea no era más que el reflejo de su situación personal, asociando los monstruos con él mismo ante la incompreensión de los niños de su edad por percibir el mundo de manera distinta. Así va a surgir la idea de *weird* que caracteriza el tipo de personajes protagonistas, un término con el que se definirá a sí mismo, como manera de enorgullecerse por no ser igual que el resto. De este modo, partiendo de su diferente concepción del mundo se puede ver el antecedente directo de la estética de sus películas en base al juego continuo de realidad y fantasía, rompiendo con la concepción de ambos en base a la idea de la locura, y el estudio psicológico de sus personajes.

Del mismo modo, iba a indagar en el visionado de distintas películas, mostrando interés por la figura de Vincent Price, tanto por su capacidad como actor como por el género en el que solían encuadrarse las producciones de las que era partícipe. Esto le va a llevar a un destacable interés por el cine de terror por lo que se mostraba y el lenguaje utilizado, indagando en la idea de lo oscuro y tenebroso, la manera en que esto se representa y se conecta tanto con la trama como con la introspección de los personajes, permitiendo relacionar música, escenografía, vestuario, maquillaje y luz con el transcurso de los hechos y los sentimientos que profesaban los personajes. Esto hace que Timothy conecte directamente con el cine Expresionista y el mundo romántico y gótico tratado en la literatura y la pintura, creando un tipo de producciones destinadas a todos los públicos, con temas diversos donde se entremezclan estas influencias. Va a incidir en la idea del juego entre el mundo táctil y el del sueño, a través de un tipo de personajes que aparente están ligados a la realidad, pero que viven dentro de un cosmos interior que resulta ser su propia fantasía, creando figuras como

Jack Skellington y películas tanto de guión original, como es el caso de *The nightmare before Christmas* (1993), como adaptaciones de historias de la literatura como la novela *Alicia en el País de las Maravillas* (1865) de Lewis Carrol, y el relato corto de terror romántico de Washington Irvin, *La Leyenda de Sleepy Hollow* (1820).



Imagen 1. Cartel de *The Nightmare before Christmas*, *Alice in Wonderland* y *Sleepy Hollow*

2- BIOFILMOGRAFÍA

Nace el 25 de agosto de 1958 en Burbank (California), en el seno de una familia americana que se había podido permitir vivir el sueño americano, hijo de un empleado de un parque de atracciones y una dependienta de una tienda. Desde pequeño mostró interés en la ilustración y el mundo del arte, así como el cine, creando pequeñas producciones que presentaba a su familia y vecinos, dejando entrever las dotes directivas que desarrollaría más tarde. Sería en 1976 cuando comenzara su singladura cinematográfica, entrando a estudiar para un programa de animación de Disney en California, conociendo a algunos de los grandes animadores de la compañía en aquel momento, aunque si bien es cierto que su estilo nunca acabó de ser compatible con el de Disney. Esto le lleva a trabajar para Warner Bros en *Batman* (1989), obteniendo gran prestigio que le permitiría dirigir *Eduardo Manostijeras* (1990), definiendo por completo su estilo, alejándose de Disney, cosa que no pasó desapercibida a la hora de hacer *Pesadilla antes de Navidad* (1993), cuya dirección debió dejar en manos de Henry Selick por una disputa conceptual con la gran compañía de animación, manteniéndose como productor. A partir de aquí su éxito fue exponencial, creando obras tan anecdóticas como *Charlie y la fábrica de chocolate* (2005), una nueva versión de *Willy Wonka y la fábrica de chocolate* (1971) de Mel Stuart¹.

En cuanto a las creaciones de las que sería guionista: *Vincent* (1982), *Frankenweenie* (1984), *Beetlejuice* (1988), *Eduardo Manostijeras* (1990), *Pesadilla antes de Navidad* (1993), *La novia cadáver* (2005) y *Frankenweenie* (2012)².



Imagen 2. Eduardo Manostijeras y Beetlejuice

¹ Carbajo Torregrosa, 2022, 6-9

² Filmografía Tim Burton, s.f.

PRODUCCIÓN

- *Beetlejuice* (1988)
- *Eduardo Manostijeras* (1990)
- *Batman Returns* (1992)
- *Pesadilla antes de Navidad* (1993)
- *Ed Wood* (1994)
- *Caos en alta mar* (1994)
- *Batman Forever* (1995)
- *Mars Attacks!* (1996)
- *James y el melocotón gigante* (1996)
- *La novia cadáver* (2005)
- *Pesadilla antes de Navidad 3D* (2006)
- *Número 9* (2009)
- *Alicia en el País de las Maravillas* (2010)
- *Abraham Lincoln: cazador de vampiros* (2012)
- *Frankenweenie* (2012)
- *Big Eyes* (2014)
- *Frankenweenie* (2012)
- *Sombras tenebrosas* (2012)
- *Big Eyes* (2014)
- *Alicia a través del espejo* (2016)
- *Night of the Living* (2023)
- *Miércoles* (2022 a -) (Temporada 1 y 2)

DIRECCIÓN

- *Vincent* (1982) (cortometraje)
- *Frankenweenie* (1984) (mediometraje)
- *Alfred Hitchcock presenta* (1985)
(Temporada 1 episodio 19)
- *La gran aventura de Pee-wee* (1985)
- *Beetlejuice* (1988)
- *Batman* (1989)
- *Eduardo Manostijeras* (1990)
- *Batman Returns* (1992)
- *Ed Wood* (1994)
- *Mars Attacks!* (1996)
- *Sleepy Hollow* (1999)
- *El planeta de los simios* (2001)
- *Big Fish* (2003)
- *La novia cadáver* (2005)
- *Charlie y la fábrica de chocolate* (2005)
- *Sweeney Todd: el barbero diabólico de la calle Fleet* (2007)
- *Alicia en el País de las Maravillas* (2010)
- *Frankenweenie* (2012)
- *Sombras tenebrosas* (2012)
- *Big Eyes* (2014)
- *El hogar de Miss Peregrine para niños peculiares* (2016)
- *Dumbo* (2019)
- *Miércoles* (2022) (Temporada 1-
episodios 1 al 4)
- *Night of Living* (2023)
- *Beetlejuice 2* (2024)

3- PRECEDENTES

3.1.- EL CINE EXPRESIONISTA

En un primer momento, la historia del cine partió de la transposición directa del lenguaje teatral y el empleo de trucos y efectos desarrollados según el concepto de los espectáculos de variedades y la magia, pretendiendo captar la atención del espectador como principio fundamental. Desde la primera proyección colectiva del cinematógrafo de los hermanos Lumière en el Grand Café del parisino Boulevard des Capucines (28 de diciembre de 1895), el cine se fue haciendo cada vez más narrativo, incidiendo en la idea del estímulo y respuesta de la producción y la reacción del espectador ante lo que está visualizando. Esto lleva a encaminar el cine hacia la concepción de arte, permitiendo la configuración de una iconografía de género, todos aquellos elementos y componentes que van a determinar la caracterización de la clase de producción, que, en casos como el cine de terror, va a tener lugar como consecuencia del Expresionismo y la sincronización de la imagen y el sonido, siendo uno de los primeros experimentos en este sentido *M. El vampiro de Düsseldorf* (Fritz Lang, 1931).

De igual modo, de manera paralela al desarrollo de un lenguaje específicamente cinematográfico por parte de figuras tales como David Wark Griffith en Estados Unidos a principios del siglo XX, en Europa se tendería hacia un cine más bien experimental vinculado con las vanguardias, que daría rienda suelta a algunos de los principios fundamentales de estas, como es el interés en la representación de la modernidad, el movimiento y la velocidad. En el caso del Expresionismo, se va a tomar un camino distinto, pues se va a indagar en la idea del rigor interpretativo y la capacidad estética, que parte de la figura de Max Reinhardt³, con una conexión intrínseca entre los personajes y la escenografía, sometiendo a los actores al entorno en que se desarrollan las obras y permitiendo una interrelación de estos con el ambiente recreado, los juegos lumínicos y un hilo argumental. Así, se tiende a la combinación de naturalismo y realismo, configurando unas producciones con un reducido número de personajes cuya introspección psicológica lleva a transmitir una crítica de tipo social, material y espiritual que se relaciona con el contexto histórico que estaba viviendo Alemania durante la República de Weimar. Parte de lo concebido por Reinhardt y se asientan

³ Director y productor cinematográfico y teatral austriaco que iba a establecer la transición del cine alemán de un tipo de creaciones desarrolladas por influjo del cine francés y sueco a principios del S.XX hacia un tipo de producciones caracterizadas por el impacto emocional y la conexión con el público a través de los distintos recursos aplicables al escenario.

las bases con Erich Pommer, jefe de producción de la UFA, considerado como el padre del Expresionismo cinematográfico. Gracias a Pommer se va a codificar el cine de aventuras, visible por medio de *Die Spinnen (1919)*, primera producción en que participa Fritz Lang, y a través de la cual se define el cine de aventuras en base a la mezcla de realismo y fantasía, con toques exóticos. Dados estos elementos, se hace presente la conexión con Tim Burton y la concepción de un mundo cinematográfico basado, de igual modo, en la fusión de lo real y lo fantástico, con la diferencia de la sincronización imagen-sonido.

En cuanto al desarrollo del Expresionismo, es un movimiento que en el aspecto cinematográfico no cuenta con un gran número de obras, pues es una vanguardia eminentemente pictórica trasladada al cine. Aunque no son muchas las producciones, las que existen resultan claves al desligarse de la representación de la naturaleza en busca de la máxima expresión del objeto tratado en escena. Es el resultado de una exhaustiva búsqueda del modo en que hacer interactuar las artes plásticas y el teatro, con una aplicación de la pintura que, conectando con los dos grandes grupos artísticos, como son *Die Brücke* y *Der Blaue Reiter*, se traslada de forma práctica al diseño de la escenografía, sirviendo de ejemplo más representativo *El gabinete del Doctor Caligari (1920)*, dirigida por Robert Wiene y cuyo diseño pertenece a Hermann Warm. Se trata de un tipo de películas que siguen la línea de lo que podemos definir como cine de terror, en que llama la atención la presencia de unos escenarios diseñados con carácter pictórico por artistas plásticos, con unos decorados que se imponen a los actores de una manera simbólica, trabajando con los volúmenes y las líneas como representación táctil de todo aquello que se desarrolla en el interior de los personajes. Esto permite representar visualmente la introspección psicológica de los personajes, jugando con los contrastes de luces y sombras, en un tipo de argumentos en que se muestra un claro interés por las leyendas, tratadas desde el punto de vista del dolor, la angustia, el horror, y concediendo importancia a la idea del desdoblamiento de la personalidad. De esta manera se abre la posibilidad de armonizar todos los elementos permitiendo que todo se relacione entre sí de forma adecuada sin desentonar. A esto se suma la sintonía entre estos recursos y el uso de la palabra, aplicando el juego de líneas a la tipografía.

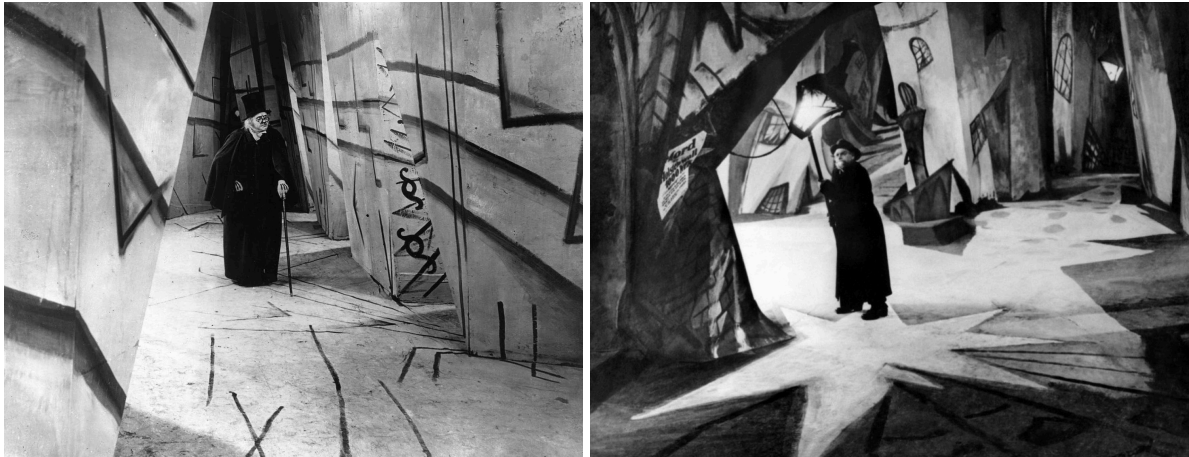


Imagen 3. Fotogramas extraídos de *El gabinete del doctor Caligari*

Indagando en el desarrollo del Expresionismo cinematográfico, cabe destacar el hecho de que, si bien *El gabinete del Doctor Caligari* (1920) es el ejemplo más claro de las características de esta vanguardia, no es el único ejemplo representativo de la misma, pues se halla antecedida por otras en las que ahonda en la experimentación y la configuración de los códigos, encontrando los primeros atisbos en 1913 con *El estudiante de Praga*⁴, dirigida por Stellan Rye y protagonizada por Paul Wegener. Es un largometraje mudo donde destaca la idea de la imagen doble por una serie de actos del protagonista, que tiene como base uno de los principales tópicos de la literatura romántica y la leyenda, conectando con la figura de Edgar Allan Poe y Fausto. A través de esta historia podemos ver cómo, progresivamente, se van introduciendo elementos del cine expresionista, conectando tres términos que resultan fundamentales para establecer la influencia de esta vanguardia sobre Timothy Burton, como son el propio Expresionismo, la literatura romántica con especial atención a Edgar Allan Poe, y la idea de la doble personalidad. Sin embargo, la significación de esta difiere con respecto a lo anteriormente mostrado, pues la concepción de Burton se basa en la idea de la personalidad real del personaje y la que este debe tener para poder encajar en el mundo.

