



UNIVERSIDAD CATÓLICA ANDRÉS BELLO
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE COMUNICACIÓN SOCIAL
MENCIÓN ARTES AUDIOVISUALES
TRABAJO DE GRADO

Del Sepelio a la Cuna

Cortometraje animado basado en el estilo de Tim Burton

MOLLEGAS ANDRADE, Néstor Eduardo

Tutora:

BERNAL REYES, Keyla Liliana

Caracas, septiembre 2012

*Para mis padres, Néstor Mollegas y Vivian Andrade,
quienes saben bien que vivo dentro de una película,
en la que ellos son los directores
y las estrellas.*

AGRADECIMIENTOS

Mi principal deuda de gratitud es con mi estimado amigo Gabriel Moreno, que ha sido un maravilloso paladín y defensor de este proyecto desde el primer día que le comenté la idea, y que de igual forma, se ha sometido paciente, cortés y desinteresadamente a trabajar y colaborar en la medida de lo posible, para sacar adelante este producto audiovisual.

También quiero dar las gracias más sinceras a la incomparable Mariana Vincenti, cuyo perseverante entusiasmo no tiene parangón. Por ser la primera en creer en la luz que había al final del túnel llamado *Del sepelio a la cuna*, por desear componer la música, por estar atenta a los detalles y por muchas cosas más, su nombre merece estar aquí.

A Keyla Bernal, no solamente por aceptar la enmienda de tutelar este trabajo de grado, sino también por el aprendizaje que me ha brindado siempre. Por ofrecerme una visión impagable, extraordinariamente cariñosa, enternecedora e increíblemente afectuosa de las artes audiovisuales, ella es poseedora de mi agradecimiento y afecto total.

A lo largo de esta labor, muchas personas me han brindado su ayuda, orientación y apoyo. A muchos se los he agradecido ya, pero en estas palabras me gustaría destacar a Rubén Rodríguez, por adorar tanto el proyecto como adora a Tim Burton y la animación; a Carolina Aranguren, por su generosa hospitalidad durante tantos días de producción; a Vanessa Saba, por las fascinantes charlas cinéfilas que se apoderaban de nosotros durante el trabajo; a su hermana, Stefany Saba, por darle alma a parte de la historia que desarrollamos en papel; y a Daniela Mora, mi insuperable animadora en los momentos más críticos del proyecto. Asimismo, mención aparte para Alex Méndez, sabio «mentor» de mi viaje hacia el cine, a Yasmín Centeno, a Elisa Martínez, a Elio Cárdenas, a Yessenia Hernández, a Englys Acconciagioco, a Estefanía Gasperi y a todos mis compañeros de clase, mis amigos, mis favoritos.

Y, para terminar, mi amor y afecto más profundo a la familia que tengo. Por razones demasiado numerosas para mencionar aquí, mi padre, mi madre y mi hermano merecen todo el crédito de cualquier cosa que yo haga. Son sencillamente los mejores.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	ix
MARCO TEÓRICO	11
I. LA ANIMACIÓN	13
1.1. Un mundo de magia	13
1.2. Historia de una alquimia	15
1.3. Las múltiples formas de la animación	26
1.3.1 Animación tradicional	28
1.3.1.1 Animación en papel o animación lineal	27
1.3.1.2 Animación por capas o animación por transparencias	27
1.3.1.3 Animación de fotografía o <i>fotokinesis</i>	27
1.3.1.4 Rotoscopio	28
1.3.2 Animación cuadro a cuadro (<i>stop-motion</i>)	28
1.3.2.1 <i>Claymation</i>	28
1.3.2.2 Animación de objetos	29
1.3.2.3 Animación de recortes	29
1.3.2.4 Animación de siluetas	30
1.3.2.5 Pixelación	30
1.3.3 Animación por computadora (<i>CGI</i>)	30
1.4. El proceso de producción de un animado 3D por computadora	31
1.4.1 Acto I: Preproducción	32
1.4.1.1 Diseños	34
1.4.1.2 Voces	35
1.4.1.3 <i>Storyboard</i>	36
1.4.1.4 Pietaje o cronometrado	37
1.4.2 Acto II: Producción	37
1.4.2.1 Modelado	38
1.4.2.2 <i>Rigging</i>	39

1.4.2.3 <i>Skinning</i>	39
1.4.2.4 Pruebas de animación	40
1.4.2.5 Superficies	40
1.4.2.6 Animación	41
1.4.2.7 Cinematografía	42
1.4.2.8 Iluminación	42
1.4.2.9 Efectos	43
1.4.2.10 Renderización	43
1.4.3 Acto III: Postproducción	44
1.4.3.1 Musicalización	44
1.4.3.2 Postproducción de audio	44
1.4.3.3 Postproducción de video	45
1.4.3.4 Créditos	45
1.4.3.5 Distribución	45
II. EL CINE DE TIM BURTON	47
2.1 Tim Burton, poeta de lo raro en Hollywood	47
2.2 Biografía y trayectoria profesional	52
2.2.1 El nacimiento de una vocación	52
2.2.2 Filmografía	61
2.2.2.1 <i>Pee-wee's Big Adventure</i>	62
2.2.2.2 <i>Beetlejuice</i>	64
2.2.2.3 <i>Batman</i>	66
2.2.2.4 <i>Edward Scissorhands</i>	68
2.2.2.5 <i>Batman Returns</i>	70
2.2.2.6 <i>The Nightmare before Christmas</i>	72
2.2.2.7 <i>Ed Wood</i>	74
2.2.2.8 <i>Mars Attacks!</i>	76
2.2.2.9 <i>Sleepy Hollow</i>	78
2.2.2.10 <i>Planet of the Apes</i>	80
2.2.2.11 <i>Big Fish</i>	82

2.2.2.12 <i>Charlie and the Chocolate Factory</i>	84
2.2.2.13 <i>Corpse Bride</i>	86
2.2.2.14 <i>Sweeney Todd: The Demon Barber of Fleet Street</i>	88
2.2.2.15 <i>Alice in Wonderland</i>	90
2.2.2.16 <i>Dark Shadows</i>	92
2.2.2.17 <i>Frankenweenie</i>	94
2.3 Burton: un autor y una marca	96
2.4 Un universo personal	104
2.4.1 Antecedentes	104
2.4.1.1 Raíces góticas	104
2.4.1.2 Raíces expresionistas	109
2.4.2 El héroe solitario	112
2.4.3 La fascinación por lo siniestro	121
2.4.4 Un discurso sobre la monstruosidad	122
2.4.5 El contraste entre dos mundos	125
2.4.6 El arte de Tim Burton	127
2.4.6.1 La dirección artística	127
2.4.6.2 Creación y diseño de personajes	131
2.4.7 La fotografía de Tim Burton	131
2.4.8 La música de Danny Elfman	133
2.4.8.1 Un compositor singular en Hollywood	135
2.4.8.2 El sonido Elfman	137
2.4.8.3 Burton y Elfman: el encuentro de dos almas gemelas	139
2.4.9 Colaboradores, cómplices y amigos	
MARCO METODOLÓGICO	145
I. EL PROBLEMA	146
1.1 Objetivos	146
1.1.1 Objetivo general	146
1.1.2 Objetivos específicos	146

1.2 Planteamiento del problema	146
1.3 Justificación	148
1.4 Delimitación	150
II. LIBRO DE PRODUCCIÓN	151
2.1 Ficha técnica	154
2.2 Idea	154
2.3 Sinopsis	154
2.4 Escaleta	155
2.5 Tratamiento	159
2.6 Guión literario	162
2.7 Guión técnico	174
2.8 <i>Storyboard</i>	196
2.9 Propuesta de arte	214
2.9.1 Apuntes de la dirección artística	214
2.9.2 Paleta de colores	217
2.10 Propuesta de fotografía	218
2.11 Propuesta sonora	219
2.12 Diseño de producción	220
2.12.1 Diseño de personajes	221
2.12.2 Diseño de escenarios	285
2.12.3 Diseño de objetos	290
2.13 Diario de una animación	292
2.14 Modelados	296
2.14.1 Modelados de personajes	297
2.14.2 Modelados de escenarios	311
2.15 Desglose de necesidades de producción	314
2.16 Presupuesto	315
2.17 Análisis de costos	316

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	318
BIBLIOGRAFÍA	321
ANEXOS	327

INTRODUCCIÓN

Trazarse metas en la vida siempre permite que los sueños y las inquietudes se materialicen. Parece, en ocasiones, valer más la fuerza del querer que simplemente los medios materiales que se suponen necesarios siempre. Y en cierto sentido, todo ser humano vive con anhelos, producto de la influencia de las historias fantásticas o de las fábulas para niños que tanto han calado en la sociedad y en sus enseñanzas.

De esta manera, la existencia del cine se ofrece como un elemento capaz de explicar lo anterior. Por un lado, el medio cinematográfico es la llamada *máquina de los sueños*, y por el otro, es el logro de la perseverancia de un grupo de talentosos profesionales que han dedicado su labor a realzar lo que quizás sólo podría ser considerado como mero un proceso químico.

La fascinación, el asombro, la ilusión, la magia y todos aquellos elementos que puedan adjudicárseles al cine, brindan una de las experiencias a la que millones de personajes quieren sumergirse diariamente, asistiendo a una sala de proyección de películas. Quizás allí encuentran otra forma de vivir, y tal vez allí es donde quisieran haber vivido.

De las ansias por crear lo imposible, de las ganas de realizar mundos que no existen, surgió el cine, y lo hizo con el objetivo primordial de expresarse y satisfacer esa necesidad humana que mueve al mundo entero. La comunicación es el soplo de vida que mantiene al Hombre con fuerzas para vencer su indeterminación, en la medida que es capaz de jamás prohibirse a sí mismo tener un pensamiento y, cualquier forma, compartirlo.

La animación se presenta como la manera más cercana del ser humano que la emplea, a desinhibirse y plasmar todo lo que quiere decir. Mediante la exploración de su mundo interno, un animador es capaz de ofrecerle a miles de personajes universos tan atractivos y recordados como los de los cuentos de hadas de Walt Disney, o los de sagas cinematográficas como *Star Wars*.

Existe, asimismo, un cineasta que es capaz de concebir el arte como lo hace todo aquel dedicado a la animación, y ese es Tim Burton. Poseedor de un estilo visual y de una

narrativa absolutamente personal, el director de origen norteamericano se formó bajo las enseñanzas de animadores, y ha utilizado a lo largo de toda su carrera estos conocimientos para enriquecer y abordar una y otra vez un sello, que lo hace más que único. En él, además, parece existir un deseo de unificar contenido e imagen, en un sentido comunicacional bastante interesante.

La obra de Tim Burton, considerado uno de los cineastas más originales y estimulantes del Hollywood actual, presenta una serie de características que se han estimado merecedoras de una atención especial. El director ha sido objeto de atención desde que irrumpió en el panorama cinematográfico en 1982, con *Vincent*, cortometraje de animación fotograma a fotograma, que recibió el prestigioso Premio de la Crítica en el Festival de Cine de Animación de Annecy.

Y es que el alcance de su imagen es inmedible, pues le permite a llegar a ver materializados los productos, a veces abstractos, de su imaginación, convirtiéndose así en la única vía posible para conseguirse cara a cara con sus fantasías.