Avanzando unos años en el tiempo nos encontramos con *El Golem* (1920), dirigida por Paul Wegener, actor protagonista de la anteriormente citada *El estudiante de Praga* (1913), basada

⁴ Considerada la primera película de cine de autor de la historia, trata la historia de un hombre de bajos recursos de nombre Baldwin que se enamora de Margit Schwarzenberg, condesa de la que se enamora tras un desafortunado incidente en que la salva de morir ahogada en un lago. Preso de su interés por cortejar a la condesa, vende su reflejo a un practicante de artes oscuras a cambio de 10.000 monedas de oro que le permitan enriquecerse y poder cortejarla. A lo largo del largometraje se presenta la idea de la doble personalidad y la duplicación del protagonista, que tiene como consecuencia un trágico final, pues debido al interés del Baldwin original por acabar con su sombra, inocente en el pensamiento de que, si hiere de muerte a la sombra, esta solo desaparecerá, dispara a su doble, dando lugar a su propia muerte.

en una leyenda que habría conocido el actor y director en tiempos de la grabación del primer largometraje, que tiene como contexto histórico la Edad Media, tiempo en que la leyenda cuenta un rabino judío habría creado con sus propias manos un gólem que protegiera a todos los pertenecientes a su comunidad judía. Partiendo del interés por esta historia, se encaminó hacia la dirección de un largometraje que adaptaría dicha leyenda⁵, donde juega con la idea de lo oscuro, la fascinación por lo oculto, que conecta con la literatura romántica al igual que *El estudiante de Praga*. Todo ello se conjuga por medio de una escenografía que juega con los contrastes de luces y sombras, la concepción del bien y mal como complementarios a la hora de tratar la realidad, la idea de dotar de vida a un cuerpo inmóvil, como ya había tratado en la literatura Mary Shelley en *Frankenstein o El Moderno Prometeo (1818)*, y como haría Tim Burton en el caso de su medimetraje y su largometraje del mismo nombre *Frankenweenie (1984 y 2012)*.



Imagen 4. Cartel de *El estudiante de Praga (1913)* y *El Golem (1920)*

3.1.1- EL GABINETE DEL DOCTOR CALIGARI (1920)

De forma contemporánea al desarrollo de *El Golem*, la obra culmen del periodo, *El gabinete del doctor Caligari (1920)*⁶ de Robert Wiene. Un largometraje a través del cual se muestra

⁵ Titulada de forma original *Der Golem, wie er in die Welt kam*, está ambientada en Praga, pone como protagonista a Loew, un rabino protector de su comunidad, que recurre a viejas escrituras para buscar una solución a la obligatoriedad de salir de la ciudad por imposición del emperador. Tras una exhaustiva búsqueda halla que la solución perfecta es crear un ser de enormes proporciones que protegería a la comunidad judía. Realizado en arcilla, le va a dotar de vida gracias al espíritu demoníaco de Astaroth, el Gran Duque del Infierno tal y como se le conoce en la demonología, que acaba por revelarse contra su creador.

⁶ Titulada de forma original *Das cabinet des Dr. Caligari*, se trata de una historia ambientada en un pueblo al norte de Alemania llamado Holstenwall, que pone como protagonista a un hombre llamado Francis, que decide acudir a esta población junto a su amigo Alan, justo el día en que tiene lugar el apuñalamiento del secretario de la ciudad tras un duro debate con el dueño misterioso de un número de feria llamado doctor Caligari, que lleva a

una preocupación plástica como respuesta a la presencia de un universo que resulta discordante como consecuencia del desequilibrio mental que procesa uno de los personajes protagonistas, bien sea el doctor Caligari o el héroe, Francis, por medio de una trama basada en una serie de crímenes ocurridos en Holstenwall, una ciudad al norte de Alemania, de los que se culpa al doctor Caligari y a su discípulo Cesare. A la hora de desarrollar el relato en el tiempo, se presentan dos líneas temporales simultáneas, que se corresponden con la mostrada a lo largo del largometraje y la línea correspondiente al auténtico relato. La primera es en la que el héroe justifica los crímenes que él mismo se encargaba de realizar, de los que culpa a Caligari y Cesare, mientras que la segunda nos muestra la realidad a través de una visión retrospectiva desde el presente, en que se descubre al héroe como villano, miembro del manicomio que regentaba el hombre al que Francis concebía como Caligari.

Conjuga a la perfección el desarrollo de la obra con base a los preceptos del Expresionismo, mediante la escenografía, la conexión de los personajes con ella como reflejo de la introspección psicológica, el uso de las líneas retorcidas y oblicuas con marcados ángulos, generando formas que producen la sensación de perversidad y angustia en el espectador. Juega a la perfección con los contrastes de luces y sombras, incidiendo en el valor expresivo de las sombras, ya sean creadas de forma pictórica a través de la escenografía o naturales generadas por los propios actores, ayudando a recrear la sensación de terror. Todo ello remarcado gracias al maquillaje, con especial atención a Cesare, así como por medio de una sobreactuación que transmite la materialización de los pensamientos y sentimientos más oscuros del personaje, dentro de unas escenas desarrolladas en un entorno urbano dominado por el juego de líneas, incidiendo en las diagonales en detrimento de las verticales, jugando con el ritmo para conectar con el espectador y la idea del estímulo y la respuesta. Esto se complementa con los intertextos, cuya tipografía está caracterizada por los juegos de líneas

Francis y Alan a considerar el asesinato por parte del feriante. A la mañana siguiente toman la decisión de visitar a Caligari, conociendo a su misterioso sirviente Cesare, quien surge de un ataúd y afirma que a Alan apenas le quedan unas horas de vida, pues al amanecer morirá, hecho que acaba por cumplirse, y de la misma manera que habría ocurrido con el primer difunto, sería apuñalado. A partir de aquí tienen lugar una serie de acontecimientos que acaban por llevar al héroe y al villano a un hospital psiquiátrico, del que, para sorpresa de Francis, es director el doctor Caligari, quien habría tratado de llevar a cabo una serie de experimentos de sonambulismo con Cesare que tendrían como consecuencia el asesinato de numerosas personas, como producto del interés de Caligari por trasladar a la realidad los experimentos narrados en la Italia del S. XVIII con dos personajes del mismo nombre, Caligari y Cesare. La historia finaliza con un giro en la trama, consecuencia del descubrimiento de que la historia la narra Francis en el presente con base en una historia que ha inventado en su cabeza ante la incapacidad para admitir que todo había sido producto de su mente y Caligari es meramente el director del centro psiquiátrico en el que se encuentra internado, y Cesare es un simple paciente.

curvas y ángulos marcados, que se aleja de la letra de palo seco y conecta directamente con la escenografía y el desarrollo del cartel publicitario del largometraje.

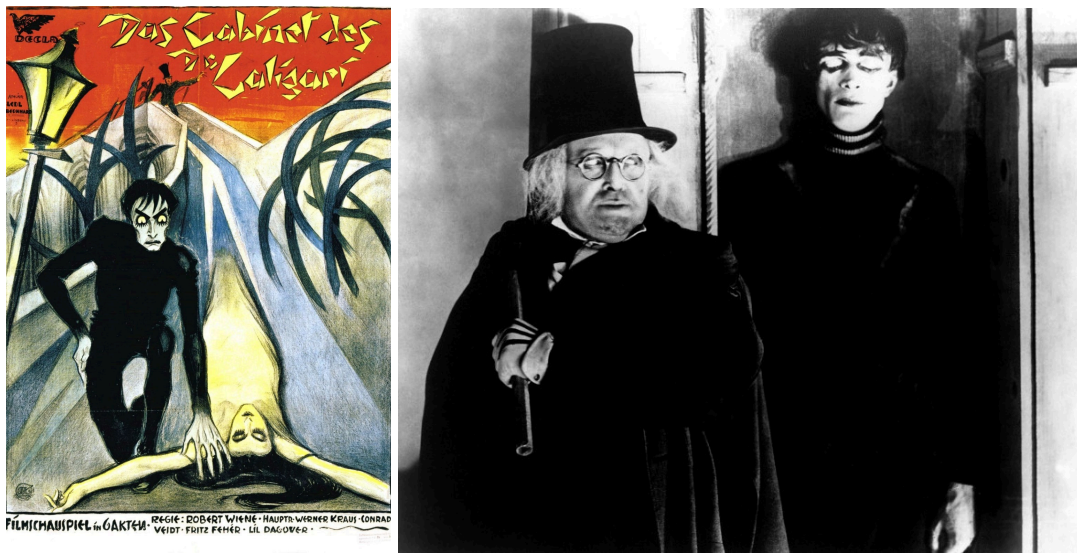


Imagen 5. Cartel de *El gabinete del Dr. Caligari* (1920) y fotograma de la película en que se muestra a Caligari y Cesare

En este largometraje encontramos uno de los principales referentes de Tim Burton al diseñar su estilo personal, tomando de la iconografía los fuertes contrastes de luces y sombras, el juego de líneas y ángulos, la relación de la estética con la tipografía aplicada a los títulos de crédito. Si bien es cierto que resulta imprescindible destacar el hecho de que, aunque esta película, junto a otras del periodo, fueron fundamentales para el desarrollo de su personalidad y gusto por el mundo de lo oscuro que le llevarían al diseño de su iconografía personal, la relación nunca fue directamente intencional, pues de forma inconsciente generaría un mundo que adapta el Expresionismo a sus gustos, la idea del decorado como el resultado de la introspección psicológica del personaje pero dirigido hacia el gusto por la fantasía y lo onírico, donde el gusto por lo oscuro se relaciona con lo onírico. De igual modo, aunque establece parecidos de forma inconsciente entre la estética de la vanguardia y la suya, en ocasiones aplica referencias de forma completamente consciente a aquellas películas que habían sido claves en su infancia, que en el caso de *El gabinete del doctor Caligari* se muestran por medio de *Eduardo Manostijeras* (1990), por medio de la escena en que Eduardo asciende por unas escaleras con valor plástico y expresivo hacia un foco de luz que se representa la unión entre el mundo real y el mundo de la fantasía, y que guarda parecidos con la escena de Cesare llevándose a una Jane que se halla inconsciente.

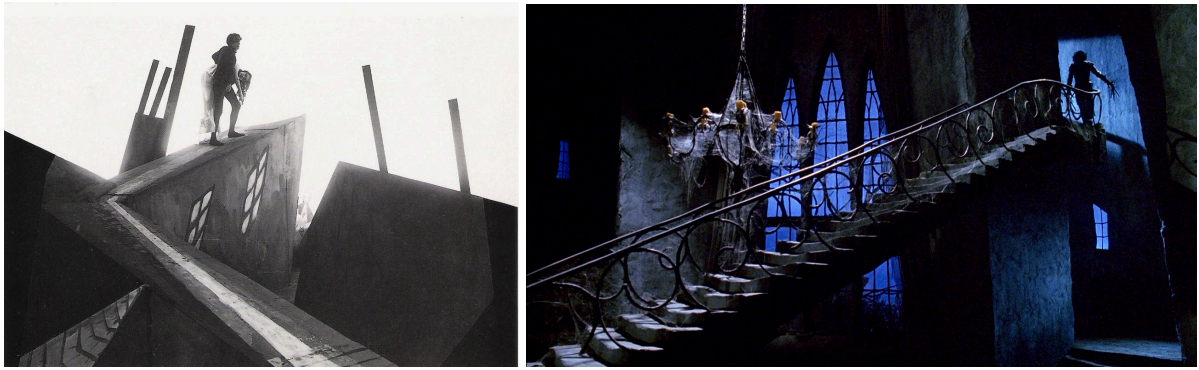


Imagen 6. Fotogramas extraídos de *El Gabinete del doctor Caligari* y de *Eduardo Manostijeras*

Otros ejemplos representativos del cine expresionista son los aportados por Friedrich Wilhelm Murnau en *Nosferatu* (1922), una adaptación no autorizada de la novela de Bram Stoker, *Drácula* (1897), realizada sin sincronización de imagen y sonido, donde juega a la perfección con el uso de la sombra con valor expresivo y representativo del vampiro Nosferatu, pues en ningún momento se le ve actuar de forma directa, sino que se juega con su sombra. Por medio de este largometraje, Murnau conjuga a la perfección el uso de los encuadres, las angulaciones y los efectos especiales, dentro de unas escenas en que los personajes se relacionan con su entorno dando una sensación de naturalidad, conectando con las creaciones de Max Reinhard, con el que se habría formado el director, permitiendo generar un tipo de producciones en que el espectador se presenta cercano a los personajes y conecta con ellos, como ocurre en el caso del propio Tim Burton, quien empatiza con los monstruos y lo representado, algo que busca trasladar a sus creaciones, pretendiendo la conexión del espectador con la psicología de sus personajes.