De tal manera, Tim Burton, la animación y las ganas de crear y soñar, son la principal razón por la que se presenta el siguiente trabajo. En él, se descubre todo lo que hay detrás de la alquimia de los animados, a la vez que se estudia a profundidad el estilo de Burton, con la finalidad de unir ambos conocimientos, para que desemboquen en la creación y diseño de un proyecto animado concreto.

Partiendo de una historia original, que toma elementos temáticos de la obra de Tim Burton, se abre la puerta, una vez más, hacia un mundo que invita al espectador a dejar de lado la falta de credibilidad, y a someterse a soñar como tanto lo ha hecho, en la medida que el mundo ha avanzado y evolucionado. La siguiente investigación y realización, entonces, se plantea como un humilde homenaje a las prolíficas obras y vidas de los artistas que han impulsado esta forma de hacer cine, como también a la de aquellos hombres que, como Burton, han tratado de exponer los deseos, las emociones y los sentimientos que parten de la imaginación para servir a la comunicación.

MARCO TEÓRICO

*“La gente que tiene miedo a lo maravilloso debe
verse continuamente en callejones sin salida.
Nada podrá descubrir quien pretenda negar
lo inexplicable”*

Carmen Martín Gaité

(1990, p. 159)

I. LA ANIMACIÓN

1.1 *Un mundo de magia*

El productor Don Hahn (2008) considera que “la vida es movimiento” (p. 8). Basta recordar un poco que, desde tiempos antiguos, los seres humanos han tratado de capturar el sentido del movimiento en su arte. Y es por esto que Hahn define la animación como “la expresión moderna de esa búsqueda de vida en el arte” (p. 8).

Según Jordi Costa (2010), la animación es “una forma expresiva que recorre la historia del séptimo arte desde sus mismos orígenes, la cual parece destinada a definir en gran medida el futuro de la narración audiovisual en todas sus ramificaciones” (p. 5).

Así, hablar de animación es hablar de “una serie de técnicas diversas que logran crear una ilusión de realidad –o una plausible y orgánica irrealdad– a través del artificio” (Costa, 2010, p. 15). Es por esto que, para Costa, resulta un equívoco pensar que la animación es sólo un género cinematográfico más.

La animación no es un género; es un medio, un lenguaje, una forma de expresión: en suma, otro cine –u otro camino posible para una historia del cine alternativa– capaz de albergar todos los géneros, todos los registros temáticos, discursos simples y complejos, argumentos tanto dirigidos al público infantil como al adulto (Costa, 2010, p. 15).

Siguiendo lo dicho por Costa, la no legitimidad cinematográfica de la animación es, probablemente, una cuestión de poéticas. Según el criterio del autor, para los detractores del cine animado lo que define la especificidad del medio es la naturaleza fotográfica de las imágenes, junto al azar y al error, que “haría a cualquier película susceptible de capturar una imagen esencial, una verdad impremeditada, un destello epifánico no planeado por el artista” (2010, p. 16).

Si el cine sólo pudiese ser esto, la animación no tendría otro remedio que postularse como su antítesis: “el reino del control, una realidad sintética cuyos mínimos elementos son

fruto de una decisión artística deliberada. Un territorio abierto a toda posibilidad, excepto la del azar” (Costa, 2010, p. 16). Y es que aquellos que trabajan en el mundo de los animados tienen total libertad para crear a partir de la imaginación. Una prueba de ello es que “el animador puede jugar con los ritmos de sus imágenes, del mismo modo que el compositor lo hace con los ritmos de sus notas musicales” (Armes, citado en Iriarte & Pérez, 2003, p. 35).

No obstante, Costa (2010) agrega que el pulso entre cine de imagen real y cine de animación es una de las muchas formas de ilustrar el contraste y la fricción entre dos formas de entender la expresión cinematográfica y, más aun, la vida.

Si el cine es el séptimo arte, no sé en qué lugar se sitúa el cine de animación: desde luego, para mí, en un puesto privilegiado y difícilmente clasificable. Me sienta fatal que alguien pueda mirar al cine de animación como el hermano menor del cine, igual que no soporto cómo los pintores miran a los ilustradores con suficiencia por encima del hombro. El cine de animación en su momento de esplendor, (...) no tiene nada que envidiar al cine convencional (Segura, en Costa, 2010, p. 13).

Ramos y Marimón (2002) adjudican unas características básicas a la animación, que bien pueden servir para ampliar más y de mejor manera el concepto de este modo de hacer cine: “la animación trata el mundo de la imaginación, la fantasía y la magia” (p. 36). Pero esa magia patente no sólo se halla en el contenido sino incluso en la forma, pues “la animación es una manera, ingeniada por el hombre, de darle vida a un objeto inerte, el cual formará parte de una historia creada por él mismo, permitiendo la expresión y la comunicación de unas ideas determinadas” (Halas & Manvell, 1980, p. 13).

Walt Disney expresó en su momento que los límites de la animación son los límites de la imaginación. Para él, “los dibujos animados pueden contar cualquier cosa que conciba la mente del hombre. Esta capacidad convierte la animación en el medio más versátil y explícito de comunicación de masas” (citado en Disney Pósters, 1996, p. 105).

Partiendo del hecho de que la animación es “el arte del movimiento” (Laybourne, 1979, p. 7), se puede decir que ésta consiste en la visualización continua de una sucesión de cuadros –o dibujos–, en los cuales se halla fraccionado un movimiento dado en un segundo. Al ser proyectados en una pantalla, de una manera lo suficientemente rápida como para que la individualidad de cada imagen sea imperceptible, los llamados fotogramas crean la ilusión o impresión de un movimiento fluido.

Halas y Manvell (1980) explican lo anterior de una manera más sencilla: “las películas de dibujos animados consisten en una serie de fotografías de cada uno de los dibujos sobre celuloide, que representan las distintas fases del movimiento” (p. 13).

Las imágenes fijas se muestran en un orden consecutivo, comúnmente veinticuatro cuadros por segundo, y parecen moverse debido a un fenómeno conocido como *perseverancia de la visión*.

Patmore (2003) define este hecho, también conocido como *persistencia retiniana*, como “un fenómeno mediante el cual el ojo retiene la imagen proyectada durante una fracción de segundo antes de que sea reemplazada por la siguiente” (p. 48). De manera que, en la animación y el cine en general, el cerebro humano es engañado por una ilusión óptica. Sobre este punto se volverá más tarde.

Pero sea como sea, y como afirma Hahn (2008), “la animación es la forma más novedosa del deseo casi genético de traer cosas a la vida, y del deseo de ser el creador de asombrosos mundos poblados por seres igualmente asombrosos” (p. 145).

1.2 *Historia de una alquimia*

La animación es en realidad más antigua que el propio cine. Sin embargo, la búsqueda de los orígenes de la animación –o de sus fundamentos– antes de que existiese propiamente ese ingenio que recibió el nombre de *cinematógrafo*, puede remontarse a tiempos muy antiguos (Costa, 2010, p. 21).

Según Costa, algunos afirman que el primer testimonio de la existencia de los dibujos animados se remonta a 5.200 años atrás, fecha en la que los arqueólogos datan el cuenco

encontrado en Shahr-i Sokhta, en Irán, cuya superficie se encuentra decorada por una serie de dibujos secuenciales que muestran a una cabra saltando para alcanzar las hojas de un árbol.

Asimismo, Gubern (2001) alega que la animación es todavía más longeva, teniendo su germen en pinturas prehistóricas como las de la Cueva de Altamira, en España. Estos dibujos son representaciones de animales con unos pares de patas demás, un intento por expresar un galope que demuestra una clara vocación cinematográfica. Es decir, el hombre en aquellos tiempos ya intentaba plasmar el movimiento en una figura estática, y trataba de comprenderlo, además.

No obstante, Lo Duca (1957) añade que el primer asomo de animación y, ergo, la primera evidencia de la existencia del fenómeno de la persistencia retiniana, se les debe adjudicar a los antiguos griegos. Esto se debe a la descripción del escudo de Aquiles, objeto poseedor de una narración con imágenes de diferentes colores que se suceden, para dar, al girar sobre su eje, los primeros pasos hacia la teoría de la perseverancia de la visión.

El médico inglés Peter Roget formalizó el estudio de la persistencia retiniana cuando le presentó a la Real Sociedad de Londres para el Avance de la Ciencia Natural, un escrito sobre el tema: *The Persistence of Vision with Regard to Moving Objects* (García, Miranda y Salas, 1993).

Gubern (2001) brinda una explicación sobre el fenómeno que Roget desarrolló en su estudio:

Se basa (...) en la *inercia* de la visión, que hace que las imágenes proyectadas durante una fracción de segundo en la pantalla, no se borren instantáneamente de la retina. De este modo, una sucesión de fotos inmóviles, proyectadas discontinuamente, son percibidas por el espectador como un movimiento continuado (p. 16).

Posteriormente, de la mano de un grupo de artistas e inventores, surgieron unos artefactos victorianos que conformaron el nacimiento de la animación propiamente dicha. Los aparatos, que hoy son conocidos como *juguetses ópticos*, realizaban simulaciones que

ejemplificaban, parte por parte, un movimiento determinado (García, Miranda y Salas, 1993).

El primero de estos artefactos fue el *taumatropo*, ideado en Inglaterra, en el año 1824, por John Ayrton y William Fitton. Según García, Miranda y Salas (1993), se trataba simplemente de un disco que por sus dos caras tenía dibujadas figuras diferentes, pero que al girarlo mediante un par de cuerdas atadas a sus extremos, producía la ilusión de que ambas imágenes eran una sola.

Seis años más tarde, Joseph Plateau inventó el *fenaquistiscopio*, del griego *espectador ilusorio*, con el fin de profundizar en el tema de la persistencia retiniana. El aparato consistía en una placa circular lisa, a lo largo de la cual se hallaban varios dibujos de un mismo objeto y en posiciones ligeramente diferentes. La visión del espectador se encuadraba en los dibujos mediante el uso de unos visores (Laybourne, 1979).

Plateau descubrió, tiempo después de la invención del *fenaquistiscopio*, que el número de imágenes para lograr una ilusión de movimiento óptima era dieciséis, lo que con posterioridad aplicarían los primeros cineastas, al emplear en sus películas esa cantidad de fotogramas por segundo.

El *estroboscopio* fue otro de los juguetes ópticos de la época, y fue creado por el matemático austríaco Simon Von Stampfer. El dispositivo permitía visualizar objetos que giraban, oscilaban o ejecutaban un movimiento periódico, como si estuvieran en reposo.

Consiste en un disco con un número determinado de ranuras equidistantes separadas por zonas opacas (...) Al mirar a través del disco del estroboscopio, el observador ve el objeto en una posición diferente cada vez que pasa una ranura delante de sus ojos (...) De esta manera, el estroboscopio actúa como un dispositivo que toma distintas muestras de un objeto en intervalos de tiempo regulares (Szigety, Tintori, Viau y Moro, 2009, p. 2).

En 1834, William Horner ideó el *zootropo*, el cual se trataba de un cilindro bajo, parecido a un tambor y con ranuras verticales. Las imágenes se colocaban en el interior,

extendidas en unas tiras de papel que eran apreciadas cuando el cilindro giraba con rapidez, cosa que se llevaba a cabo a través de espacios alargados y cortados en la parte superior del instrumento. Según García, Miranda y Salas (1993), su nombre original era *Rueda del diablo*, mas obtuvo el nombre de *zootropo* cuando William Lincoln quiso patentarlo, en 1867.