En conclusión, mediante este tipo de cine, desarrollado firmemente desde 1913, se muestra una intencionalidad clara de juegos lumínicos para generar efectos dramáticos, con un absoluto control sobre el uso de la escenografía, los personajes, el atrezzo y la música. En el caso del cine sin sincronización de imagen y sonido se mostraba por medio de orquestas que tocaban en directo bandas sonoras creadas expresamente para los largometrajes, y en el caso de aquellas con sincronización, sonidos y música de carácter tanto diegético como extradiegético. Esto resultaría de vital importancia, llevando a la creación de un tipo de historias que se hallan inspiradas tanto en la literatura del Romanticismo como en el estilo goticista, que se cuenta con dos de los principales conceptos que caracterizan el estilo de Tim Burton, como es la presencia de personajes incomprensidos que se encuentran alejados del mundo real, incluidos aquellos considerados como monstruos, junto a la presencia de una

serie de formas que llevan a generar en el espectador una determinada confusión visual dentro de una línea argumental fantástica en que se combina lo macabro y lo onírico⁷.

3.2- EL CINE DE TERROR SONORO: FRANKENSTEIN Y DRÁCULA

Cuando aparezca un cine con sincronización de imagen y sonido, se producirá el definitivo despegue de la industria, que va a permitir el nacimiento de nuevos géneros que se asentaron definitivamente, y la configuración de los códigos de algunos ya existentes, que con la introducción del diálogo hablado se vieron en la necesidad de adaptarse. Desde el comienzo de la historia del cine se habría mostrado interés por el acompañamiento de las grabaciones con música y sonidos ambientales, pero, debido a la incapacidad para capturar sobre el soporte imagen y sonido, se optaba por la grabación de imágenes que, a la hora de la proyección, se acompañaban con música proporcionada por orquestas que las salas de cine contrataban. De forma progresiva, desde principios del siglo XX se habría tratado de desarrollar, tanto en Europa como en Estados Unidos, con Thomas Edison, un dispositivo capaz de grabar imagen y sonido a la vez, pero no sería hasta finales de la década de 1910 cuando se diera a conocer la invención del Triergon, que permitiría la grabación óptica del sonido sobre el celuloide, el llamado sound on film o sonido fonográfico, que permitiría la grabación de sonido sobre la misma cinta que la imagen, de forma que siempre habría sincronización. Y sería en 1920 cuando se daría a conocer el invento que permitiría el definitivo desarrollo del cine sonoro, con la aparición del Phonofilm por parte de Lee de Forest, una lámpara capaz de realizar una conversión amplificada de sonidos en luz, que desencadenaría en el Vitaphone, basado en la grabación de sonido en disco, que comenzaría a ser utilizado por parte de Warner Bros entre 1925 y 1926, constituyendo la primera compañía cinematográfica que se arriesgaría a llevar a cabo la transición hacia el cine sonoro.

En un principio, el uso del sonido en disco no se aplicó a la grabación de diálogos, sino a la introducción musical y de sonidos ambientes dentro de las grabaciones, y sería consecuencia del interés por unas palabras sincronizadas con la imagen en *El cantor de jazz* (1927), improvisando palabras que no pretendían grabarse, pero, gracias al potencial del invento, resultaron impresas en el celuloide. Ante esto, se empezó a establecer la progresiva sincronización de imagen y sonido, que determinó la necesidad de modificar todo lo que hasta entonces se había concebido como cine, lo que incluía definir los nuevos códigos que

⁷ Aguilar, 2002.

representan cada género y el nacimiento de nuevos géneros. De forma paralela, se tendió a un uso creativo del sonido, donde, de manera progresiva, se fueron añadiendo numerosos elementos relativos al sonido a las grabaciones, permitiendo que la sincronización del sonido y la imagen no se limita meramente a diálogos y banda sonora, ruidos que se superponen, y la introducción de una postsincronización en numerosas ocasiones para incidir en la idea del sonido.

3.2.1 - *EL DOCTOR FRANKENSTEIN (1931)*

Junto al progresivo desarrollo de un tipo de cine en que el valor del sonido es equivalente al de la imagen, se producirá la llegada de directores de teatro a la industria cinematográfica, como consecuencia directa del hecho de que contaban con un sólido conocimiento sobre la dirección y creación de un tipo de escenas en que el uso de la palabra y el sonido estuvieran equilibradas. En este contexto se configuran los códigos del cine de terror, género que se desarrolló en pequeña medida durante el Expresionismo, y que tendrá su definitivo auge gracias a la inclusión del sonido, que permite incidir en la idea del miedo y la incertidumbre ante lo que pueda ocurrir. Uno de los ejemplos más representativos de esta configuración del género en Hollywood partiendo del teatro es el largometraje desarrollado por parte de James Whale, *El doctor Frankenstein* (1931), creado para Universal Pictures con base en el guion llevado a cabo por Garrett Fort y Francis Edward Faragoh, adaptando al lenguaje cinematográfico la novela de 1818 de Mary Shelley *Frankenstein o el moderno Prometeo*. Con esta adaptación se crea la imagen del personaje de Frankenstein tal y como lo concebimos ahora gracias a Boris Karloff, atrayendo la atención del público mediante sus dotes como actor que, junto al uso del sonido de modo efectista, hace que el espectador se sume en un ambiente terrorífico que le lleva a la conmoción con sonidos diegéticos como una tormenta que ruge, truenos, lloros y sollozos que se escuchan de fondo como manera de representar el sufrimiento que está por ocurrir en la narración, y un hilo musical en que se alternan notas muy altas y bajas para mantener la tensión del espectador. James Whale captura a la perfección la concepción del universo literario de la novela de Mary Shelley al desarrollar una narración en la que el miedo es el producto del juego entre la fantasía y la realidad, donde la primera se impone a la segunda, llevando al predominio de lo onírico y extraño sobre lo habitual y común, dentro de un ambiente puramente romántico y oscuro⁸.

⁸ Rodríguez Fabià & Baños i Díez, 2014, 37-44

Con respecto al argumento del largometraje, aunque difiere en ciertos elementos de la narración de la novela para dar mayor valor expresivo a la idea del terror, sigue una línea similar a la planteada de forma original, por medio de un científico, el doctor Frankenstein, que realizaría una labor de adquisición de individuos muertos cuyos cadáveres servirían para extraer partes corporales que permitieran que, unidas y recurriendo a la electricidad como motor de vida, dieran lugar al nacimiento de un ser monstruoso encarnado por Boris Karloff. De forma inesperada, el monstruo se revela contra su creador y toma la decisión de encerrarle para evitar que cause daños a la ciudadanía, aunque esto resulta en vano pues el monstruo logra escapar y desencadena una serie de desgracias que tienen como final su muerte por parte del pueblo.

De igual modo, una de las diferencias fundamentales a la hora de establecer la comparación entre el largometraje y la novela, es la manera en que James Whale justifica la conducta del monstruo desde el punto de vista biológico, haciendo referencia a que esto es una consecuencia del cerebro dotado al monstruo y la personalidad de su anterior portador, mientras que Mary Shelley se esfuerza en remarcar la idea de que el carácter que presenta el monstruo es el fruto del entorno al que se habría visto sometido y que le llevaría a una sensación de soledad por el rechazo que determinaría su conducta. Así, partiendo de esta diferencia fundamental, se nos mostraría una conexión mayor de Tim Burton con la connotación social y sentimental dotada por parte de la novela, que con la idea aportada en el largometraje. Esto lleva a extraer dos conclusiones:

- En primer lugar, que al igual que ocurre con *El gabinete del doctor Caligari*, el director muestra interés en una estética que le serviría de influencia para configurar su propio estilo, pero sin caer en la trasposición directa de las características a su estilo, que permite hablar de una influencia estética.
- En segundo lugar, se demuestra el interés del director por la literatura gótica y el desarrollo de un monstruo que se siente incomprendido y es rechazado por la sociedad, que conecta con el tipo de personajes desarrollados por parte de Tim Burton, y lleva a establecer una relación conceptual con Mary Shelley, abogando por dotar de importancia a las emociones y su expresión, junto a la reflexión sobre las consecuencias de la creación de vida de forma artificial, que le servirían de base para el desarrollo de una de sus más anecdóticas historias *Frankenweenie*, sobre la que

dirigiría un medimetraje en 1984 y un largometraje de animación en 2012, a las que daría un componente más relacionado con la idea de la ciencia ficción y la comedia.

FRANKENWEENIE

Título original: Frankenweenie; **Género:** animación, comedia, familiar, terror; **Producción:** Walt Disney Pictures, Tim Burton Animation Co, Tim Burton Productions, Estados Unidos, 2012; **Guión:** John August; **Dirección:** Tim Burton; **Música:** Danny Elfman; **Reparto:** Winona Ryder, Martin Short, Martin Landau, Catherine O'Hara; **Duración:** 87 minutos⁹.

Como consecuencia del potencial para el desarrollo cinematográfico y la ilustración, en 1976, con solo 18 años, ganaría la oportunidad de trabajar para Disney Studios gracias a una beca del Instituto de Artes del estado de California, comenzando a trabajar en animación y como artista conceptual, lo que le iba a permitir el desarrollo de su primer cortometraje, *Vincent* (1982). El éxito fue tal, que iba a realizar en 1984 un medimetraje que se sale de la línea de animación, la primera versión de *Frankenweenie*, que narra una historia que combina la influencia de *Frankenstein* con la historia de un joven que recurre a la ciencia para revivir a su perro fallecido. Sin embargo, debido a que se salía del tipo de obras que Disney deseaba crear, destinadas a un público infantil, no sería proyectada de forma oficial hasta años después. Una parte de la historia siempre resultó de interés para la compañía, de manera que en 2007 sería contratado de nuevo para hacer un largometraje que retoma la narrativa de la primera grabación, pero cuenta con un carácter menos terrorífico que evita asustar al público potencial de Disney. Sería en 2012 cuando Timothy Walter Burton diera a conocer de forma oficial este largometraje financiado por Disney, que habría creado con base en la técnica del *stop motion*¹⁰, utilizada también para *Pesadilla antes de Navidad* (1993).

El argumento se desarrolla en base a un joven estudiante llamado Víctor Frankenstein, cuyos intereses son jugar con su perro Sparkle y grabar películas en las que este era el protagonista, así como mostraba interés por la ciencia, de modo que estos serían los elementos que llevarían al desarrollo de un curioso largometraje que se contextualiza en un pequeño pueblo envuelto continuamente en un ambiente oscuro producido por unas oscuras nubes que

⁹ Frankenweenie (2012), s.f.

¹⁰ **Stop motion:** técnica de animación basada en capturar imágenes fotograma por fotograma de uno o varios objetos inanimados, que lleva a generar la sensación de movimiento de manera ilusionista gracias a la reproducción de los distintos fotogramas tomados, que requiere de una gran minuciosidad y cuidado a la hora de colocar los objetos rígidos para llevar al desarrollo de la sensación de movimiento.

auguran tormenta de forma continua, por medio de lo que se trata de generar un ambiente de tensión que se relaciona con lo representado en la película de James Whale. La proyección comienza con el característico logo de Walt Disney Pictures acompañado de la habitual música, que, por medio de un travelling, nos permite alejarnos del particular castillo de la compañía, que en el momento en que es rodeado por el arcoíris cambia por completo su estilo y música para adaptarse al estilo de Tim Burton, donde la música se torna terrorífica y la gama cromática se reduce al blanco y negro, envolviendo el paisaje en una oscura tormenta que se cierne sobre el castillo, mostrando los primeros ápices del largometraje del particular estilo timburtoniano¹¹.



Imagen 7. Castillo de Walt Disney al estilo original y al estilo de Tim Burton en Frankenweenie

Partiendo de la relación que pretende establecer con la literatura gótica y la película de terror, desarrolla una historia cuyo eje gira entorno al interés de Víctor por ganar el primer premio en la feria de ciencias de su colegio y por la electricidad, que le llevarían a, tras la muerte de Sparkle, y sumido en la tristeza, crear un complejo proyecto de ciencias basado en restaurar la vida de su mascota. De este modo, la historia se centra en Víctor y los numerosos experimentos que le llevarían a devolver la vida al pequeño Sparkle gracias al uso de la electricidad, cosiendo cada una de las partes de su cuerpo del mismo modo en que habría ocurrido en la novela de Mery Shelley y en el largometraje de James Whale para finalmente dotar de vida a Sparky gracias a las corrientes eléctricas. De forma continua se presentan referencias a la historia goticista, como ocurre con la interacción entre el revivido Sparky y Perséfone, la perra vecina, con la que, de forma habitual, interactuaba por medio de un hueco del muro que separaba el patio de las casas, a la que electrocuta por error cuando esta toca uno de sus tornillos, llevando a cambiar el aspecto de Perséfone y dotándole de dos mechones de pelo blanco que resaltan sobre el oscuro pelaje, y que conecta con el aspecto de Elsa

¹¹ Russo, 2019, 289–96

Lanchester encarnando al considerado como interés romántico de Frankenstein en *La novia de Frankenstein* (1935), dirigida también por James Whale.