Asimismo, un año más tarde, se crea uno de los juguetes ópticos más populares y conocidos: el *flipbook*. Aun hoy, muchas personas se dedican a hacer uso de este instrumento, que se trata de un pequeño libro con diversos dibujos que varían gradualmente de una página a la siguiente, de manera que cuando las hojas se pasan con suma rapidez, las imágenes parecen animarse por medio de la simulación del movimiento (Costa, 2010).

Finalmente, en el año 1877, Charles-Émile Reynaud refinó el *zootropo*, dando paso al llamado *praxinoscopio*. “Las rendijas fueron reemplazadas por un set de espejos que giraban en el centro del tambor (...) Proyectaba una ‘película’ hecha por dibujos individuales en una pieza de papel” (Laybourne, 1979, p. 23).

Y como lo afirma Costa (2010), referente a este a inventor:

No sería justo obviar, como legítimo prólogo a la historia del cine animado, la sesión de Teatro Óptico oficiada por el francés Charles-Émile Reynaud, el 28 de octubre de 1892, en el museo Grévin de París; en el curso de la cual las secuencias de dibujos que su previa invención, el *praxinoscopio*, había desarrollado a partir de series de doce imágenes; experimentaron el salto cualitativo de expandirse en series de entre 500 y 600 imágenes –es decir, propiciando un espectáculo integrado por piezas de cerca de quince minutos de duración– (p. 22).

Para este autor, aunque en esa época todavía no podía hablarse propiamente de cine, y mucho menos de cine animado, “la primera piedra, por decirlo de algún modo, se colocó en esa histórica velada” (p. 22).

La animación nació en el seno de un género coyuntural que, sin embargo, sería el punto de partida de esa retórica del efecto especial que el cine siempre llevará pegada a la

piel: los *trick-films* o películas de truco, los cuales por aquellos días se aplicaban especialmente para el movimiento de objetos inanimados o para simular apariciones y desapariciones de personajes.

“El *trick-film* se basaba en las posibilidades del recién nacido cinematógrafo para renovar el lenguaje del ilusionismo y, por lo menos ante los crédulos ojos del espectador, hacer realidad lo imposible” (Costa, 2010, 23). Tanto los principios de la animación tradicional como los del *stop-motion* tuvieron su cuna en ese contexto.

No obstante, fue el francés Émile Cohl quien, con su cortometraje de 1908, *Fantasmagorie*, abrió por primera vez las puertas del mundo de la animación. Es decir, Cohl dio paso a “un universo autónomo animado, regido por sus propias reglas físicas y sometido a la lúcida ebullición de una incesante reconfiguración plástica” (Costa, 2010, p. 23).

La narración en viñetas, que había encontrado en la prensa norteamericana el perfecto trampolín para su legitimación como fenómeno de masas, fue el prelude a una primera etapa en la historia de los dibujos animados. El historietista Winsor McCay fue uno de los principales exponentes de esta época, dotando de movimiento a los personajes de su serie clásica *Little Nemo in Slumberland*, producida entre 1905 y 1914; y animando algunas de las surrealistas ideas de su *Dream of the Rarebit Fiend*, entre 1904 y 1913 (Costa, 2010).

Pero fue la creación de Gertie –una hembra de dinosaurio dibujada que, en sus conferencias y actos públicos, parecía responder a las órdenes de su demiurgo/amaestrador–, la que sentó las bases del lenguaje canónico de la animación que, más tarde, Walt Disney desarrollaría hasta sus últimas posibilidades (Costa, 2010, p. 22).

En 1914, con *Gertie, the Dinosaur*, de Winsor McCay, nació la idea de la interpretación en el universo animado: “el artista tenía el poder de crear una personalidad carismática y diferenciada a través del trazo” (Costa, 2010, p. 22). Así, según Baer (s.f.), el filme marcó un hito en la historia: “en esa época las películas animadas eran esencialmente

tiras cómicas con movimiento (...) McCay introdujo un sentido de vida y un conocimiento para sí mismo a Gertie. Nadie había visto algo así antes” (p. 6).

En dicha época, el estudio dirigido por John Bray fue el que dio el primer paso en la consolidación de un primer contexto industrial para la animación, al unir fuerzas con el magnate de la prensa William Hearst para producir cortometrajes animados. Estos eran protagonizados por algunos de los personajes más populares de las series de cabecera de los periódicos, como fue el caso de *Krazy Kat* y *The Katzenjammer Kids*. Sin embargo, sus productos aún tomaban prestados recursos de la página impresa. “Los personajes hablaban a través de bocadillos y las composiciones se ajustaban tímidamente a la naturaleza bidimensional de la viñeta” (Costa, 2010, p. 24).

No tardaron en desarrollarse unas formas de expresión más avanzadas y un legítimo vocabulario visual. Otto Mesmer, con su celebrado *Félix el gato* –el primer personaje animado erigido como auténtico fenómeno de masas–, y los hermanos Fleischer, que popularizaron a *Koko el payaso*; dotaron de dinamismo y flexibilidad a esas tempranas ficciones animadas. En lo particular, *Félix el gato* fue “un ícono capaz de competir en popularidad con las estrellas cómicas del cine silente” (Costa, 2010, p. 24).

De repente, en la misma década de los Veinte, surgió el considerado hoy en día como el *gigante de la animación*: el tejano Walt Disney. Éste, asociado a su compañero Ub Iwerks, combinó imagen real y animación en su serie de cortos *Alice Comedies*, entre 1923 y 1927; hasta que surgió su primera gran creación en 1928, *Oswald the Lucky Rabbit*. Pero este personaje les fue arrebatado de las manos por el productor Charles Mintz.

Disney e Iwerks se establecieron, entonces, como estudio independiente, tras este acontecimiento, e idearon un nuevo personaje. “Ahí nacieron, a la vez, *Mickey Mouse* y la edad de oro del cine de animación” (Hahn, 2009, p. 10).

“Todos recordamos a *Mickey Mouse* como la personificación del reino mágico de Disney” (Disney Pósters, 1996, p. 19). El personaje nació en 1928 y, de inmediato, se convirtió en una estrella, tal y como ocurrió con *Félix el gato*. Pero Mickey caló incluso

más: “*Mickey Mouse* reinó como las primeras estrellas de Hollywood, eclipsando incluso a los eternos reyes de taquilla, Clark Gable y Mickey Rooney” (Disney Pósters, 1996, p. 19).

Durante la década de los Treinta, nacieron otros personajes que se convirtieron, según Costa (2010), en estrellas del firmamento animado. Estos fueron, por citar algunos ejemplos, *Betty Boop* y *Popeye el marino*, ambos de la mano de Fleischer Studios; aunque, con el tiempo, *Popeye* pasaría a formar parte de las filas de varios estudios, entre esos, Famous Studios. Asimismo, otro de los personajes más recordados de todos los tiempos, oriundo también de esa época, fue el *Pájaro Loco*, producido por Walter Lantz y distribuido por Universal Studios.

Cuando en 1927 Warner Brothers estrena *The Jazz Singer*, la primera película con diálogos y sonido sincronizado, Walt Disney vio la respuesta a su interés por introducir en sus animaciones locuciones y diseños musicales. Así, en 1928, vio la luz el primer corto animado con sonido sincronizado: *Steamboat Willie*, filme protagonizado por *Mickey Mouse* (Lo Duca, 1957).

A continuación, Disney rompió el molde preestablecido de los dibujos animados con su *The Skeleton Dance*. La fórmula que implantaba la creación de personajes familiares y el uso de los característicos gags, fue dejada atrás con los personajes macabros y la forma musical que presentó este nuevo filme casi experimental (Disney Pósters, 1996).

Marcando hito tras hito, Walt Disney produjo luego, en 1932, el primer cortometraje animado a color: *Flowers and trees*. Éste fue, además, el primer filme en ganar un premio de la Academia de las Artes y las Ciencias Cinematográficas, en la recién inaugurada categoría de *dibujos animados* (Disney Pósters, 1996).

“La importancia de Walt Disney en la forja del lenguaje canónico de la animación —es decir, de las señas de identidad de clasicismo del dibujo animado bidimensional sobre acetatos—, no puede ser subestimada” (Costa, 2010, p. 24). Pese a que el argentino Quirino Cristiani, la alemana Lotte Reiniger y el ruso Ladislav Starewicz, abordaron el proyecto de hacer largometrajes animados antes que Disney, fue *Snow White and the Seven Dwarfs* el primero en consolidarse.

Disney ya estaba en condiciones de hacer un largometraje. Disponía de los mayores avances tecnológicos en cuestión de sonido y color (...) contaba con recursos humanos en nómina, incluidos doce creadores de historias y gags, cuarenta animadores, treinta entintadores y coloreadores, una orquesta compuesta por veinticuatro músicos, y veintiséis miembros del personal técnico y asistente (Krause & Witkowski, 1996, p. 14).

Snow White and the Seven Dwarfs consiguió dar continuidad a las narrativas de largometrajes en un contexto en el que las miniaturas de siete minutos parecían el máximo horizonte posible de la animación.

A pesar de que la Disney no fue la primero en plantearse los problemas técnicos como el sonido o la profundidad de campo, “sus soluciones y su trazo circular fueron las que se convirtieron en modelo de referencia y marcaron el camino a seguir para sus sucesores” (Costa, 2010, p. 25).

También fue en el seno del estudio Disney donde un grupo de animadores desarrolló la idea de la animación como ilusión de vida y estableció un rico repertorio de expresiones, gestos, miradas y movimientos, según Costa (2010), “diseñados para convertir a los personajes de su escudería en los actores más versátiles del universo animado” (p. 25). *Snow White and the Seven Dwarfs* fue el primer éxito de los muchos más que tocaron el cielo con título como *Pinocchio*, en 1940; *Dumbo*, en 1941; *Bambi*, en 1942; entre otros.

El empeño de medirse con el cine de imagen real llevaría a Disney a acercarse a registros cada vez más realistas, los cuales encontrarían su contrapunto –en ocasiones irónico, cuando no directamente beligerante– en el lenguaje extremo y caricaturesco de algunas propuestas de los Fleischer y, sobre todo, de Warner Brothers. Estos entrarían en su particular momento dorado tras esa etapa de tránsito que fue la Segunda Guerra Mundial, paréntesis en el que el grueso de la industria animada norteamericana, y parte de la europea, se recicló como instrumento de propaganda y servicio público (Costa, 2010, pp. 26-27).

Siguiendo a Costa, una de las consecuencias más felices de ese reclutamiento forzoso de los animadores en producciones de tema bélico, determinaría el siguiente paso evolutivo de medio:

En esos soportes de funcionalidad coyuntural, algunos artistas (...) tantearon registros alejados del lenguaje clásico y, con ello, abrieron la puerta a la eclosión de un trazo sintético, anguloso, que sería asimilado por algunos creadores del estudio Warner (...) y encontraría su gran refugio en el estudio UPA, cuya influencia relativizó por primera vez la centralidad del estilo Disney (2010, p. 27).

Personajes como *Mr. Magoo* demostraban que otra animación era posible: “una animación entendida no ya como espejo, sino como lectura extremadamente estilizada de la realidad” (Costa, 2010, p. 27).

En el mundo de la animación ésta no era la única revolución en marcha:

También fue bajo el clima de posguerra que Japón plantó la semilla de ese *anime* que aún tardaría en ser descubierto por los asombrados ojos de Occidente, pero que, con la labor de cineastas como Taiji Yabushita y, sobre todo, Osamu Tezuka, ya estaba armando sus efectivos para seducir no sólo al público infantil, sino también al adulto (Costa, 2010, p. 28).