Se encarga de conjugar a la perfección el desarrollo de la narración, el uso de la música con factor expresivo, la escenografía y el aspecto de los personajes, con continuas referencias a lo narrado en 1984 y conectando con lo escrito en 1818 y llevado al cine en 1931, donde se combina a la perfección la idea del juego de realidad y fantasía, que chocan en la mente de Víctor, quien trata de unirlos en un mismo mundo, el tratamiento de la dualidad vida-muerte que caracteriza la cinematografía de Tim Burton, junto a la dualidad de realidad y sueño. Recurre, como resulta habitual en él, a los marcados contrastes de luces y sombras con valor dramático y expresivo, donde la sombra cuenta con una vital importancia para la constitución de las situaciones, donde la idea del monstruo cuenta con dos visiones distintas, la mostrada por Víctor como el reflejo del propio pensamiento de Burton en tanto que el monstruo es un ser incomprendido que esconde una gran bondad en su interior y sólo desea ser querido, que se contrapone a la visión mostrada por el resto de personajes de la ciudad, que expresan un profundo miedo y asco ante la idea de un muerto viviente, con el que pretenden acabar por el terror que les provoca la idea. Por medio de Víctor se muestra el tipo de personajes protagonistas creados por el director.

A la hora de llevar a cabo el relato de *Frankenweenie*, Timothy Burton no solo muestra una conexión directa con el relato llevado a cabo por parte de James Whale en *El doctor Frankenstein* (1931), como un reflejo de la novela de Mary Shelley, y por lo tanto la relación de la narración de la escritora con la del director, sino que además hay un nexo de unión que, de forma específica, vincula a Mary Shelley con Tim Burton, y es la impresión de una experiencia vital de la que parte el hilo narrativo.

- Para la escritora, la muerte sería el motor que llevaría al desarrollo de uno de los grandes hitos de la literatura gótica, puesto que se había cernido sobre ella como una sombra desde el comienzo de su vida, cuando su madre falleció por complicaciones en el parto. A esto se suman dos eventos más que resultaron trascendentales para su salud mental y desencadenaron en una profunda tristeza que suscitó en ella el interés en el desarrollo de historias con valor protagónico de los monstruos, como es la muerte de su hija como consecuencia de un nacimiento prematuro, y los estragos causados por las Guerras Napoleónicas, aunque estas no serían las únicas muertes que

le atormentaron a lo largo de su vida, pues sus otros dos hijos y su esposo, Percy Shelley, fallecieron años después, e incluso casi lo hace ella como consecuencia de una hemorragia en el aborto de su último embarazo, pero sí las que desencadenaron en la creación de la novela de 1818. De este modo, partiendo de una profunda crisis vital producto de esa presencia de la muerte, y unido al abandono por parte de su padre, William Godwin, cuando supo que se encontraba embarazada, se encargaría de crear una historia como el reflejo de su propia existencia, a través de un hombre abocado a la soledad, que decide crear un monstruo al que acaba por rechazar consciente de los males que este es capaz de desencadenar, y que, como había ocurrido en la vida de Shelley, hiere de muerte a aquellos a los que quiere su creador¹².

- En el caso de Timothy Burton, *Frankenweenie* muestra, casi como un espejo, su propia vida y la tristeza por la muerte de su perro, a través de la figura de Víctor Frankenstein, un joven estudiante cuya felicidad proviene de Sparkle, su perro, al que considera que es el único que le comprende, al igual que habría ocurrido con el propio Burton cuando apenas era un niño incomprendido y su perro era mejor amigo y el único que le permitía ser él mismo y le quería tal como era.

3.2.2 - DRÁCULA

Cuando hablamos de la influencia ejercida por el cine de terror en Tim Burton, no hemos de olvidar el interés suscitado en el director por parte de *Drácula* (1931), de Tod Browning. Con base en la novela homónima de Bram Stoker, fue uno de los grandes hitos del cine de terror que recurre a la figura del vampiro como uno de los grandes arquetipos del género, encarnado en esta ocasión por Bela Lugosi como Drácula. El tópico del vampiro es uno de los temas más tratados a lo largo de la historia del cine, desde su origen hasta la actualidad, con ejemplos tales como *Nosferatu* (1922) de F.W. Murnau y *M. El vampiro de Düsseldorf* (1931) de Fritz Lang entre otros, tratado también por parte de Timothy Burton en *Sombras tenebrosas* (2012). El vampiro constituye un tipo de figura que se populariza gracias a la novela de Bram Stoker y que parte del folklore tradicional, que le concibe como un ser vinculado con la superstición y la oscuridad. Con respecto al desarrollo del largometraje de

¹² G.M, 2024

1931¹³, es importante tener en cuenta que, si bien bebe de la novela de Stoker, resulta ser un traslado a la gran pantalla de la dramatización que habría realizado siete años antes Hamilton Deane, quien, con el permiso de la viuda del escritor, iba a llevar a cabo una obra de teatro que serviría de base para la primera de las adaptaciones cinematográficas del gran mito de terror. Así, la película de Browning iba a tomar en gran consideración la labor de Deane, lo que explica diferencias parciales de la novela con respecto al largometraje, cosa que no iba a suponer un gran problema puesto que la maestría del director para adaptarse a los nuevos modos de crear terror iba a dotar de un impresionante resultado a la historia. Si bien es cierto que el poder del sonido es importante, al final no es más que un elemento que hace de este largometraje una obra de arte en su totalidad, gracias a la introducción de toda serie de recursos visuales y simbólicos, que hacen que el espectador quede absolutamente impactado con lo que se le está mostrando. Esto es especialmente visible gracias al juego de luces y sombras que aparece potenciado por la imagen en blanco y negro, cosa que no impide al director artístico, Charles D. Hall, jugar con lo representado para incidir en la sangre como elemento identificativo del vampiro, trabajando de forma paralela con Jack P. Pierce, maquillador, para generar en las escenas un aura de misterio y terror que hacen que el espectador conciba la narración de una forma mucho más completa. Concede especial importancia al tratamiento de Drácula como un aristócrata seductor que cuenta con el poder de la telepatía y la hipnosis, que aplica por medio de sus ojos para engañar a sus víctimas, algo en lo que se incide por medio de primeros planos de los ojos del Bela Lugosi, para hacer que el espectador sea el que entienda por sí mismo qué es lo que va a ocurrir instantes después¹⁴.

El largometraje de 1931 es considerado como aquel en el que se asienta y cristaliza la idea de la estética gótica cinematográfica, teniendo en cuenta que esta idea de “Gótico” cuenta con una doble consideración, aquella vinculada con el arte creado por los bárbaros, y aquella

¹³ La historia vampírica por excelencia, narra la historia de un agente inmobiliario inglés, Renfield, que se ve en la obligación de trasladarse hasta Transilvania para cerrar un negocio que habría iniciado con anterioridad con el conde Drácula, quien habría mostrado interés en comprar la Abadía Carfax, una mansión en Inglaterra. Debido a que carece del conocimiento suficiente sobre la fama que precede al conde, se adentra sin miedo en Transilvania para cumplir con el negocio, razón por la que a Dracula le resulta fácil convertirlo en su siervo, que le va a dotar de protección en el barco hasta Inglaterra. Una vez aquí, suceden una serie de acontecimientos que llevan a la muerte de Lucy a manos de Drácula, y al interés del Dr. Seward de contactar con el doctor Van Helsing para estudiar la posibilidad del vampirismo. Poco a poco se va desarrollando la acción y Van Helsing comienza a sospechar del vampiro, con unos hechos que se van sucediendo de forma trepidante hasta llegar al clímax final.

¹⁴ Cueto, y Díaz, 1997.

directamente relacionada con la literatura inglesa de finales del XVIII, a la que se denominó *Gothic*. Es este segundo término el que va a tener especial vinculación con la consideración de cine gótico, con una estética que bebe directamente de las narraciones aportadas por literatos tales como Lord Byron, que pone la mirada en los entornos sórdidos, la imaginación y la subjetividad, cosa que en absoluto iba a pasar desapercibida ni para Tod Browning, ni mucho menos para Tim Burton, quien iba a mostrar excepcional interés tanto en la estética del largometraje como en la literatura. Es por esto que, cuando hablamos de *Drácula* como una de las grandes influencias de Burton, debemos tener en cuenta la doble estética que ejercería poder en su mente. Poco a poco se fue asentando en el cine la estética gótica en el contexto de las grabaciones con sincronización imagen y sonido, aunque es cierto que en la etapa muda ya se iban distinguiendo atisbos del mismo, que iba a tener una excepcional relación con lo narrado por parte de Edgar Allan Poe, uno de los grandes exponentes de la literatura y uno de los pilares fundamentales a la hora de entender el estilo timburtoniano. La construcción estética de la película va a beber directamente del universo generado por parte de Murnau en *Nosferatu*, en el uso de las luces con valor expresivo, que se apoya especialmente en la escenografía, y que lleva a servir de punto de partida fundamental para la constitución de *Drácula* como uno de los grandes ejemplos del cine *gótico*. La relación entre la escenografía de este largometraje y la estética gótica es consecuencia de la construcción de espacios románticos y melancólicos que muestran similitudes con el estilo gótico arquitectónico, recreando espacios dominados por la soledad, el misterio y las sombras, donde entra en juego la iconografía de la novela romántica, decorando los lugares con elementos como telarañas, insectos y animales que no pasan desapercibidos por la reproducción de sonidos, completando la sensación de ambiente fantasmagórico que sobrecoge al espectador, sentido en el que conecta directamente con *Frankenstein*.

Con esta estética y la de la película, se establece una conexión entre literatura, pintura y cine, ya que, además de relacionarse directamente con la de la novela romántica, también con la pintura de paisaje romántico aportada por Caspar David Friedrich, cosa que no pasa desapercibida en ningún momento. Browning se encarga de configurar una iconografía que combina los elementos anteriormente nombrados con la construcción de unos emplazamientos cubiertos por una atmósfera nocturna envuelta en una nebulosa, donde se generan curiosas sombras producto de árboles desnudos de hojas, la inclusión de relojerías y tumbas en el caso del cementerio, etcétera, elementos que quedan aún más marcado por el contraste de luces y sombras y las similitudes con el universo “caligaresco”. Así, que este

largometraje sea capaz de conectar con la literatura y la pintura romántica solo muestra la conexión intrínseca de su estética con la de Tim Burton, ya que son claves para entender la configuración del estilo del director¹⁵.



Imagen 8: *Abadía en el robledal* (1809-10) Caspar David Friedrich y fotograma de *Dracula*

3.3 - LA LITERATURA GÓTICA: EDGAR ALLAN POE

Lo primero que debemos tener en cuenta es que el término literatura gótica hace referencia a aquella surgida a finales del siglo XVIII en Inglaterra. Desarrollada como reacción a la Ilustración, desde un punto de vista filosófico, emocional y estético, pretendía conectar con el sentimentalismo del ser humano y dejar de lado la racionalidad para abogar por un tipo de historias en que se diera cabida al interior del individuo. En el seno de la Inglaterra victoriana, se iban a ir sucediendo distintas historias en que concedió importancia a una iconografía que indagaba en lo oscuro y lúgubre, que se traslada al cine más adelante, tal y como ya se ha dicho, con interés en temas tales como los licántropos, seres de la noche, *femme fatale*, villanos con una mente malvada, en paisajes misteriosos con criptas, castillos envueltos en un ambiente vaporoso. Se van a escribir novelas que indagan en la idea del melodrama, donde los personajes muestran una profunda melancolía y angustia vital, que se ven inmiscuidos en complicadas y misteriosas situaciones que tienen lugar en espacios considerados exóticos (poniendo interés en los bosques frondosos, las ruinas, el pasado medieval y especialmente España e Italia). Se incide en lo macabro como el reflejo del interior del personaje y su crisis vital intrínseca, dentro de unas historias en que se deja de lado la racionalidad y el autocontrol, dando rienda suelta a las emociones, partiendo de *El castillo de Otranto*. *Una historia gótica*, escrita por Horace Walpole en 1764. Se trata de unas historias en que se encuentra la belleza en el caos y se veía la belleza en las ruinas, donde

¹⁵ Hernández, 2020, 182–95

todo lo que se recreaba en los textos no era más que el reflejo del contexto histórico de Inglaterra en aquel momento. Según se fuera desarrollando este tipo de literatura, los distintos autores se encargaron de ir remarcando su personalidad y carácter de forma individualizada, ejemplo de lo que es Edgar Allan Poe, que combina la estética con sus propios traumas y pensamientos¹⁶.