Según Costa, el cine de animación vivió entre la década de los Cincuenta y los Ochenta, un paso hacia un nuevo formato. Los grandes estudios clausuraron sus líneas de producción de cortometrajes animados, mientras que la televisión acogió la estética de William Hanna y Joseph Barbera, quienes en el seno de la Metro Goldwyn Mayer, habían sido virtuosos practicantes del *cartoon* clásico, “animaciones irreales caracterizadas por la sátira, la caricatura y el humor” (Blair, 2008, p. 9).

“La llegada de la televisión en los años Cincuenta proporcionó a la animación un enorme impulso, ya que las diferentes cadenas necesitaban contar con producciones de corta duración que sirvieran de entretenimiento infantil” (Patmore, 2003, p. 49). Así, durante esas décadas, aparecieron conocidos personajes y series que van desde *Tom &*

Jerry, Looney Tunes, Mighty Mouse, The Flintstones, The Huckleberry Hound Show; hasta *The Simpsons* o producciones japonesas, tales como *Astroboy, Mazinger Z* y *Dragon Ball*.

Tras el fallecimiento de Walt Disney, su compañía de animación inició una trayectoria descendente que generó sonadas deserciones, y desalentó a quienes podían haber definido un estimulante relevo generacional, entre ellos, Tim Burton y John Lasseter (Solaz, 2003).

Sin embargo, cuando se estrenó *The Little Mermaid*, en 1989, hubo un imprevisto giro de última hora. La animación clásica de Disney y la comedia musical renacieron para abrir la puerta a un nuevo horizonte de posibilidades. “El camino que ha desembocado en esta nueva edad de oro, en la que conviven la mayor diversidad de técnicas y estéticas de toda la historia del cine animado, ha tenido sus diversos hitos y sus puntuales sobresaltos” (Costa, 2010, p. 30).

La nueva era dio paso a la nominación de *Beauty and the Beast* al Oscar a la *mejor película*, un honor al que, casi dos décadas más tarde, accedería también la producción de Pixar, *Up*. Asimismo, una serie de hechos importantes que son menester destacar, resumen un último tramo en la historia del lenguaje animado, el cual se ha hallado regido por una sucesión de logros de ecléctica naturaleza, pero orientados todos ellos a legitimar de una vez por todas al cine de animación como una manifestación artística digna de ser apreciada en igualdad de condiciones con el cine de imagen real.

Aunque todo incondicional de la animación sienta una incurable atracción nostálgica por esos años en los que (...) surgió un universo de posibilidades de la mano de pioneros como Winsor McCay, Otto Messmer, Ub Iwerks, los hermanos Fleischer o Walt Disney; el esplendor de un presente en el que el largometraje de animación es ya un consolidado –y fértil– formato de evasión, capaz de arrebatarse premios y prestigio al cine de imagen real, parece casi el mejor de los sueños posibles hecho realidad (Costa, 2010, p. 29).

Algunos de estos significativos sucesos son: la irrupción de la estética *anime* en Occidente, a principio de los Noventa; la producción de un filme en *stop-motion* de

temática aparentemente macabra, como *The Nightmare before Christmas*; el premio que obtuvo *Spirited Away*, en el 2001; a proliferación de estéticas alternativas, adultas y con frecuencia agresiva; a creación de una categoría específica en los premios de la Academia; y, sobre todo, la puesta de largo y consolidación de la animación digital, con el modelo Pixar en vanguardia (Costa, 2010, p. 31).

El inicio la animación por computadora o CGI se dio con el largometraje de John Lasseter, *Toy Story*, en 1995. La película “fue el prólogo a una nueva era de la animación, que, no obstante, no olvidaba los fundamentos tradicionales referidos a la solidez de la historia y el alma de los personajes” (Costa, 2010, p. 163). La precursora productora de animación digital, Pixar, no propuso una ruptura con lo antiguo, sino el salto lógico en la larga historia del habitual largometraje de animación, la adaptación de una solvencia artesanal y cargada de memoria a un nuevo ámbito de formas sintéticas.

Poco a poco, según Costa (2010), fueron surgiendo numerosos estudios especializados y capaces de garantizar un ritmo de producción anual de filmes animados con visible progreso en la depuración de su ejecución técnica. De esta manera, hicieron presencia DreamWorks Animation, Blue Sky, etc.

Shrek, de DreamWorks, fue el primer largometraje animado por computadora que ganó el premio Oscar a *mejor película animada*, en la apertura de esta categoría. No obstante, Pixar se ha convertido, hasta la fecha, en el estudio de animación que ha obtenido más estatuillas por sus filmes digitales: *Finding Nemo*, en el 2004; *The Incredibles*, en el 2005; *Ratatouille*, en el 2008; *WALL-E*, en el 2009; *Up*, en el 2010; y *Toy Story 3*, en el 2011.

La animación CGI también ha hecho incursiones en la televisión. La compañía canadiense Mainframe Entertainment fue la primera compañía en producir una serie televisiva animada por ordenador, conocida con el nombre de *Reboot*. A ésta le seguirían muchos otros *TV shows*, entre los que se resaltan *Beast Wars*, *War Planets*, *Roughnecks: Starship Troopers Chronicle*, *Spider-Man: The New Animated Series*, *Jimmy Newtron*, *The Penguins of Madagascar* y *Star Wars: The Clone Wars* (Costa, 2010).

Asimismo, en el paisaje del cine contemporáneo pueden detectarse fenómenos que, antaño, hubiesen resultado del todo insólitos: que cineastas de reconocido prestigio y consolidada carrera en otras esferas de la expresión cinematográfica, como Richard Linklater, Wes Anderson o Tim Burton; hayan decidido incorporar a sus respectivas filmografías sendas películas de animación. Y esto quizás se deba al hecho de que “todo artista que se precie se encuentra en la búsqueda de un virtuosismo técnico, de una desbordante imaginación visual y, sobre todo, de un alma extraordinaria (...) Y quizás esto sólo lo pueda lograr la animación” (Costa, 2010, pp. 205-206).

1.3 *Las múltiples formas de la animación*

Aunque “Walt Disney instituyó un lenguaje canónico de la animación que se convirtió en el modelo dominante: el del dibujo animado tradicional en dos dimensiones, sobre acetato” (Costa, 2010, p. 17), la historia del medio es una sucesión de formas, técnicas, estéticas y estilos.

Hay animadores que han dotado de vida a muñecos articulados, figuras de plastilina, barro o madera, tornillos, piezas de cristal tallado, siluetas, recortes, polaroids, alimentos, polvo, diversas formas orgánicas e incluso animales muertos. Y es que, según Costa, existen aspectos que, en el contexto de la animación, cobran una gran relevancia, pues el sentido del espectáculo de cada obra animada se apoya en la forma de una manera decisiva.

“Hay tantas técnicas de animación como animadores existen” (Laybourne, 1979, p. 48). No obstante, para Costa (2010) existen tres principales: los dibujos animados, el *stop-motion* y la animación por computadora. A continuación, se procederá a ampliar el concepto de cada una de estas técnicas y sus diferentes variaciones.

1.3.1 Animación tradicional

La animación tradicional –o dibujos animados– tiene que ver propiamente con la animación de ilustraciones. “De las técnicas de animación, es la más antigua e, históricamente, la más popular” (Halas & Manvell, 1980, p. 25).

En todas las modalidades de animación tradicional, cada uno de los fotogramas es dibujado a mano por los artistas. Una cuidadosa variación en la posición relativa de los elementos del dibujo en cada uno de estos fotogramas, genera la sensación de movimiento cuando son reproducidos o proyectados, sucesivamente, a una velocidad determinada.

Algunas de las técnicas utilizadas para la animación bidimensional son:

1.3.1.1 Animación en papel o animación lineal

La técnica más primitiva de animación, consistente en dibujar sobre papel. Cada uno de los fotogramas debe ser recreado en su totalidad en cada una de las hojas, pues no se posee la posibilidad de separar los fondos. No obstante, este tipo de animación permite la utilización de óleo, creyones, acuarela, carboncillo, entre otros (Halas & Manvell, 1980).

1.3.1.2 Animación por capas o animación por transparencias

Esta técnica representa un importante avance sobre la animación en papel. “Surge en 1914, cuando Earl Hurd y John Bray introdujeron el uso de acetatos” (García, Miranda y Salas, 1993, p. 41).

La animación por capas permite crear diversos niveles de dibujo dentro de un fotograma, cada uno realizado sobre una transparencia, lo que ofrece la posibilidad de mantener una parte del dibujo durante varios fotogramas, como por ejemplo, el fondo. Esta técnica también ayuda a generar una mayor sensación de profundidad.

1.3.1.3 Animación de fotografías o *fotokinesis*

Esta variación de la animación tradicional emplea, como su nombre lo dice, fotografías, así como también retratos, collages, recortes y reproducciones de pinturas. Según García, Miranda y Salas (1993), en esta técnica se utiliza la yuxtaposición de imágenes, lo que se logra al registrar dos o tres cuadros de varias ilustraciones, de tal manera que cuando se visualice el filme, cada ilustración aparezca en pantalla una fracción de segundo.

1.3.1.4. Rotoscopio

Utilizando esta técnica, un animador puede dibujar directamente sobre cada uno de los fotogramas de una filmación o grabación de imagen real. Su uso fue patentado por el inventor cinematográfico Max Fleischer, en 1917, y es usualmente utilizada para facilitar a reproducción del movimiento de un objeto real (Solomon, 1989).

“Una vez que los dibujos han sido transferidos al acetato, celuloide o celda; la animación y el *live action* pueden ser combinados en una sola tira de película” (Laybourne, 1978, p. 149).

1.3.2 Animación cuadro a cuadro (*stop-motion*)

Este tipo de animación tiene mucho en común con la captura de imagen real, pues se filman o se graban digitalmente objetos de la vida real, a los que se otorga un movimiento aparente mediante el recurso de variar su posición en cada fotograma (Hahn, 2008).

Solomon (1989) explica que los orígenes del *stop-motion* se remontan a 1897, cuando Albert E. Smith y J. Stuart Blackton crearon *The Humpty Dumpty Circus*, donde emplearon la técnica utilizando juguetes. Asimismo, la técnica fue incorporada con posterioridad en muchas producciones de imagen real, con el fin de realizar efectos visuales. Willis O' Brien y su sucesor, Ray Harryhausen, se hicieron particularmente famosos por su dominio de la animación cuadro a cuadro.

El *stop-motion* cuenta con varias modalidades, las cuales depende del objeto o material que se anime. Las más comunes son:

1.3.2.1 Claymation

Probablemente la forma más extendida de animación por *stop-motion* es a denominada *claymation*, en la que los personajes y sus sets son modelados en un material altamente maleable; por lo general, algún tipo de arcilla especializada o plastilina.

Laybourne (1978) señala lo siguiente:

Pocas técnicas de animación explotan de manera completa el poder del medio para la metamorfosis como lo es trabajar en plastilina. Un objeto tridimensional se puede formar el mismo y luego transformarse a través de variaciones infinitas. La plastilina nos permite ser testigos de las transformaciones en términos concretos (p. 103).

Según Costa (2010), Tim Burton, Henry Selick y Aardman Animations, de Peter Lord y Nick Park; se encuentran entre los principales exponentes de esta estética.

1.3.2.2 Animación de objetos

Esta técnica se halla fundamentada en la afirmación de que, mediante la animación, se puede traer a la vida cualquier cosa. No obstante, a diferencia de en el *claymation*, los objetos que se animan fotograma por fotograma en esta modalidad, son relativamente poco maleables. El cuerpo inanimado es registrado cuadro a cuadro, con pequeñas alteraciones en su posición, lo que genera la ilusión de movimiento más tarde, al verse la película (Laybourne, 1978).

“Los pequeños cambios incrementales se apilan sobre los otros, y el efecto de la persistencia de la visión nos permite experimentar la ilusión de movimiento en la pantalla” (Laybourne, 1978, p. 50).

1.3.2.3 Animación de recortes

Esta técnica utiliza elementos recortados de materiales delgados como papeles, cartones o tela. Los personajes y utilería son desplazados cuadro a cuadro por el escenario, también plano, y registrados por una cámara para ofrecer la ilusión de movimiento (Laybourne, 1978).

La animación de recortes es una forma inventada a partir de la animación tradicional, pero que resulta más sencilla que ésta, dado el hecho de no tener que repetir la realización de dibujos para cada fotograma. “Esta técnica ahorra al animador un gran trabajo, pues que permite usar un dibujo una y otra vez” (Laybourne, 1978, p. 55).

1.3.2.4 Animación de siluetas

Una variante de la animación de recortes. Laybourne (1978) considera que la animación de siluetas fue inventada por la alemana Charlotte Reiniger durante los inicios del siglo XX, aunque otros animadores, no obstante, también experimentaron con técnicas similares en torno a la misma fecha.

La técnica emplea figuras recortadas en papel o cartón dispuestas sobre una mesa traslúcida, que son iluminadas por un foco colocado debajo de ésta, creando siluetas en blanco y negro. La cámara registra una apariencia de movimiento en cada uno de los fotogramas, cuando la posición de las figuras articuladas es variada.

Tradicionalmente, este tipo de animación ofrece productos monocromáticos, pero en algunos casos, los animadores han dado color a los fotogramas, como en el caso de *Lotte Reiniger: Homage to the Inventor of Silhouette*, que data del año 2001 (Queiroz, Coelho, Zagury y Megalhães, 2004).

1.3.2.5 Pixelación

La pixelación “es una técnica especial para animar personas” (Laybourne, 1978, p. 63). Es decir, esta técnica de *stop-motion* emplea actores de carne y hueso, los cuales son capturados fotográficamente en diversas posiciones, creando la sensación de movimiento cuando se ordenan sucesivamente, cuadro a por cuadro.

1.3.3 Animación por computadora (CGI)

Según Hahn (2008), diversos procesos de animación contemporáneos utilizan ordenadores para crear la sensación de movimiento. Esta técnica se denomina animación CGI, iniciales del inglés *computer generated imagery* –imágenes generadas por computadora–.

La animación computarizada emplea el mismo principio básico de persistencia retiniana que la animación tradicional, el *stop-motion* y el cine en general, pero reemplaza las ilustraciones a mano o los objetos fotografiados por modelos diseñados por computadora, en cada uno de los fotogramas. Estos modelos pueden ser tanto “imágenes en

dos dimensiones como gráficos tridimensionales con una virtual apariencia de volumen (Hahn, 2008).

La animación CGI ofrece ventajas prácticas sobre sus alternativas, en tanto que no se requiere animar cada uno de los fotogramas de la pieza para generar el movimiento, gracias a la utilización de la herramienta de la *interpolación*. Es decir, “el animador asigna la posición inicial y final del movimiento –llamadas *fotogramas clave*– y el ordenador es capaz de calcular cada uno de los fotogramas necesarios para completar la acción –los denominados *inbetweens*–” (Scaramozzino, 2010, 14).

Según Scaramozzino, otro atributo de este tipo de animación, particularmente cuando se hace uso de modelos tridimensionales, es que las superficies de los objetos moldeados pueden ser texturizadas e iluminadas para producir imágenes altamente fotorealistas.

Equivalente al rotoscopio en la animación tradicional, es la técnica de *motion capture* o *captura de movimiento*, en la que las acciones de actores humanos son registradas por el ordenador y asignadas a los personajes y objetos previamente modelados, otorgándoles movimiento sin la necesidad de que un animador los cree (Costa, 2010).

Gracias a la animación por computadora, muchos animadores han logrado grandes proezas en la mayor parte de los campos de la comunicación audiovisual. Sus animaciones son empleadas hoy en día en comerciales y series de televisión, cortometrajes, efectos especiales en películas de fantasía y ciencia ficción, y en la producción de largometrajes completamente animados.

1.4 *El proceso de producción de un animado 3D por computadora*

Un *black-box theater* o *teatro experimental* es una habitación negra completamente vacía, consistente de cuatro paredes, un piso y un techo. En este teatro se llevan a cabo puestas en escena, sin escenarios, actores y utilería, inicialmente. “De esta manera es como una película de animación por computadora comienza. Todo en el *black-box theater* –en este caso, el mundo virtual dentro de un ordenador– tiene que ser diseñado y construido para ser capaz de armar un espectáculo” (Hahn, 2008, p. 46).

1.4.1 Acto I: Preproducción

Como punto de partida, tal y como lo señalan Winder y Dowlatabadi (2001), no existen grandes diferencias en el proceso de preproducción de una pieza audiovisual animada y una de imagen real. Ambas requieren la concertación de elementos tales como un guión final (o una biblia de la serie, en el caso de programas episódicos), una propuesta conceptual de arte, el cronograma de producción y el presupuesto aprobado.

Sin embargo, como bien dice Hahn (2008), la incubación y el crecimiento de una idea son la génesis de todo filme, y probablemente esta parte es la etapa más importante del proceso de realización de una película.

El desarrollo de una idea para una película se parece a la agricultura: se plantan unas semillas y luego se ve cómo brotan de la tierra. Las ideas tempranas necesitan nutrirse cuidadosamente y podarse, y gracias al fenómeno de la persistencia retiniana, podemos ver cómo, de repente, las semillas se convierten en enormes secoyas. De no cuidarse el concepto, éste se marchitará y su bulbo nunca verá la luz (p. 15).

Un pequeño grupo de escritores y artistas visuales, encabezados por un director y un productor, forman el equipo inicial de desarrollo del filme. Este equipo investiga el potencial que hay en la historia, del mismo modo que un periodista investiga una noticia. “Ellos exploran el *quién*, el *qué*, el *cuándo*, el *dónde*, el *porqué* y el *cómo* de una idea para escribirla, dibujarla, discutirla y debatirla” (Hahn, 2008, p. 15). También exploran el elemento de asombro que tiene la idea: ese factor extra que hace a una película entretenida y perfecta para la animación.

Luego de establecer un concepto básico, el equipo de desarrollo se sumerge en la búsqueda de personajes que tengan fuerza argumental y personalidades que los conviertan en seres únicos. Y según Hahn (2008), ésta es una fase extremadamente importante, pues la cinta a realizarse tratará sobre esos personajes y el viaje emocional que emprenderán. “El espectador debe ver un poco de sí mismo en las esperanzas, sueños, miedos y deseos de los personajes” (p. 16).

Siguiendo a Winder y Dowlatbadi (2001), cuando el departamento de producción del filme animado posee los elementos necesarios para iniciar la creación de la película, entonces llega el momento de conseguir, como en cualquier otro proyecto audiovisual, a aquellos profesionales que laborarán en la creación del producto.

“La animación es un equipo deportivo. Hay líderes y seguidores, pero principalmente, hay un grupo de personas creativas haciendo un filme animado” (Hahn, 2008, p. 18).

El equipo de producción es capitaneado por el director, quien es el jefe creativo de todo el conjunto. Guía a los escritores, animadores, músicos y actores –si los hay–, a través de una misma visión. Y es que “el proceso de dirigir una película de animación es un poco como conducir una orquesta sinfónica” (Hahn, 2008, p. 18). El director quiere el mejor funcionamiento individual de cada uno de los miembros del equipo, pero también un gran funcionamiento de todo el conjunto.

Al director le sigue el productor en esta cadena, cuya tarea consiste en ser una caja de resonancia, un facilitador y un catalizador de la conciencia, de manera que pueda liberar el potencial de las personas, para que puedan llevar su rendimiento al máximo. Asimismo, el productor de un animado es un psicoterapeuta y un animador en el que se abrigan todos los demás miembros del grupo. En palabras del productor de animados Don Hahn (2008), cuando la gente le pregunta cuál es exactamente su trabajo, él contesta que se ocupa de contratar a las mejores personas que puede encontrar, para que después ellos hagan exactamente lo que dicen que hacen.

En este equipo de preproducción también se hallan los escritores, quienes tienen la encomienda de desarrollar la idea hasta convertirla en un guión literario con forma. Ese guión es un mapa de guía y el punto de partida para la película. Según Hahn (2008), dado que la animación es un medio netamente visual, los escritores trabajan muy de cerca con el director y los *story artists* –artistas visuales–, para crear personajes, diálogos y situaciones que funcionen bien visualmente.

Por su parte, los *story artists* son los que se ocupan de contar la historia mediante dibujos. En principio, realizan el estudio de personajes, explorando e ilustrando distintas

expresiones o poses, con el fin de desarrollarle a cada uno su personalidad, su carácter y sus emociones. Posteriormente, sus ideas van tomando forma y se van plasmando en un *storyboard*, cosa de la que se hablará en breve (Hahn, 2008).

Una vez establecido el personal que conformará cada uno de los departamentos necesarios, se da inicio a la creación del universo animado a partir del guión. Así, la etapa de preproducción de una pieza CGI consta de los siguientes procesos:

1.4.1.1 Diseños

Desde la concepción del proyecto, sus autores deben determinar qué tipo de arte servirá mejor a la historia que se necesita contar. Según Hahn (2008), es a partir del proceso de diseño que los artistas involucrados deben conseguir que los elementos de guión cobren vida, creándolos inicialmente como simples esbozos inmóviles en papel.

Esta fase está encabezada por un diseñador de producción. Éste no es más que el responsable del modo en el que la película luce. “Todo lo que se puede ver en la pantalla ha sido pensado, analizado, debatido y diseñado bajo la guía de un diseñador de producción” (Hahn, 2008, p. 32).

En muchos filmes animados, el diseñador de producción crea diseños para luego trabajarlos y mejorarlos con un director de arte, quien vela por que el concepto visual esté cumpliéndose a cabalidad en cada fotograma. “Tanto el diseñador de producción y el director de arte, como su equipo, crean un nuevo mundo dentro de la pantalla, un mundo capaz ayudar a contar una historia y capaz de trasportar a la audiencia” (Hahn, 2008, p. 32).

En lo que a diseño de personajes se refiere, es menester que los diseñadores le den a los seres que crean rostros y personalidades lo suficientemente identificables. Los ilustradores que laboran en esta área, deben entender ciertos rasgos intrínsecos en los personajes y buscar la manera de plasmarlos en una hoja de papel. “Los grandes diseñadores toman los elementos internos que motivan al personaje, y luego comienzan a dibujar alrededor de aquellos rasgos de su personalidad, para que eventualmente el personaje respire vida y sea completamente creíble de cualquier manera” (Hahn, 2008, p. 33).