EDGAR ALLAN POE

Edgar Allan Poe (1809-1849) va a ser uno de los grandes referentes de la literatura gótica. Recibió la excepcional herencia de la literatura gótica anterior y se encargó de darle un sentido propio, recurriendo a tópicos como casas encantadas y envueltas en tinieblas, muertos y ambientes cargados de angustia, en los que desarrolla una acción producto del miedo de los personajes al mundo que les rodea, provocado por la propia mente, y que expresa un terror exterior y el reflejo del interior. Uno de los grandes temas que se iba a encargar de tratar, y que resultan especialmente llamativos con respecto a la figura de Tim Burton, es el de la dulce amada muerta que regresa de la tumba, que Poe trataría por medio de novelas como *Berenice* (1835) y *Ligeia* (1838), y que el propio Burton abordaría en *La novia cadáver* (2005). El interés del escritor por llevar al papel este tema es reflejo de una experiencia vital, como ocurriría en numerosas ocasiones con las historias de Burton, pues Poe sufriría la pérdida de numerosas mujeres importantes en su vida, entre las que destacan la de su madre y su esposa, de modo que el retrato de la dama moribunda arrancada de la vida por la muerte en el contexto en que el amor no lo puede todo, representa la propia vida del escritor.

Con respecto al desarrollo de estas obras, queda bastante clara la unión de amor y muerte, y el modo en que el primero supera los límites del segundo, donde las dos damas muertas resultan la perdición del protagonista. Se va a mostrar una conexión intrínseca entre el matrimonio y la muerte, un tema ya tratado desde la mitología clásica grecorromana, y que se traslada a la obra de Tim Burton por medio de la difunta Emily y su misteriosa muerte el día de su boda. Edgar Allan Poe se encarga de jugar en todo momento con la idea de fantasía y realidad, dos mundos paralelos y conectados de forma continua, por medio de la idea del consumo de opio, llevando a incidir en la dualidad del ser humano y el miedo irracional a lo desconocido que parte del propio subconsciente, en cuyo contexto el amor es capaz de romper con los límites de la muerte¹⁷.

¹⁶ Solaz, 2003

¹⁷ González-Rivas Fernández y García Jurado 2008

Poe pretendía crear obras en que el espectador pudiera entender lo que se narraba, sentirlo, de aquí que recurra a un tema complejo pero un lenguaje claro y directo por parte del escritor, una dualidad relacionada con la aportada alternando una realidad dura y cruda, y un mundo onírico de fantasía. Muestra un marcado contraste entre fealdad y belleza, que no es más que la materialización de la psique, donde se narra una historia vista desde la perspectiva de los protagonistas, lo que lleva a constantes dudas entre lo que es real y lo que no, al igual que ocurre en el universo timburtoniano. Sus obras sirven para exteriorizar los demonios internos que controlan su mente, dirigiendo su mirada sobre todo hacia la muerte de las mujeres que le rodeaban en su vida, de cuya muerte se culpa, mostrando una melancolía que le hacía pensar que la única misión del ser humano era alcanzar la muerte. Llena sus obras de personajes con carácter fuerte, que en su mente profesan una lucha interna entre lo que son y lo que deberían ser, rasgo que se trasladará de forma personal en el caso de Tim Burton, con personajes que siguen la idea de la doble personalidad (la real del personaje y la que este cree que debe ser para agradar a su entorno). Poe incide en que la ambientación de la historia es un reflejo de la mente del personaje, donde se combina lo elegante y lo decadente, hay marcados contrastes de luces y sombras que reflejan las emociones de los personajes interesados en la simbología.

Poe se interesa en la ambientación de las historias en medio de ruinas rodeadas de la vasta naturaleza, que incide en el triunfo del tiempo que supone la derrota del ser humano, pues el tiempo se lleva al hombre sin importar su condición, pero la ruina y la naturaleza permanecen inquebrantables, una forma metafórica de recurrir al tópico *Memento Mori*. Con esto se muestra como un hijo de su tiempo, que vive la angustia vital ante lo que le rodea, cosa que le lleva a reflexionar sobre la idea de la infinitud del mundo frente al insignificante ser humano, el poder inquebrantable de la muerte y la presencia constante de monstruos que persiguen al individuo, ante lo que la fantasía y el sueño es lo único que puede hacer que se libere de parte de la angustia vital, poniendo la mirada en la ruptura con la racionalidad para abogar por la sensibilidad. Configura un mundo en el que los protagonistas son aquellos considerados marginados, conscientes de quiénes son y cuál es su esencia, en medio de una sociedad bastante alejada de la perfección, saben a ciencia cierta que la muerte va a llevarse sus almas de forma inevitable, y consideran absurdo caer en la superficialidad y la materialidad, y tratan de vivir su vida como lo que son¹⁸. Esto nos hace recordar al curioso mundo constituido por

¹⁸ Villegas Cánovas, 2015, 283–97

Tim Burton, en que los personajes distan de cumplir un canon de belleza determinados, y de hecho son denominados *weirds*, bichos raros en una mundo que no es para ellos, pero de una manera o de otra, recurriendo al juego de fantasía y realidad, acaban por encontrar su lugar seguro, cosa que les hace reflexionar sobre ellos mismos y su auténtica naturaleza, cosa que lleva a la autoafirmación final como alguien que no cumple los estándares de la sociedad en la que vive, pero eso no es algo malo, puesto que es el diferencia en donde se halla la felicidad.

Con atención a las relaciones existentes entre Edgar Allan Poe y Tim Burton¹⁹, debe señalarse que son bastante visibles, cosa que se traslada tanto de forma directa por medio de sus relatos, como a través de la influencia ejercida por el escritor en el Expresionismo alemán, y la presencia estética que se impone, que, tal y como ya se ha dicho, resulta ser también uno de los antecedentes claros para el desarrollo de la estética timburtoniana. Presentan una visión del mundo muy particular, que se aleja de lo anteriormente mostrado e indaga en lo sensorial.

- El interés de Poe por establecer ambientaciones lúgubres y oscuras con protagonismo de castillos, bosques llenos de frondosos árboles, casas encantadas y cementerios, que no pasan desapercibidos en las creaciones de Burton, quien ambienta sus historias en pueblos envueltos en tinieblas, castillos abandonados, edificios llenos de oscuridad y misterio. Uno de los ejemplos más claros visualmente lo constituye *Sleepy Hollow*, la adaptación cinematográfica que narra la leyenda del jinete sin cabeza, al que dota de un ambiente pesado y dominado por los marcados contrastes de luces y sombras en una ciudad oscura y lúgubre, del mismo modo que ocurre con *Halloweentown* en *Pesadilla antes de navidad*, así como la ciudad en que se ambienta *La novia cadáver*.



Imagen 9: fotogramas de Sleepy Hollow y Pesadilla antes de navidad

¹⁹ Montijano Carpio, 2017, 8-19.

- En ambos casos se hacen presentes las constantes referencias a la muerte, tal y como ha quedado claro previamente, que se ven en la mayor parte de los relatos de Poe, y que se muestran en las producciones de Burton por medio de una sensación de decadencia, en un ambiente envuelto en oscuridad y melancolía, donde se trata a los muertos como seres que han regresado a la vida, tal y como se hace presente con Sparkle (*Frankenweenie*) y Emily (*La novia cadáver*). Dota de una visión más sentimental a la muerte.
- El interés en la representación de animales, que en el caso de Poe cuentan con una función simbólica, con especial atención a los gatos negros y los cuervos, que de forma general han estado vinculados con la oscuridad, el esoterismo y la brujería, por la gama cromática que presentan y la asociación de este con lo siniestro y la muerte. En el caso de Burton, hay un excepcional interés en la representación animal, pero en lugar de indagar en lo siniestro, se encarga de humanizarlos, les dota de sentimientos humanos, y son el componente que completa la personalidad del protagonista, especialmente visible en el caso de Sparkle y Victor, así como con Victor²⁰ y Scraps en *La novia cadáver*. Estos dos perros se muestran como muertos vivientes que apoyan a Victor, unidos con un fuerte vínculo a ellos.



Imagen 10: fotogramas de Sparkle y Scraps

- En ambos casos se interesará por representar una temática amorosa, ya que para Poe el amor es uno de sus grandes temas al crear, presente en numerosas de sus obras, dirigido a una mujer que, para desgracia del caballero, ha fallecido, como ya se ha dicho, concebido como el culmen poético de sus obras. Mientras tanto, en el caso de Burton, la representación del amor se hace visible por medio de personajes cuyo estrato social o naturaleza, difieren, de modo que se presenta como un amor imposible

²⁰ No existen pruebas que puedan atestiguar la relación entre ambos Victor y sus mascotas, dado que no cuentan con el mismo nombre, pero existe una teoría que afirma la conexión entre las distintas películas de Tim Burton y establecería que se trata del mismo Victor y el mismo perro pero en distintos momentos espacio temporales.

en un principio. De este hecho parte la acción, que aparece muy bien representado por medio de *La novia cadáver*, donde Victor pertenece al mundo de los vivos y Emily al de los muertos, a pesar de lo cual, se forja un fuerte vínculo entre ambos. Del mismo modo, va más allá de la idea habitual de amor expresada en el cine e incide en distintos tipos de este: no se limita al tópico caballeresco, conectando con el interés en la representación de los animales, de lo que se sirve para indagar en la idea del amor dueño-mascota.

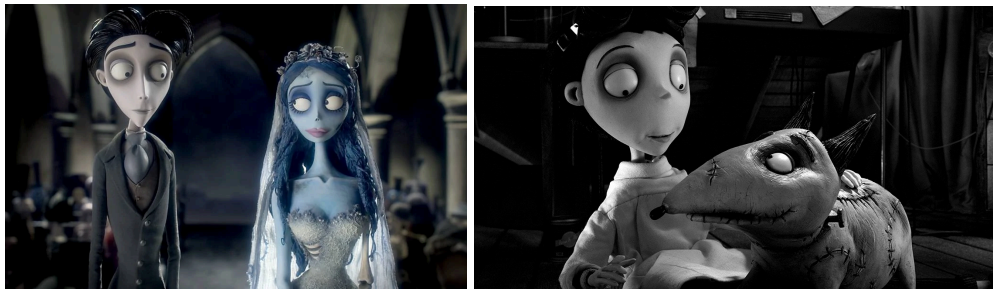


Imagen 11: fotogramas de La novia cadáver y Frankenweenie

- Junto al tratamiento del amor, uno de los grandes temas tratados por ambos es el de la soledad, una consecuencia directa de las propias sensaciones vitales del escritor y el cineasta. Poe trata este tema mediante personajes alejados del mundo que les rodea, que se sienten conformes siendo seres solitarios. ya que les permite reflexionar sobre el devenir del tiempo y la muerte. Personajes que se mueven en un mundo dominado por el misterio, desplazados por contar con un pensamiento diferente al del resto de la sociedad que le rodea, cosa que determina un canon que lleva a convertirlo en un desplazado, asociando la idea de singularidad y marginalidad. En el caso de Tim Burton, la mayor parte de personajes y protagonistas viven aislados de la sociedad, son marginados que prefieren vivir en su mundo interior a hacerlo en la realidad, con ejemplos tan representativos como Eduardo Manostijeras. Es capaz de concebir un universo singular en que se concibe lo extravagante y lo oscuro como algo bello, dejando de lado la idea de belleza habitual en la cotidianidad, con personajes que se sienten más identificados con el mundo de la fantasía que con el de la realidad, cosa que determina su caracterización tan particular del estilo timburtoniano²¹.

²¹ Grandes ojos negros, tez blanca, cuerpos huesudos y altos, melancólicos y marginados, que cuentan con un enorme mundo interior en el que son libres de expresarse como quieren, con un conflicto que les genera una dualidad entre lo que son y lo que deberían ser según los cánones del mundo real.

- Por otro lado, hay que llamar la atención sobre la mirada que ponen ambos en el arte, cosa que queda muy bien representada por Poe a través de numerosos de sus cuentos, en los que incluye referencias a diversas obras de arte, con especial atención a la representación femenina en relación con la idea de la muerte de la amada y la angustia vital que esto supone. Tim Burton muestra interés en el arte, algo que no pasa inadvertido en ningún momento, comprendiendo la creación cinematográfica como una obra de arte total en que la música es uno de los elementos más representativos, ayudado por Danny Elfman y su maestría al crear bandas sonoras, jugando con el valor expresivo de la música y las líneas de diálogo.
- Finalmente, conviene hablar sobre la importancia de lo paranormal entre ambos artistas, que constituyen uno de los elementos protagónicos de las historias, especialmente en las creadas por parte de Poe, quien va a establecer la imaginación como el punto de partida para alcanzar un misticismo y aura paranormal en que se desarrollan las historias de terror. Del mismo modo, Tim Burton indaga de forma continua en lo gótico y fantasmagórico, a través de personajes de distinta naturaleza sobrenatural, como ocurre con los muertos vivientes, los ciudadanos de Halloweentown y la mayor parte de los personajes de *Alicia en el País de las Maravillas*, sirviendo de ejemplo especialmente destacable Absolem, la oruga gigante.