Los diseños de vestuarios, telas y colores son sustancialmente importantes, al ser estos unos de los primordiales indicadores de la personalidad de los personajes. El vestuario y la selección del tipo de tela pueden contar mucho sobre la categoría social y el estilo de un personaje, en especial, en una cinta animación CGI, donde este tipo de detalles son más detectables. “Como el viejo refrán dice: la ropa hace a la caricatura” (Hahn, 2008, 35).

De igual forma, el diseño de la utilería debe mostrar esquemáticamente la funcionalidad de los objetos. Generalmente, según Winder y Dowlatabadi (2001), se acostumbra a señalar las diferentes piezas del elemento de utilería –si las tiene–, y también cómo se mueve –si lo hace–. Además, los objetos suelen escalarse con respecto a los personajes, de manera tal que se comprenda con facilidad el tamaño de las cosas.

Por otro lado, las locaciones usualmente se diseñan desde diversos ángulos, aunque puede funcionar con un plano esquemático del set virtual que deberá construirse durante la fase de producción. Con frecuencia, se anexa una guía de iluminación que especifica las direcciones y fuentes de luz. “Los escenarios, sean pequeñas habitaciones o enormes castillos, también deben decirle al público algo sobre las personalidades de los personajes y sobre la historia” (Hahn, 2008, p. 80).

Por último, cabe agregar que un estilista de color es el encargado de crear una paleta coherente para cada uno de los elementos diseñados, así como una general que establezca la atmósfera del filme, manteniéndose fiel a los lineamientos de la dirección artística (Winder y Dowlatabadi, 2001).

Concluida esta fase, se elabora lo que Winder y Dowlatabadi llaman el *model pack* o paquete de modelos. Esto es el compendio, por escena o secuencia, de los diseños de personajes, de los de utilería y de los de locaciones.

1.4.1.2 Voces

A menos que se trate de una producción muda, Winder y Dowlatabadi (2001) manifiestan que la animación también debe echar mano de actores, muchos de los cuales se especializan particularmente en prestar sus voces para este tipo de proyectos.

Una selección de actores correcta puede ayudar enormemente a incrementar la calidad del producto. “Las voces necesitan ser perfectos acompañamientos para los diseños de los personajes” (Hahn, 2008, p. 36). Y ya que en la animación estos son sólo escuchados por la audiencia, la apariencia de cada uno de ellos es irrelevante a la hora de realizar el casting de voces.

Al igual que en una pieza de imagen real, los actores elegidos tienen la posibilidad de someterse a múltiples mesas de lectura de guión y ensayos. Son muy importantes estas ocasiones, pues podrían tratarse de la única vez que los actores interactúan con sus colegas. Esto se debe a que, debido a las posibilidades que ofrece la animación, no hace falta que los actores realicen sus interpretaciones en el mismo tiempo y espacio. Por ende, las sesiones de grabación suelen realizarse individualmente, lo cual facilita acordar un cronograma y permite abaratar los costos (Winder y Dowlatabadi, 2001).

La voz de un personaje lo provee de características muy específicas que ayudan a la exteriorización de su personalidad. “La actitud, el comportamiento, las respuestas emocionales y los rasgos que un actor brinda con su voz, inspiran a un animador a crear la mejor personalidad posible” (Hahn, 2008, p. 36).

1.4.1.3 Storyboard

El *storyboard* es una “sucesión de bocetos que se enganchan a un tablero de corcho como si fuese una tira de *cómic*, siguiendo un orden que narra la historia completa” (Kraus & Witkowski, 1994, p. 191).

La elaboración del *storyboard*, para Ramos y Marimón (2002), es una fase muy avanzada del proceso de guionización, la cual consiste en transformar el guion técnico en esquemas y dibujos para que describan mejor las acciones de los personajes.

Según Winder y Dowlatabadi (2001), “en animación, todo comienza con el *storyboard*. Después de todo, es el primer momento en que las palabras son llevadas del guión a imágenes” (p. 182).

En este proceso el artista “dibuja paneles que ilustran escenas representando a los personajes, sus acciones y su entorno” (Winder & Dowlatabadi, 2001, p. 182). Cada uno de

estos paneles es ordenado secuencialmente, siguiendo el orden narrativo del guión. El producto final debe reflejar una versión de lo que será la película, capturando, en la mayoría de los casos, los planos y ángulos de cámara escogidos por el director, e incluso el movimiento intrínseco y extrínseco que proporcionarán los animadores, a menudo mediante la utilización de recursos como flechas.

1.4.1.4 Pietaje o cronometrado

Con la ayuda del *storyboard*, el equipo de producción le asigna tiempos estimados a cada uno de los planos, lo que a su vez genera la duración aproximada del producto final. Esto permite la creación del *story-reel*, una cruda edición de los paneles del *storyboard* en forma de video, cuya realización, siguiendo a Ramos y Marimón (2002), “es habitual en la animación” (p. 545).

Si el *story-reel* es sincronizado con una pista de audio, se le denomina *animatic*.; mientras que si es filmado y proyectado, se trata de un *leica-reel* (White, 1988). Cualquiera de estos métodos es útil para medir la duración del filme a producirse; esta ocasión se trata, no obstante, de la última oportunidad que tiene el director para modificar algunas cuestiones de la historia, de los planos o de la música, que él considere pertinente.

1.4.2 Acto II: Producción

La producción es la etapa con mayor distinción entre una pieza animada y una de imagen real. Para Hahn (2008), también es la que pone de manifiesto la mayor cantidad de diferencias según el tipo de animación que se realiza.

Según Winder y Dowlatabadi (2001), el mejor modo de entender la fase de producción de una animación tridimensional y CGI, es considerándola una fusión de dos métodos: el de la animación bidimensional y el de imagen real. Es decir, el proceso es similar al de la animación tradicional, mas con unas diferencias que, aunque sutiles, son bastante significativas.

Distintos a los de dibujos animados, en la producción los artistas CGI deben crear un mundo tridimensional en un ordenador; entiéndase construir escenarios y decorados, cual

plató de un filme de imagen real. Pero no sólo en esto se parece al llamado *live action*, sino también “en términos de conceptualización espacial, iluminación, cinematografía y, en cierto sentido, dirección actuaral” (Winder & Dowlatabadi, 2001, p. 240). Sin embargo, la animación computarizada sigue el modelo de la animación de dibujos en la medida que el artista debe examinar una serie de pasos para primero crear y luego definir la imagen.

Dado que la animación CGI se encuentra aún en una relativa juventud, no existe un proceso estandarizado de producción, y viene principalmente establecido por sus autores particulares. En general, los procesos a seguir para realizar un producto de este tipo son:

1.4.2.1 Modelado

Siguiendo a Winder y Dowlatabadi (2001), el primer paso que se da en el proceso de producción de una animación CGI es el del modelado. Así, los animadores se dan a la tarea de esculpir –por decirlo de alguna forma– una figura tridimensional, a partir de los diseños bidimensionales de los personajes, locaciones y objetos. Para esto, se hace uso de un software que permite crear a apariencia de volumen y profundidad.

“Un modelador debería tener tanto habilidades técnicas como artísticas” (Winder & Dowlatabadi, 2001, p. 242). El trabajo de esta etapa es más sencillo cuando se tienen unas bases en las artes tradicionales de ilustración, como también comprensión de las formas y del movimiento. Asimismo, siempre son provechosos los conocimientos básicos que se tengan tanto de álgebra, como de informática e ingeniería.

Los elementos construidos en el modelado pueden realizarse con más o menos detalles, dependiendo de la complejidad que requiera la producción. En el caso de los sets, Hahn (2008) explica que los detalles están determinados por el lugar donde ocurre la acción a animarse.

Un espacio como el de una casa está modelado con una buena cantidad de detalles, usualmente; no sólo en términos de dirección de arte, sino que cuando te asomas a mirar por una ventana, puedes visualizar las calles del vecindario y los árboles. Cuando no se requieren muchos detalles, las

colinas distantes o el cielo bien podrían ser un telón escénico pintado sobre una gran pared virtual (Hahn, 2008, p. 50).

Por otro lado, cabe agregar que el producto final de un modelado de personaje “luce como una grisácea marioneta, sin color y texturas” (Hahn, 2008, p. 50). Ocurre lo mismo con los escenarios y los objetos.

1.4.2.2 Rigging

Según Hahn (2008), en la etapa de *rigging* los modelados son completados mediante la incorporación de articulaciones que permitan aportarles movimiento. Esto se consigue mediante la creación de una especie de esqueleto virtual, el cual responderá a las órdenes que el animador quiera imprimirle posteriormente.

“Los mandos del tienen que mover cada *bit* del personaje. Los modelados son títeres, pero a diferencia de estos, las cuerdas con las que se les controla son invisibles y sumamente sensibles” (Hahn, 2008, p. 51). Por ejemplo, un brazo necesita controles para el hombro, el codo y las uniones de las muñecas, y otros para cada dedo. Cada unión tiene que moverse y girar como un brazo real, a la vez que debe darle al animador una flexibilidad suficiente para hacer que el personaje pueda estirarse, aplastarse o deformarse, si la acción lo requiere.

Por otra parte, Winder y Dowlatabadi (2001) aseguran que “después de que el esqueleto es incorporado al modelado, si una extremidad es movida, el movimientos del resto del cuerpo debe ser proporcional” (p. 243). Los encargados del *rigging* trabajan cercanamente con los modeladores, pues en medio de su labor, los primeros pueden encontrar fallas evidentes en el diseño de los modelados. En estos casos, es necesario volver a la fase de modelado para revisión y buscar una manera de conseguir un movimiento correcto.

1.4.2.3 Skinning

Esta fase es una extensión del proceso de *rigging*, consistente en la formación de musculatura y piel sobre el esqueleto del personaje, de manera que se aporte un mayor realismo a los movimientos (Winder & Dowlatabadi, 2001).

En este punto, el modelado parece estar hecho de arcilla, y para la aprobación de los jefes creativos del proyecto, se exhiben en distintos ángulos. Normalmente, se sacan vistas frontales, traseras y en tres cuartos.

“Gracias al *skinning*, los modelados adquieren una anatomía naturalista, en especial, cuando están siendo animados” (Hahn, 2008, p. 50).

1.4.2.4 Pruebas de animación

Winder y Dowlatabadi (2001) explican que en esta fase los modelados articulados son puestos a prueba, asignándoles un corto *loop* de movimiento para que el animador explore si hay requerimientos adicionales en el *rigging*.

De existir problemas con las articulaciones, los modelados deben ser retornados al departamento de *rigging*; y si éste no puede solventar los inconvenientes, pues es necesario modificar el modelo.

1.4.2.5 Superficies

Una vez el modelo es satisfactorio, se procede a texturizar y colorear sus superficies, asignándoles propiedades como su opacidad o el grado de reflexión y refracción de la luz sobre el elemento. Para Hahn (2008), una buena texturización resulta en apariencias más fotorealista.

Las autoras describen el proceso de creación de texturas como “similar al proceso de pintar los fondos de una animación tradicional” (Winder & Dowlatabadi, 2001, p. 244). El artista de textura, conocido como *look development artist*, debe ser capaz de reproducir los aspectos y superficies que se requieran, cueste lo que cueste. Para ello, los autores recomiendan experiencia en la pintura, comprensión de algún software para pintar digitalmente y conocimiento total de la teoría del color.