Imagen 12: fotograma de *La novia cadáver* e imagen de Absolem de *Alicia en el País de las Maravillas*

3.3.1 - VINCENT (EE.UU. 1982)²² TIM BURTON Y RICK HEINRICHS

Título original: Vincent; **Género:** animación, comedia, ciencia ficción, fantasía, comedia de terror, stop-motion; **Producción:** Walt Disney Pictures, Buena Vista Distribution Company, Estados Unidos, 1982; **Guión:** Tim Burton; **Dirección:** Tim Burton; **Música:** Ken Hilton; **Reparto:** Vincent Price; **Duración:** 6 minutos²³.

²² Ojo de Luna Cine club, s.f.

²³ Vincent, s.f.

Con una duración de 5 minutos y un hilo argumental que parte de un relato escrito por el propio Burton cuando era solo un niño, se trata de la primera creación cinematográfica del director. Pretendía admirar al actor Vincent Price y referirse a las creaciones de las que este habría sido protagonista, así como se trata de uno de los grandes ejemplos que permiten conectar a Burton y Allan Poe. Creado en 1982, no sería hasta tiempo después cuando adquiriera cierta fama, con una trama centrada en Vincent Mally, un niño de 7 años al que crea con una imponente dualidad entre el deseo de convertirse en Vincent Price, y parte de la esencia del propio Burton, que llevan a la constitución de un niño ensoñador e incomprendido en un mundo lleno de oscuridad y goticismo al más puro estilo de Poe. Hecha en *stop motion* y narrada en la versión original por el propio Price, comienza con un breve relato en que se muestra a Vincent como un niño solo y atormentado en un entorno demasiado mundano para una mente profundamente oscura como la suya. De forma continua se muestra al niño divagando de forma un tanto perturbadora, debido a que, continuamente, cree que ya no es Vincent Mally, sino Vincent Price, recurriendo así a uno de los grandes tópicos del goticismo, como es la doble personalidad, una consecuencia de que, a pesar de tener 7 años, lea a Edgar Allan Poe. La confusión mental por la doble personalidad le hace creer que su esposa ha muerto, y debía enterrarla, lo que le lleva a cavar un profundo hoyo en el jardín por el que es castigado a su habitación por su madre. Tiempo después, que para Vincent pasa como años, esta le encomienda salir a la calle a jugar con otros niños, y le recuerda que se trata de Vincent Mally, un niño de 7 años, y no de Vincent Price. Esto le hace perder por completo la cordura a tal punto de recitar unas últimas palabras que dejan al espectador impactado, ofreciendo un final en que, como si el espíritu de Edgar Allan Poe le invadiera, cae al suelo y recita el final del poema *El cuervo* (1809): “y mi alma, de esa sombra que allí flota fantasmal, no se alzaré... ¡nunca más!”²⁴.

Muestra un estilo que expresa a la perfección la influencia del goticismo de Poe y del bagaje cinematográfico del director, que constituye una obra que habla mucho de sí mismo y de su infancia, mostrando al espectador el mundo interior que había creado en su cabeza cuando era un niño, expresando el marcado carácter personal que le representaría a lo largo de su carrera²⁵. Recurre al uso únicamente del blanco y negro, del mismo modo que habría ocurrido con el Expresionismo, dado que se trata de un metraje claramente conectado con la estética expresionista, especialmente con *El gabinete del Dr. Caligari* y el modo en que la

²⁴ Asociación Almendrán, s.f.

²⁵ Vincent, el cortometraje de Tim Burton que hace un homenaje a Vincent Price y Edgar Allan Poe, 2020

escenografía es un reflejo de la propia psicología del personaje de Vincent. A esto se suma el juego visual de los espacios, donde recurre a la distorsión de las formas y de las facciones del propio Vincent cuando esté, preso de la locura, cree ser Price, ayudando a configurar la idea del desdoblamiento de personalidad, implicando al espectador en la acción. Recurre al horror y a la fealdad con escenas en que representa diversos crímenes en su mente, y se centra en el desarrollo de las superficies punzantes que quedan remarcadas por profundos contrastes de luces y sombras. Además, se recurre a líneas oblicuas dentro de espacios angostos que dan la sensación de agobio, y que se combina con el uso de planos y movimientos que introducen mayor dramatismo a las escenas, cosa que se introduce en la mente del espectador de forma profunda gracias a la banda sonora y el relato de la voz en off ²⁶.



Imagen 13. Fotogramas de Vincent que ilustran el desdoblamiento de la personalidad

3.4 - STOP MOTION Y ANIMACIÓN CHECA

Frente al desarrollo de la tecnología, la inteligencia artificial y la digitalización, en la actualidad existe una disciplina capaz de dar rienda suelta a la libertad creativa del individuo y de emocionar sin igual, el *stop motion*. Es una de las principales armas de Tim Burton al crear animación, ya que su método de trabajo parte de crear ilustraciones y dibujos que sirvan de base para lo que luego se mostrará al espectador, creando una especie de comic que le permite seguir una adecuada ruta hacia un metraje en que todos los detalles estén cuidados y el argumento estructurado.

El uso del *stop motion* ha resultado más bien escaso en la creación de largometrajes en el transcurso historia del cine, debido a que el núcleo principal de la técnica es la creación en base a la sensación de movimiento por la captación de fotograma a fotograma, que requiere

²⁶ Romera Huerta, 2020

de calma, cuidado y tiempo. Se trata de una técnica que ha evolucionado de forma notable²⁷ gracias a la evolución tecnológica y la aplicación de los efectos especiales, bebiendo directamente de la idea del teatro de marionetas checo, con un trabajo que requiere, de forma necesaria, de marionetas y objetos manipulables por el ser humano, que se deben de mover microsegundos para dar una sensación de movimiento gracias a la sucesión de fotogramas. Sin embargo, es muy importante establecer una clara diferencia entre el *stop motion*, la animación 2D y el CGI. La segunda de ellas es la que parte del dibujo a dibujo, ya sea en papel o en tableta gráfica, y es aquella que, como la palabra indica, se basa en un mundo generado por dos dimensiones, como es el caso del anime japonés, con ejemplos tales como *El castillo ambulante* (2004) de Hayao Miyazaki. Con respecto al CGI, son las siglas de *computer generated image* (imagen generada a ordenador), una técnica que permite la creación de imagen estática o en movimiento que reproduce una parte de la realidad de forma digital y con absoluta verosimilitud gracias a la *renderización*²⁸, como es el caso de *Big Hero 6*. Cabe destacar que, al igual que estos conceptos están claramente diferenciados, existen ejemplos de animación mixta que combina las distintas técnicas.



Imagen 14: ejemplo de animación 2D, stop motion y CGI

Los orígenes de esta técnica se remontan a comienzos del XX, con ejemplos tales como *El hotel eléctrico* (1908) Segundo de Chomón, con animación de toda serie de objetos. Cuenta con diferentes tipos en función de los materiales utilizados, siendo el más habitual el *claymotion* o animación de objetos hechos con materiales maleables, tales como la plastilina y la arcilla. Estos materiales pueden contar con un esqueleto interior que permita la articulación, dando lugar a un mayor control del objeto o personaje a la hora de animarlo. Del mismo modo, no se puede concebir la animación actual sin pensar en *Pesadilla antes de*

²⁷ El Mundo de Zowl, 2023, | *El Stop Motion Nunca Debió Evolucionar* | Análisis | 11:03.

²⁸ Término anglo-hispano que hace referencia al paso final en el proceso de creación de una animación tridimensional, consistente en la obtención de imágenes que parten de modelos en 3D generados por un software especializado. Recurre al estudio del efecto de la luz sobre las distintas superficies para dotar de la mayor verosimilitud posible de espacios y personajes, jugando con las texturas para generar una reproducción de la realidad.

Navidad o sin *La novia cadáver*; largometrajes hechos con esta técnica y que, igualmente, no habrían podido existir de no ser por la influencia ejercida por Jan Švankmajer, el gran animador surrealista con fijación por el mundo de lo onírico.

Se trata de uno de los grandes maestros de la animación, que, si bien ha contado con una imponente trascendencia gracias al *stop motion*, esta no es la única metodología a la que ha recurrido a la hora de crear. Destaca por su maestría para crear una serie de obras de lo más curiosas en que se recrea un mundo onírico que remite al subconsciente, que combina con el interés por grandes escritores como Edgar Allan Poe y Lewis Carrol. Esto no debe pasar desapercibido a nadie debido a que se hace palpable la relación conceptual entre Burton y el checo, por el interés que suscita en ambos Poe y el mundo de fantasía recreado por parte de Carrol en *Alicia en el País de las Maravillas*, a tal punto de que ambos presentan una adaptación de la conocida novela. En el caso de Jan, en 1988 se iba a proyectar un curioso largometraje de carácter un tanto surrealista, y en el caso de Burton, la adaptación tanto de la primera de las novelas como de su continuación²⁹, en 2010 y 2016.



Imagen 15. Fotogramas que permiten la comparación entre el País de las Maravillas de Jan Švankmajer (izquierda) y Tim Burton (derecha)

La concepción del cine de Švankmajer va más allá de lo que se estaba creando de forma contemporánea, pues se aleja del tipo de cine comercial para apostar por un tipo de metrajes que beban de la tradición y del cine de autor de los primeros animadores europeos como Ladislav Starewicz. Combinando distintas técnicas, engendra un producto curioso y activa la mirada, conectando con el concepto de arte y las disciplinas artísticas, afirmándose a sí mismo como artista y animador. No cuenta con apenas precedentes en el campo de la animación dentro de la cultura checa, pero la tradición del teatro de marionetas va a resultar

²⁹ *Alicia en el País de las Maravillas* (*Alice in Wonderland*) y *Alicia a través del espejo* (*Alice through the looking glass*)

un elemento clave a la hora de entender el cine de animación checo, pues resulta bastante vinculado con los muñecos, cosa que queda clara por medio de *La hormiga Ferda* (1943) de Hermína Týrlová, el primer largometraje checo hecho con marionetas. Estas obras eran el medio de expresión perfecto para transmitir a un pueblo analfabeto un reflejo del contexto histórico del desarrollo de la Segunda Guerra Mundial, con una carga didáctica y dirigido a todos los públicos. Esta idea de ruptura con la concepción de animación como un género infantil, es lo más va a caracterizar al cineasta checo, dentro de un mundo de fantasía, en que la magia y el surrealismo con el eje vertebrador, jugando con marionetas y piezas de arcilla entre otros elementos³⁰. Sin embargo, se separa de esa idea de didactismo al servirse de la magia y el surrealismo para teñir las escenas de elementos perturbadores con un aura de misterio que procede del subconsciente y lo onírico. Es capaz de crear combinando imágenes tomadas de la realidad con animación, ayudando a completar ese mundo surrealista, lo que llama a destacar su peculiaridad y facultad creativa, que se sale de lo hasta entonces concebido, jugando con esa dualidad de la realidad y el sueño, que resultan muy presentes en la obra de Tim Burton, y establece una conexión directa con este en el gusto por lo peculiar y lo perturbador, y el uso de las marionetas y la arcilla para contribuir a esto³¹.

³⁰ Pérez Gavilán, 2017.

³¹ Palacios, 2013, 92.

4. RECOPIACIÓN DE CARACTERÍSTICAS

De esta manera, tal y como ha quedado previamente marcado, el estilo timburtoniano va a contar con dos precedentes principales, el cine expresionista y el goticismo, manifestado tanto desde el punto de vista cinematográfico como desde el literario. A ello se suma el reflejo de su propia vida, acontecimientos a los que concede un nuevo sentido sirviéndose de las distintas líneas argumentales, un tipo de metrajes marcados por su personalidad, primando lo visual sobre lo conceptual, el cómo se narra. Recurre a la naturaleza como símbolo, ayudando a generar dramatismo en la escena, conectando con la angustia vital y la crisis existencial de los personajes, yendo más allá de la simple flora y fauna (el agua, el cielo, la niebla). Cabe destacar la ruptura con lo tradicional y lo académico, concibe una belleza muy distinta a la mostrada en el cine, ayudada por un color que tergiversa lo clásico y concede un nuevo sentido al ideal de belleza. Burton halla bella la fealdad y la monstruosidad, dentro de un ambiente de fantasía y sueño que toma del Expresionismo, la idea de las figuras de canon alargado que producen miedo en el espectador, pero que esconden un interior muy bello.

Va a tomar importancia la idea de puente, un concepto entendido desde el punto de vista arquitectónico, que pone en conexión la filosofía y la pintura por medio de grupo expresionista Die Brücke (El Puente), cuya denominación proviene de *Así habló Zaratustra* (1883-85) de Friedrich Nietzsche³². No resulta casual esta conexión con Tim Burton, puesto que establece una conexión entre pasado, presente y futuro, una metáfora sobre el tránsito y el cambio, que relaciona el antiguo yo del personaje hacia su nuevo yo. Establece una conexión entre dos mundos, el real y el fantástico, el de los vivos y el de los muertos, muy bien representado por el puente de *La novia cadáver* (2005), que representa para Emily el tránsito entre la vida y la muerte.