Hahn (2008) agrega que los artistas de textura emplean también herramientas como brochas tridimensionales y *mapas de texturas* para elaborar las superficies del mundo de animación CGI. “Los *mapas de texturas* son similares a las envolturas de regalos: envuelve

una caja con una textura de madera, y la caja parecerá hecha de madera” (Hahn, 2008, p. 59).

1.4.2.6 Animación

Para la iniciación de esta etapa, “todo aquello con lo que el personaje interactúa debe haber sido modelado ya” (Winder & Dowlatabadi, 2001, p. 246).

Hahn (2008) dice que “los animadores son como actores, y como estos, también necesitan preparar su interpretación” (p. 61). Un animador, ergo, busca empaparse de toda la inspiración artística necesaria, estudiando el *storyboard*, las interpretaciones vocales y los respectivos objetivos de cada escena. E igual que en el cine de imagen real, Hahn expone el hecho de que existen animadores a quienes se les da mejor la comedia, así como hay otros que son más versados en la emotividad y en el drama.

El animador de computadora, cual animador tradicional, les da vida a los personajes de la producción, impregnándolos con una personalidad y dándoles la capacidad de moverse y actuar. Es por eso que, en esta etapa, “el animador de computadora debe ser capaz de usar el ordenador como un instrumento artístico” (Winder & Dowlatabadi, 2001, p. 246).

Para conseguir dar vida a los seres inanimados que han sido creados en el mundo virtual, el animador asigna los movimientos necesarios para cada escena, utilizando los comandos aportados al modelado por el *rigging*. Y según Hahn (2008):

Los animadores comienzan posicionando al personaje en los movimientos más extremos de una escena determinada. Cuando los encadenan, estos dos extremos –o fotogramas clave– forman el patrón básico de acción para la escena. Entre cada uno de estos fotogramas clave, los animadores descomponen y desaceleran la acción incluso más. Si la escena dura cinco segundos, se juega con el tiempo del personaje a lo largo de esos segundos, usando la computadora para crear los cuadros intermedios de los fotogramas clave, llamados *in-between*, así completar el movimiento (p. 61).

Asimismo, este proceso suele realizarse por partes; por ejemplo, realizando una primera animación del movimiento de los personajes alrededor del espacio del set, pasando por su interacción con los objetos, por las expresiones faciales, y concluyendo con la sincronización de los labios con las voces de los actores.

1.4.2.7 Cinematografía

Para Don Hahn (2008), “una pantalla de cine es un simple rectángulo blanco, y ese rectángulo es la ventana que los espectadores tienen para echar un vistazo al mundo animado que se les presenta” (p. 52). Un director de fotografía, pues, trabaja con el director para planear exactamente qué es lo que los espectadores deberían de contemplar a través de la ventana.

El autor indica que, en la animación computarizada, los directores de fotografía usan las herramientas del cine –la composición, la iluminación, el color– para contar la historia pertinente. Por ende, en la fase de cinematografía se deciden ángulos y movimientos de cámara, al tiempo que se labora por la correcta composición de los planos.

1.4.2.8 Iluminación

Al igual que en una producción de imagen real, el departamento de fotografía debe explorar el tipo de iluminación de cada escena. “Esta parte es crucial, porque la iluminación determina no sólo qué es lo que va a ver la audiencia, sino también cómo debe sentirse con respecto a lo que están viendo” (Hahn, 2008, p. 70).

Como si se tratara de verdaderas lámpara de cine, gracias a los instrumentos especializados del software empleado para la animación, se pueden agregar y mover diversas fuentes de luz en cada set, asignándoles propiedades tales como la dureza de las sombras y la temperatura de color.

Según Hahn (2008), la etapa de iluminación es un buen momento para reexaminar la cinematografía de las escenas, y para plantearse si los lentes virtuales utilizados son correctos. De igual manera, es menester verificar si la composición de los planos resulta interesante en la pantalla.

1.4.2.9 Efectos

“Los efectos visuales son instrumentos empleados para obtener tonos y atmósferas” (Winder y Dowlatabadi, 2001, p. 247). Elementos como sombras, niebla, viento, agua y fuego, son agregados posteriormente a la animación definitiva de la escena, y suelen ser realizados en un software diferente.

Los efectos visuales son producto de la colaboración entre un animador de efectos y un director técnico. Según Winder y Dowlatabadi (2001), el animador de efectos es aquel que se dedica generalmente a mover objetos mediante la creación de fotogramas clave, mientras que el director técnico hace uso de algoritmos para definir el movimiento.

Para Hahn (2008), los artistas de efectos visuales trabajan tanto el mundo de los fenómenos naturales como el de lo antinatural. “A diferencia de sus colegas en la animación de personajes, los animadores de efectos crecieron más interesados en la magia, en las explosiones y en las ráfagas de un láser” (p. 68). A su vez, gran parte de los que laboran en esta área se dedican a desarrollar constantemente nuevas herramientas, o hasta software, para crear los efectos que se requieran, o bien, para solventar los problemas visuales que se presenten.

“El dominio de los efectos ayuda a crear e sentimiento de un entorno creíble y plausible” (Hahn, 2008, p. 68).

1.4.2.10 Renderización

La renderización es la etapa más avanzada del proceso de producción de un animado CGI. En ella, se realiza una combinación de todas las capas utilizadas durante el proceso de producción, lo que permite visualizar el resultado final del trabajo (Winder & Dowlatabadi, 2001).

Dependiendo de la complejidad de las capas y el tipo de ordenador utilizado, el tiempo de renderización puede variar radicalmente. Además, siguiendo lo dicho por el productor de animación Don Hahn (2008), “la cantidad de datos generados por la renderización de un solo plano es tan masiva que, en cuanto éste se halla listo y aprobado, es almacenado en otro sitio, para liberar espacio en el sistema y pasar al siguiente plano” (p. 72). Si la escena

tiene un error, debe repararse y sumarse a la cola para rendearse una vez más. Si todo marcha bien, no obstante, el plano se manda al editor de la película de inmediato.

Asimismo, a lo largo de cada fase de la producción, se realizan diferentes renderizaciones individuales. La última, en la que ya se ha obtenido el resultado final deseado, se llama *composición*.

1.4.3 Acto III: Postproducción

Según Hahn (2008), en una pieza de animación CGI la línea entre la producción y la postproducción es mucho menos clara que en el caso de la imagen real, debido a que al salir de la etapa de producción, la edición y el montaje ya están prácticamente concretados.

Aún así, existen ciertos procesos que se realizan posteriormente:

1.4.3.1 Musicalización

A pesar de que la animación ha conseguido dominar una amplia gama emocional, la carencia de actores humanos puede notarse ocasionalmente. Es por ello Winder y Dowlatabadi (2001) aseguran que la música contribuye especialmente en una producción de este tipo, complementando el código emotivo de los personajes animados, además de ayudar a concretar la atmósfera y el ritmo de la pieza, como en cualquier obra audiovisual.

El compositor a menudo es capaz de iniciar su trabajo desde la etapa de preproducción, al momento en el que los tiempos estimados son asignados al *storyboard*, pero no es hasta la postproducción que ocurre la sincronización final.

1.4.3.2 Postproducción de audio

Una vez se cuenta con la música, se puede proceder a realizar la mezcla final de sonido, retocando el trabajo de voces de los actores y otros efectos sonoros, incluyendo la grabación de *foley* (Winder & Dowlatabadi, 2001).

1.4.3.3 Postproducción de video

En esta fase, se retocan aquellos planos que así lo requieran, haciendo uso de software de edición de imagen. Asimismo, “se suelen realizar las correcciones de color pertinentes” (Winder & Dowlatabadi, 2001, p. 269).

1.4.3.4 Créditos

Según Winder y Dowlatabadi (2001), el productor del filme ha de proporcionar a la persona encargada de realizar los créditos iniciales y/o finales, la lista con los nombres de todas y cada una de las personas involucradas en el proceso de creación de la pieza.

1.4.3.5 Distribución

El material final es llevado al formato necesario para ser presentado al público y es repartido a los exhibidores.

*“Todos y cada uno de los componentes de la
secuencia recomenzaron. Volvieron a manifestarse.
Vibraban, existían, vivían. Mediante los mismos
ritmos, con idénticas palabras y actividades.
La única diferencia estribaba en el sutil runruneo de
las dos cámaras filmando”*

Carlos Aguilar

(2005, p. 280)

II. EL CINE DE TIM BURTON

2.1 *Tim Burton, poeta de lo raro en Hollywood*

Tim Burton es uno de esos directores que fue acogido durante la primera mitad de los años Ochenta por el Hollywood posclásico, cuando éste había dejado de ser la denominada *fábrica de sueños* para transformarse en ese duro mercado donde más que nada impera la ley de la rentabilidad inmediata (Solaz, 2003).

Bien explica Lucía Solaz, en su libro *Guía para ver y analizar Pesadilla antes de Navidad* (2003), que en ese llamado Nuevo Hollywood actuaron varios y distintos factores, como el surgimiento de un nuevo concepto del cine americano de autor, la expansión de la producción independiente, el éxito de poderosos productores-directores como Steven Spielberg o George Lucas, el surgimiento de nuevas tecnologías, la utilización de sofisticadas técnicas de *merchandising* que iban más allá de las películas, y la puesta en práctica de nuevas estrategias de comercialización. Y, partiendo de esto, es posible afirmar que Burton es un producto de ese contexto.

En este Hollywood transformado aparece la figura de Tim Burton, cuya trayectoria profesional y planteamientos creativos se desarrollan en plena congruencia con el modelo industrial que lo acoge (...) Su obra participa de la alusión al pasado, de la hibridación genérica y de la reformulación de modelos caducos, de ese equilibrio entre ironía distanciada y sinceridad reverente (Sánchez-Navarro, 2000, p. 32).

Según Solaz (2003), “hacer cine en Hollywood es un negocio, y la carrera de un cineasta depende por completo de su éxito o fracaso en las taquillas”. Tim Burton, cuyas películas han recaudado más de mil millones de dólares en todo el mundo, significa un caso –sin lugar a dudas– excepcional dentro de la insegura maquinaria de la industria del cine norteamericano.

Burton ha estado dentro del régimen de los estudios desde sus comienzos como animador en Disney, pero ha sabido “mantener su individualidad al margen de los

imperativos económicos y de la mentalidad corporativa del sistema” (Solaz, 2003, p. 5). El director ha conseguido hacerse un hueco como excéntrico y como sujeto capaz de actuar desde los márgenes del sistema, aunque sin amenazar la regularidad del mismo.

Al igual que muchos de sus personajes, Burton se mueve en los límites de su propia sociedad. Es aceptado por su éxito; en los demás aspectos, no obstante, Hollywood y él mantienen una respetuosa distancia. Esto ha hecho posible, afortunadamente, que Burton se mantenga fiel a “un estilo tan personal, original, imaginativo, creativo y deliciosamente refrescante” (Solaz, 2003, p. 6).

Para establecer una mejor descripción del cineasta, parece menester destacar lo que el propio Tim Burton apunta sobre sí mismo:

Aunque he surgido del sistema de estudios, la verdad es que no tengo esa sensación, ni creo que la tenga la gente de los estudios; a veces me miran con cara como de preocupación, preocupación por qué es lo que quiero hacer. Pero también hay una gran fuerza en eso, está muy bien trabajar dentro de ese sistema y luego acercarte a las cosas como quieres. Tiene una especie de encanto perverso (Burton, entrevistado por Salisbury, 2009, pp. 143-144).