Imagen 16. Fotograma y concept art de *La novia cadáver*

³² “La grandeza del hombre está en ser un puente y no una meta: lo que en el hombre se puede amar es que es un tránsito y un ocaso” (Nietzsche, 1883-85, 5)

De esta manera, se muestra un estilo muy particular que va más allá de lo habitual, como el reflejo de la personalidad del director, una fantasía que sale de su mente y se traduce sobre la cinta. Combina esa idea de lo común e imaginario, lo real y lo onírico, con extravagancia y gusto por lo sobrenatural, en que las emociones de los personajes definen la escenografía, dentro de un tipo de historias que comienzan con un carácter melancólico y finalizan con la aceptación del protagonista de su propia realidad.

A) TEMÁTICA: son historias tristes en las que la estética nos lleva a integrarnos en la narración, siendo esta la que aporte un significado que va más allá de lo puramente decorativo, jugando con las distintas realidades. Se centra en el concepto del protagonista contra un mundo que le rechaza por ser distinto, juega a la perfección con la idea de la doble realidad como una alegoría de la doble personalidad del personaje, que se relaciona con la alternancia entre el bien y el mal, la lucha contra la oscuridad, donde la muerte juega un importante papel (esqueletos, fantasmas, muertos vivientes). Es una temática que se relaciona con el goticismo y el cine expresionista, con especial atención a la influencia ejercida por Edgar Allan Poe, que crea una trama en que los personajes luchan contra la norma³³.

B) CARACTERIZACIÓN: los personajes timburtonianos son la clave de su estilo, puesto que son la pieza que justifica la estética que rodea los metrajes, cumpliendo con unos patrones que se repiten: mayormente hombres, introvertidos, con una personalidad peculiar, un físico distinto al del resto, que puede llegar a monstruoso en ocasiones, que escapan de la realidad adentrándose en su mundo interior para escapar de la marginación de la sociedad. Son personajes que no encajan en el mundo en que viven, pues la sociedad no es capaz de profundizar en la sensibilidad que presentan, no se adaptan a lo que se entiende por convencional y les cuesta expresarse sentimentalmente, de tal forma que a lo largo de la historia tratan de buscar su identidad. En definitiva, se trata de seres imperfectos por dentro y por fuera, protagonistas que no cumplen los estereotipos de héroe, la perfecta combinación de su vida y experiencias, y de su interés por los monstruos y seres incomprendidos relatados en el cine expresionista. Ejemplo de esto son Eduardo Manostijeras, el Sombrero Loco, Alicia, y Jack Skellington entre otros, personajes raros e inadaptados que acaban por reivindicarse a sí mismos tal y como son.

³³ Paredes Zazo, 2020, 59-60



Imagen 17. Fotograma de Eduardo Manostijeras, *el Sombrero Loco y Alicia*, y *Jack Skellington*

A medio camino entre la inocencia y la madurez, su físico destaca por presentar ciertas mutaciones o rostros excesivamente pálidos con unas marcadas ojeras y/o maquillajes llamativos que marcan unos grandes ojos, que contrastan con el pequeño tamaño de la boca (en alusión a la introspección y timidez), y cabellos que tienden a ser negro carbón despeinado. Tienden a ser altos y delgados, de cuerpo estilizado, con brazos y piernas largos, o, por el contrario, bajos y regordetes con extremidades cortas, generando un contraste, especialmente visible por medio de la animación. Una “fealdad” exterior que esconde una belleza interior, soñadores y románticos atados a un hecho traumático que tratan de superar para llevar a cabo un “renacer”, haciendo que el espectador desarrolle un vínculo emocional con ellos³⁴.

C) DICOTOMÍA ESTÉTICA: conecta directamente con la dualidad reinante entre los dos mundos paralelos que se desarrollan, de modo que los colores cambian en función del mundo al que pertenezcan, bebiendo directamente del cine expresionista. Así, se genera una clara dicotomía entre los conceptos contrapuestos, el bien y el mal, la vida y la muerte, la realidad y la fantasía, vinculando una cierta gama cromática con un determinado concepto de la historia³⁵. El uso de los colores lleva a generar un mundo siniestro y un mundo fantástico, donde el primero suele contar con una gama fría en que domina el negro y el gris, contrastados por medio del uso de los verdes y los rojos, mientras el segundo está dominado por la luz y colores saturados. La finalidad es poner en valor la fantasía y sus personajes, relacionando en todo momento el color con la personalidad y la disociación mental del protagonista. Uno de los ejemplos en que queda más claro esto es en *Alice in Wonderland* (2010), donde el mundo real está cubierto de una tonalidad sepia, pero con una fuerte luz que domina el espacio, mientras que Wonderland está cubierto por un ambiente más pesado pero caracterizado por una explosión de color.

³⁴ Martín Ramírez, 2022

³⁵ Martín Ramírez, 2022



Imagen 18. El mundo real y el País de las Maravillas

La importancia reside en el contraste entre los mundos, que expresa cómo la realidad y la fantasía chocan, generando confusión sobre lo que pertenece a cada concepto, puesto que, aunque en un principio se muestren claramente diferenciados, dado el transcurso de la trama, la barrera entre ambos se diluye y hay una convergencia, que desencadena en una separación final. Esta separación puede ocurrir dentro de una misma línea espaciotemporal, como ocurre con *Eduardo Manostijeras* (1990), o en distintos marcos espaciales, como es el caso de *Pesadilla antes de Navidad* (1993) entre Halloween Town y Christmas Town, que se contraponen cromáticamente, oscuridad frente a luminosidad. La unión entre los mundos se realiza, generalmente, por medio de un puente, tal y como ya se ha definido, sirviendo como algo físico y simbólico, que puede sustituirse por unas escaleras, o incluso un árbol, conectando con el cine de terror y el Expresionismo³⁶.



Imagen 19. Halloween Town y Christmas Town

D) ESCENOGRAFÍA: juega con los distintos recursos (decorados, luz y vestuario) para exteriorizar el mundo interior del protagonista, marcando la estética de la película, con claras reminiscencias del cine expresionista. Presenta decorados deformados, cuyos contornos quedan remarcados por una luz expresionista que genera contrastes lumínicos y ayuda a transmitir sensación de algo extraño, jugando con la dicotomía presente. Burton se encarga de

³⁶ Paredes Zazo, 2020, 66-72

dotar a los personajes de un vestuario extravagante o, por el contrario, ropa muy simple y negra, junto a complementos tales como sombreros o pelucas, que combinan con un maquillaje que enfatiza los ojos e incide en la mirada, como ya habría ocurrido en el cine expresionista y gótico. Todo ello colabora con un montaje rápido con cortes visibles que inciden en el valor expresivo de las imágenes, junto al uso de flashbacks, donde es el espectador el que concede sentido a la historia, como ya habría ocurrido desde el desarrollo del cinematógrafo. Toman importancia los títulos de crédito, pues juega con texto, estética y música, creando una pieza colocada al comienzo y que introduce al espectador en el universo de la película, una especie de prólogo que no pasa desapercibido, donde suele jugar con los efectos visuales y especiales.



Imagen 20. Créditos iniciales de *Sweeney Todd* y *Pesadilla antes de Navidad*

E) ELEMENTOS RECURRENTES: la mayor parte de sus elementos recurrentes conectan con Edgar Allan Poe, tal y como se ha definido previamente. Concede un papel importante a los animales, especialmente a los perros como su animal favorito, que representa la amistad del hombre-mascota con cierto simbolismo, dentro de un tipo de historias que ocurren en festividades conocidas a nivel mundial como Halloween, que le permiten conectar con lo lúgubre y los muertos. A esto se suma la estética *kitsch* (Eduardo Manostijeras, 1990), y la representación de las mariposas con carácter simbólico de libertad junto a elementos tratados con cierto misterio, como es el caso del circo y las ferias ambulantes (*El hogar de Miss Peregrine para niños peculiares*, 2016), y otros extraídos del imaginario de terror, como los molinos, los coches de caballos (*Sleepy Hollow*, 1999) o las mansiones, junto a la figura del científico loco (*Pesadilla antes de Navidad*, 1993)³⁷.

³⁷ Paredes Zazo, 2020, 73-82



Imágen 21. Circo en El hogar de Miss Peregrine, coche de caballos en Sleepy Hollow y el Dr. Finkelstein de Pesadilla antes de Navidad

F) LA BSO DE DANNY ELFMAN: *outsider* como Tim Burton, va a ser uno de los grandes compositores de bandas sonoras de la época moderna, con un estilo que va a combinar a la perfección con las creaciones de Bulto, con un toque romántico muy destacado.

5. LA NOVIA CADÁVER COMO EL CULMEN

Título original: Corpse Bride; **Género:** animación, fantasía, comedia, romance, terror, musical, stop-motion; **Producción:** Warner Bros, Laika Entertainment, Patalex Productions, Will Vinton Studios Estados Unidos, 2005; **Guión:** John August, Coraline Thompson, Pamela Pettler; **Dirección:** Tim Burton y Mike Johnson; **Música:** Danny Elfman; **Reparto:** Johnny Depp, Helena Bonham Carter, Emily Watson; **Duración:** 75 minutos³⁸.

Argumento: La historia parte del matrimonio concertado entre Victor y Victoria, dos jóvenes desconocidos de un pueblo victoriano del siglo XIX, cuyas familias pretenden obtener beneficio del casamiento. En un principio ninguno se halla de acuerdo con la boda, pero conectan gracias a una bonita escena en el piano, en que se ve a Victor, con sus largos y huesudos dedos de pianista tocar una bonita melodía, aunque el transcurso de los acontecimientos va a llevar muy pronto a un cambio en la trama. Victor, tras ser humillado en el ensayo de la boda, corre hacia un frondoso bosque en que practica los votos hasta que lo hace correctamente, cosa que no pasa desapercibida para la trama, pues junto al recital, coloca el anillo sobre lo que cree es una rama de un árbol, con tan mala suerte de que resulta ser el dedo de Emily, una novia cadáver. Asesinada en su noche de bodas, se mantiene atada al mundo de los vivos y al bosque, esperando a que llegue un caballero que pida su mano, cosa que ocurre de forma inesperada en este momento, arrastrándose al Mundo de los muertos, dejando a una desolada Victoria a la que trata de cortejar lord Barkis, quien resultaría ser el culpable de la muerte de Emily. Esto lleva a una serie de escenas en que Victor conoce el Mundo de los muertos, hasta que se entera de quien pretende desposar a Victoria y decide regresar al Mundo de los vivos, donde se debate entre regresar por la eternidad con Emily o casarse con Victoria.

³⁸ La novia cadáver, s.f.



Imagen 22. Cartel de La novia cadáver

Desarrollo de personajes: una de las cosas por las que más destaca es la representación de un ser monstruoso femenino, **Emily**, que además cuenta con papel protagónico, a diferencia de lo habitual y de lo que al comienzo del largometraje parece. La historia busca narrar la superación del evento traumático que la ata al Mundo de los vivos, el asesinato por parte del que sería su prometido la noche de bodas, lo que hace que la dualidad proceda de su presencia tanto en el Mundo de los vivos como en el de los muertos. Es al final del largometraje cuando se muestra uno de los elementos recurrentes del imaginario timburtoniano, las mariposas como símbolo de la libertad, azules, que cubren el cuerpo de Emily, aludiendo a que ya no hay nada que la ate al mundo de los vivos, pues ha sido capaz de asumir su naturaleza, y ha superado su trauma. De esta manera, a lo largo de toda la historia se representa su “fealdad” exterior debido a la muerte, aunque realmente resulta muy bella, mientras en su interior solo es una chica dulce y soñadora, con una belleza excepcional opacada por el trauma. Emily porta un vestido de novia blanco que se ha tornado azulado, como su piel y cabello, forma de referenciar la falta de vida, delgada y con unos enormes ojos que resaltan sobre sus huesudas facciones, remarcados por medio de una sombra de ojos morada y unas largas pestañas.

Por su parte **Victor** y **Victoria** representan la belleza interior y exterior, mientras la monstruosidad moral recae en manos de lord Barkis, feo por fuera y por dentro, haciendo que Emily tome el rol de heroína a pesar del aspecto que presenta, puesto que es la que consigue la salvación final de Victoria al enfrentarse a su asesino. Victor representa el prototipo de personaje masculino de Burton, que acostumbra a tomar el rol de protagonista, joven alto,

delgado, moreno, de tez blanca con ojos grandes y boca pequeña, que viste de negro. Con respecto a Victoria, apenas sale del prototipo de personaje timbutoniano, delgada, con tez blanquecina, ojos grandes y boca pequeña, no destaca físicamente puesto que es Emily la que debe destacar, dos mujeres con un mismo objetivo, el amor de Victor, pero Victoria es la única opción real dado que está viva y Emily no puede permitirse, una vez superado el trauma, arrastrar a una vida infeliz al joven.



Imagen 23. Victor y Emily, y Victor y Victoria

Con respecto a **Lord Barkis**, su físico se encuentra exagerado y caricaturizado, dada la maldad que representa, con un cuerpo cuyas formas difieren de las mostradas por los anteriores, con una barbilla de enorme tamaño, y unos labios cuyo tamaño destaca.

Dicotomía: va a haber una clara diferencia entre los mundos, tal y como tiende a ocurrir, puesto que el Mundo de los vivos tiene la connotación siniestra, cubierto de una gama fría en que los grises se extienden, mientras que el Mundo de los muertos es el que se muestra fantástico y dominado por la alegría y los colores saturados. Estos mundos aparecen unidos por medio de un puente, que adquiere un doble significado, como elemento físico que establece la unión, y como símbolo del tránsito y la superación que debe llevar a cabo Emily, más aún cuando se trata del espacio en que fue abandonada por Lord Barkis. Con este contraste cromático pretende poner en valor el Mundo al que pertenece Emily y su gente, a pesar de que se trata de muertos vivientes y esqueletos, que resultan estar llenos de vida y disfrutan cantando unidos como una familia. En contraste con esto, el mundo al que pertenece Victor se presenta lúgubre y triste, jugando con la idea de bien-mal.



Imagen 24. Comparación del Mundo de los muertos y de los vivos en La Novia Cadáver

Conexiones con Edgar Allan Poe:

- La idea de amor y muerte como inseparables, y la justificación de la defunción de la dama a causa del matrimonio, el evento que desencadena el argumento de la película, la muerte de Emily el día de su boda a manos de su prometido.
- Hay constantes referencias a la muerte y muertos vivientes, con una temática amorosa entre dos personas de diferente condición (vivo y muerta).
- Ambientación lúgubre y oscura con interés en bosques, cementerios y casas encantadas, envueltos en tinieblas.
- Representación de animales, visible a través de Scraps, el difunto perro de Victor, unidos por un fuerte vínculo.
- Protagonismo de lo paranormal, lo gótico y fantasmagórico.

6. CONCLUSIONES

Con atención a los objetivos, considero que se han cumplido con creces, puesto que el propósito inicial era realizar un análisis detallado de todas aquellas influencias que habrían llevado a Tim Burton a configurar un estilo tan personal, del mismo modo que una vez comprendidos los precedentes, llevar al desarrollo justificado de los códigos de su universo para una posterior aplicación a *La novia cadáver* (2005), que es el fruto de todo aquello que rodea al complejo mundo timburtoniano.

De este modo, Tim Burton se ha convertido en uno de los grandes representantes del cine de animación americano, un experto en la técnica del *stop motion* que ha sido capaz de llevar a la gran pantalla historias de lo más variopintas que no habrían sido lo mismo de no ser por todas aquellas influencias que habría recibido cuando apenas era un niño. Pese a que son diversas las influencias recibidas por el director, es una realidad indiscutible que de no ser por la literatura y estilo de Edgar Allan Poe y el cine expresionista, los códigos de Tim Burton no serían los mismos, pues estas son piezas claves para comprender por qué los personajes están caracterizados de una determinada manera, así como por qué las historias son oscuras e incluso dramáticas en algunas ocasiones. Con un éxito de taquilla enorme, la clave del éxito es la forma en que representa una parte de él mismo en cada película, cosa que le ha animado a seguir creando historias en que la normalidad no tiene cabida apenas.

Así, es imposible comprender su estilo sin analizar cuáles han sido sus influencias, sin atender al cine de terror, al goticismo y a Edgar Allan Poe, así como sin conocer su infancia y vida, y la forma en que aprecia el mundo que le rodea. Apela a la emoción gracias a una perfecta construcción del protagonista, que hace que el espectador encuentre algo propio en lo ajeno, y le permite sumergirse en un insólito mundo del que acaba por sentirse partícipe. En todo momento juega con lo conocido y lo desconocido para llevar al espectador a la confusión continua con la simultaneidad de realidad y fantasía, que refleja lo que su mente procesaba cuando tan solo era un niño, dando libertad a unos pensamientos que podrían parecer abiertamente opuestos en un primer momento, transmitiendo la idea de que realidad y fantasía no son conceptos contrapuestos, sino que se unen dentro del mismo mundo de forma natural.

Se sirve de la fantasía para poner en tela de juicio lo que se considera como normal y habitual, para demostrar que es imposible concebir la vida y la felicidad sin dar rienda suelta a la imaginación, independientemente de la edad del individuo y su condición, la realidad resulta demasiado aburrida si no se concede libertad a los sueños. Integra a la perfección la estética gótica con el acompañamiento musical que se escucha en todo el largometraje, gracias a la figura de Danny Elfman, dotando a los “monstruos” de un aura de magia. Hacer un análisis exhaustivo de cada una de sus obras sería una labor larga y complicada, razón por la cual he determinado el estudio de *La novia cadáver*, largometraje que considero permite analizar y aplicar a la perfección las características que llevan al desarrollo del particular estilo del director. Por medio de este largometraje de animación se muestra el uso del *stop motion*, la herencia de la estética gótica y expresionista, el juego constante entre el mundo real y el onírico, la representación de los distintos tipos de amor, con atención al de mascota-dueño, y uno de los grandes tópicos de la literatura de Poe como es la muerte de la mujer a causa del matrimonio.

Así, por medio de sus obras se muestra un mundo muy visual en que no importa tanto la historia como el tratamiento que se le concede, dentro de un universo en que todos los recursos al alcance del director son usados para trascender y hacer que el espectador sea uno más entre los personajes. Se trata de un tipo de historias que no dejan indiferente a nadie, ni en lo visual ni en lo argumental, pues cautiva visualmente y hace que el espectador no pueda despegar su mirada de la pantalla, del mismo modo que apela a lo sentimental, haciendo que el espectador sienta lo que el protagonista está viviendo.

En conclusión, cuando hablamos del universo cinematográfico de Tim Burton nos referimos a un conjunto de elementos que configuran una estética muy particular que no se equipara a la de ningún otro director actual. Es capaz de atraer al espectador tanto estética como narrativamente, gracias a que en cada pieza introduce un pedacito de sí mismo, configurando unas historias que son el producto de su pasado y su presente. Y al final, es precisamente una de las frases de la película *Alice in Wonderland*, la que muestra la esencia de su universo: “¿Sabes cuál es el problema de este mundo? todos quieren una solución mágica a los problemas, pero todos rehúsan creer en la magia”.

BIBLIOGRAFÍA

Aguilar, Carlos. 2002. *Cine fantástico y de terror alemán (1913-1927)*. San Sebastián: Donostia Kultura.

Animación stop motion: Funcionamiento de la técnica cinematográfica fotograma a fotograma. Adobe.

<https://www.adobe.com/es/creativecloud/animation/discover/stop-motion-animation.html#:~:text=La%20animación%20stop%20motion%20es%20una%20forma%20de%20animación%20basada,el%20objeto%20se%20está%20moviendo>.

Arries, Javier. 2008. *Dracula, De Tod Browning*. Página web de Javier Arries. https://www.arries.es/la_cripta/cine/dracula_1931.html.

Carbajo Torregrosa, Estelle Inmaculada 2022. *Antes de Burton. Influencias y referencias que inspiraron al padre de la Novia Cadáver*. Trabajo Fin de Grado. Universidad Politécnica de Valencia. <https://riunet.upv.es/handle/10251/189115>.

Cinelpixel. 11 de junio de 2021. *¿Qué Hace del Stop Motion Algo Tan especial?* | cinelpixel. Video de Youtube, 6:40. <https://www.youtube.com/watch?v=K1SaaXJvt3Q>.

Cueto, Roberto, y Díaz, Carlos. 1997. *Drácula : de Transilvania a Hollywood*. Madrid: Nuer Ediciones.

EFE. 2010. *El director checo Svankmajer convierte en poesía el cine de animación*. Público. <https://www.publico.es/actualidad/director-checo-svankmajer-convierte-poesia.html>.

El cuervo. Asociación Almendrón. <https://www.almendron.com/blog/wp-content/images/2018/09/edgar-allan-poe-el-cuervo.pdf>.

El gabinete del doctor Caligari (1920). FilmAffinity. <https://www.filmaffinity.com/es/film446167.html>.

El Mundo de Zowl. 8 de septiembre de 2023. | *El Stop Motion Nunca Debió Evolucionar | Análisis* | Video de YouTube, 11:03. <https://www.youtube.com/watch?v=-qHB4W5ID6k>.

Filmografía Tim Burton. SensaCine.com. <https://www.sensacine.com/actores/actor-6494/filmografia/>.

Frankenweenie (2012). FilmAffinity. <https://www.filmaffinity.com/es/film348042.html>.

G.M, Abel. 2024. *Mary Shelley, la vida de la escritora que inventó a Frankenstein*. National Geographic Historia. Biografías. https://historia.nationalgeographic.com.es/a/tormento-literario-mary-shelley_15577.

Gómez López-Quiñones, Loreto. 2014. "Vampirismo: Drácula y la lógica cinematográfica", *Signa: Revista de la Asociación Española de Semiótica* 23, 471-92. <https://doi.org/10.5944/signa.vol23.2014.11744>. (Consultado el 16 de abril de 2024)

González-Rivas Fernández, Ana y García Jurado, Francisco. 2008. "Death and Love in Poe's and Schwob's Readings of the Classics", *CLCWeb: Comparative Literature and Culture* 10, n.º 4, 3-8. <https://doi.org/10.7771/1481-4374.1393>. (Consultado el 16 de abril de 2024)

Hernández, Javier. 2020. "Las primeras horror movies de Universal Pictures". *Tropelias: Revista de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada*, n.º 34, 182–95. https://doi.org/10.26754/ojs_tropelias/tropelias.2020344361. (Consultado el 16 de abril de 2024)

La novia cadáver (2005). FilmAffinity. <https://www.filmaffinity.com/es/film523454.html>.

Martín Ramírez, Eva María. 2022. *Análisis de la construcción de personajes y la estética dicotómica en la representación de la infancia en las obras de Tim Burton*. Trabajo Fin de Grado. Universidad de Sevilla. <https://idus.us.es/handle/11441/136854>.

Montijano Carpio, Alberto. 2017. *Influencia de edgar allan poe en tim burton: Ecos formales y temáticos en vincent (1982)*. Trabajo Fin de Grado. Universidad de Jaén. https://crea.ujaen.es/bitstream/10953.1/5813/1/Montijano_Carpio_Alberto_TFG_Filologa_Hispnica.pdf.

Ojo de Luna Cine club. 22 de noviembre de 2016. *Vincent (1982) Tim Burton | Español HD*. Video de YouTube, 5:54. <https://www.youtube.com/watch?v=Pka8BJwFxoS>.

Palacios, Jesús. 2013. *La linterna mágica de Jan Švankmajer. Švankmajer y el cine de animación checo | Con A de animación*. Home Page. <https://doi.org/10.4995/caa.2013.1427>. (Consultado 20 de abril de 2024)

Paredes Zazo, Ana. 2020. *La creación de un estilo cinematográfico: El cine de Tim Burton*. Trabajo Fin de Grado. Universidad de Extremadura. <http://hdl.handle.net/10662/11610>.

Pérez Gavilán, Sergio 2017. *Jan Švankmajer: Surrealista del Stop-Motion y experimento militar con LSD*, VICE - Unbequemmer Journalismus und Dokus zu allem, was wichtig ist auf der Welt.

<https://www.vice.com/es/article/mbajkb/jan-svankmajer-surrealista-del-stop-motion-y-experimento-militar-con-bsd>.

¿Qué es renderizar? - UFV Madrid. Formación profesional UFV. <https://www.ufv.es/cetys/blog/que-es-renderizar/#:~:text=¿En%20qué%20consiste?,luz%20con%20todos%20estos%20elementos>.

Romera Huerta, Andrea. 2020. *Vincent - críticas | sinopsis | comentarios*. El Espectador Imaginario. <https://www.elespectadorimaginario.com/vincent/>.

Russo, Patricia. 2019. "Arquetipo y ciencia ficción: Frankenweenie, un perro con chispa", *Ágora UNLaR* 4, n.º 9. <https://revistaelectronica.unlar.edu.ar/index.php/agoraunlar/article/view/542>. (Consultado el 14 de abril de 2024)

Solaz, Lucía. 2003. "Literatura gótica", *Espéculo. Revista de estudios literarios*. n.º 23. <https://biblioteca.org.ar/libros/151906.pdf>. (Consultado el 14 de abril de 2024)

Villegas Cánovas, Adriano. 2015. "Conexiones simbólicas y conceptuales entre la pintura barroca y la literatura gótica: El caso de Caravaggio y Edgar A. Poe." *Herejía y belleza: Revista de estudios culturales sobre el movimiento gótico*, n.º 3, 289–97. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5086580>. (Consultado el 14 de abril de 2024)

Vincent (C) (1982). FilmAffinity. <https://www.filmaffinity.com/es/film660984.html>.

'Vincent', el cortometraje de Tim Burton que hace un homenaje a Vincent Price y Edgar Allan Poe - PICNIC. 2020. Picnic Media. <https://picnic.media/vincent-el-cortometraje-de-tim-burton-que-hace-un-homenaje-a-vincent-price-y-edgar-allan-poe/>.