La productora Denise Di Novi, quien ha acompañado a Burton a lo largo de varias de sus cintas, diría al respecto:

Tim es único en el sentido que es un director comercialmente de éxito que no hace películas convencionales. Hay una simplicidad y una dulzura subyacentes en su trabajo que abarcan todas las diferencias entre la gente. Creo que es por eso por lo que sus filmes son tan accesibles a los espectadores (Di Novi, citada en Singer, 1992, p. 12).

Sea como sea, Tim Burton ha demostrado, frente a la opinión de la mayoría de los ejecutivos de los estudios, que el público sabe apreciar las películas que escapan a lo convencional. El triunfo de Tim Burton es, entonces, el triunfo de lo raro (Solaz, 2003).

Según Marcos Arza (2004), Hollywood privilegia el cine dirigido a una audiencia masiva, el *blockbuster*, películas construidas alrededor de estrellas, especialistas y efectos especiales. Sin embargo, en medio de un sistema donde los personajes son estereotipos unidimensionales y la complejidad narrativa es sustituida por el espectáculo, queda espacio todavía para el desarrollo de un cine personal.

Si los creadores de estilos perfectamente reconocibles del período temprano del cine fueron John Ford, Orson Welles o Alfred Hitchcock, las figuras contemporáneas incluyen a Martin Scorsese, Francis Ford Coppola y Steven Spielberg. Tim Burton, junto a realizadores como David Lynch, David Cronenberg o Quentin Tarantino, es uno de los escasos creadores con voz propia que sobreviven en Hollywood. Y es que “lo que verdaderamente caracteriza a Burton es la propiedad de una mirada singular, única, que dirige sobre cualquier proyecto y situación” (Arza, 2004, p. 23).

Como destaca García (1998), Tim Burton ha sabido recoger todos los elementos que le han influenciado a lo largo de su vida y transformarlos en un estilo claramente reconocible. Es un autor en el sentido que es un realizador capaz de dotar de singularidad a una película, aun cuando puede permanecer dentro de los márgenes de la industria. Es, asimismo, un realizador capaz de proveer de coherencia a su carrera eligiendo determinados proyectos, en detrimento de otros, y haciéndolos suyos.

“Tim Burton escoge siempre sus proyectos guiado por una cuestión de identificación con la historia y los personajes. Esta conexión, como veremos, es también fundamental a la hora de determinar los miembros de su equipo de actores y colaboradores” (Solaz, 2003, p. 7).

Su biógrafo Ken Hanke (1999), por otro lado, considera que Burton es, en muchos sentidos, el cineasta contemporáneo más egoísta, ya que “emplea el cine menos para explorar el mundo exterior como para investigar más su propio mundo interior” (p. 18). Por ende, se puede afirmar que muchos de sus filmes contienen elementos autobiográficos y en casi todos ellos, “(...) un personaje que es su claro *alter ego* (Vincent Malloy, Victor Frankenstein, Lydia Deetz, Edward Scissorhands, Jack Skellington, Richie Norris)” (Solaz, 2003, p. 8).

“Algunas de sus películas examinan su infancia (*Vincent, Frankenweenie*); otras su juventud (*Beetlejuice, Edward Scissorhands, Mars Attacks!*) o su vida adulta (*Ed Wood, Sleepy Hollow, Big Fish*); mientras resonancias de su personalidad recorren también las dos *Batman*” (Solaz, 2003, p. 7).

A la vista de todo lo anterior, Hanke (1999) concluye que “parecería que Burton tiene realmente un único tema: él mismo. Afortunadamente, ese tema es uno extremadamente interesante” (p. 18).

También Merschmann (2000) incide en esta concepción, en lo que él llama “proyecto biográfico” (p. 7). Para este autor, Burton es un artista con una visión del mundo –su mundo– única, la cual tiene la oportunidad de expresar en el medio cinematográfico.

Tim Burton ha sabido siempre cómo unir estética y autobiografía, y fusionar el desarrollo de su expresión artística con su *proyecto biográfico*, y hasta cierto punto reproducir la “verdadera” historia de su vida, y esto lo distingue de la mayoría de los directores de Hollywood (...) Burton logra incorporar una cierta reflexión en sus filmes que remiten constantemente a su *proyecto biográfico* en desarrollo (Merschmann, 2000, pp. 7-8).

Merschmann (2000) señala además las similitudes físicas entre el director y algunos de los héroes de sus películas, así como también resalta los hechos recreados en sus obras los cuales se inspiran en los recuerdos de su propia infancia.

Tim Burton ha sido calificado con los adjetivos más variopintos: visionario, oscuro, macabro, iconoclasta, genial, innovador, rebelde, individualista, extravagante, inadaptado, hiperbólico, irónico, obsesivo, morboso, manierista, inconformista, anticonvencional, infantil, caprichoso, excéntrico, divertido, leal... Su físico frágil y desgarbado nos recuerda a un desvalido niño perdido, y muchos han destacado una personalidad sumamente sensible, receptiva, cordial y tímida. Sin duda, Burton sería un personaje perfecto para una de sus propias películas (Solaz, 2003, p. 8).

No obstante, y siguiendo a Panadero & Parra (2005), tanto Tim Burton como su trabajo escapan a toda posible calificación. Los autores explican que algunos críticos han señalado que el cine de Burton opera en “lo maravilloso, un término que intenta acoger todas las singularidades del personalísimo universo del cineasta” (p. 21). Y esto se debe a que en sus películas colisionan los cuentos de hadas, el amor por lo siniestro, las películas de monstruos, los relatos de Edgar Allan Poe, el expresionismo alemán, la ciencia ficción, el goticismo de las películas de terror de la Universal, el ambiente circense, el cómic, los ingenios mecánicos, los personajes solitarios y melancólicos, entre muchas otras cosas.

Sus películas son obras únicas, convertidas en “amados objetos de culto por unos y desdeñadas por otros” (Panadero & Parra, 2005, p. 22). Lo único cierto es que ha logrado, de alguna manera, hacerse un hueco como autor de una obra extraña y personal, dentro de un mundo que no fomenta precisamente la individualidad. Y ante esto último, sólo se puede decir que su actor fetiche, Johnny Depp (citado en Salisbury, 2009), comentó: “Nunca he visto a nadie tan inadaptado adaptarse tan bien. A su manera” (p. 18).

Según Salisbury (2009), Burton se considera una persona muy afortunada, pues él mismo dice que comenzó a hacer cine por pura suerte y que ha realizado obras que le han gustado a la gente, también por pura suerte. El director estima ridícula la manía de Hollywood de querer predecir todo, de anticipar lo que quiere la audiencia y lo que va a ser un éxito de taquilla, pues le parece evidente que, si esas cosas funcionaran, todas las películas serían un éxito.

El proceso del éxito es algo misterioso que me fascina. No puedo anticipar o tomar decisiones para que una película tenga éxito. Al final, estás solo en el plató, teniendo que tomar decisiones cruciales. En mi caso, tomo esas decisiones basándome en la emoción, nunca en la razón, porque para mí las decisiones racionales nunca funcionan. El éxito, según como lo veo yo, es algo casi mágico, una sorpresa. Creo que es más divertido verlo de ese modo (Burton, entrevistado por Salisbury, 2009, p. 146).

Aficionado a mostrar la cara más oscura de la cultura popular, a los temas y personajes más extraños, a las imágenes poco convencionales, el cineasta se ha establecido como un

brillante estilista visual que lleva a la pantalla su fascinación por lo macabro y lo *kitsch*, de un modo ingenioso, emocionante y sentimental. Burton es un artista visionario capaz de crear mundos fascinantes, que descansan en algún lugar entre la realidad y la más pura fantasía (Solaz, 2003).

Con Burton desaparecen las fronteras y se diluye el mundo tal y como lo conocemos, pues el director consigue provocar en el espectador cautivado por sus universos fantásticos lo que él considera tan importante: “una emoción, un sentimiento” (Salisbury, 2009, p. 29).

2.2 *Biografía y trayectoria profesional*

2.2.1 **El nacimiento de una vocación**

Nacido el 25 de agosto de 1958 en Burbank, un pequeño barrio de California situado en los límites de Los Ángeles, Timothy William Burton cree haber seguido “las mismas actividades que los demás niños: ir al cine, jugar y dibujar” (Burton, entrevistado por Salisbury, 2009, p. 34).

Fue el primogénito de Bill, trabajador del Departamento de Parques y Jardines, y de Jean Burton, que regentaba una tienda especializada en productos para gatos. Su hermano Daniel, tres años menor que él, es ahora artista. Según Ferenczi (2010), Burton nunca se sintió muy apegado a su familia. Se identificaba más con las macabras fantasías de Edgar Allan Poe y, por otro lado, con el realismo siniestro y atormentado de Charles Dickens.

Mientras sus padres querían que Tim saliera a jugar a la calle y le pedían que fuera *normal*, él buscaba refugio en las salas de cine o viendo películas de terror en la televisión. Así descubrió, sobre todo a través del ciclo sobre Poe que realizó Roger Corman, a una de las figuras que más influiría en su vida, Vincent Price. Y es que Burton siempre se identificó con los monstruos de la pantalla, en los que podía ver un alma mucho más sensible que la de los personajes humanos que los rodeaban (Panadero & Parra, 2005).

Entre los doce y dieciséis años fue a vivir con su abuela, que también residía en Burbank. Más tarde se trasladó a un apartamento que ésta tenía sobre un garaje, y trabajó en un restaurante después de clase para pagar el alquiler (Salisbury, 2009).

Lo único que puede hacer resaltar a Burbank es el hecho de que Warner Bros., Walt Disney Pictures, Columbia Pictures y la NBC tienen sus estudios allí. Por lo demás, es un vecindario suburbano de clase trabajadora y típicamente americano. Para Solaz (2003), Burbank se trata de un entorno al que Tim Burton se sintió ajeno desde muy temprana edad, retratando tanto el ambiente como el sentimiento en sus películas posteriores.

“Muy pronto se desarrolló en Burton una reacción contra ese entorno tan puritano, burocrático y de familia nuclear. Se puso en contra de esta sociedad desde el principio, apareciendo en él un cierto impulso de destrucción” (Solaz, 2003, p. 115).

Panadero y Parra (2005) subrayan el hecho de que a Burton le encantaba la animación, y solía hacer películas en Súper 8 con un grupo de amigos intentando imitar las películas de Ray Harryhausen. Pese a no haber mostrado especiales aptitudes para los estudios, su talento artístico empezó a revelarse pronto. Dado que nunca se aficionó por la lectura, el realizador encontraba más fácil presentar los trabajos para la escuela en formato audiovisual que de manera escrita.

En quinto grado ganó diez dólares y el primer premio en un concurso del vecindario para diseñar un cartel en contra de la basura y la contaminación ambiental, el cual decoró el lateral de los camiones de basura de Burbank. Asimismo, en Navidad y en Halloween se ganaba un dinero extra pintando y decorando las ventanas de los vecinos con paisajes nevados o calabazas, arañas y esqueletos, según la temporada.

En 1976, cuando tenía dieciocho años, Burton ganó una beca para asistir al Instituto de Artes Gráficas de California (*Cal Arts*), una escuela fundada por Walt Disney en Valencia, California, en un programa que Disney había creado el año anterior para la preparación de futuros animadores (Panadero & Parra, 2005).

Burton se incorporó a la Disney en 1979 y empezó a trabajar como animador en *The Fox and the Hound*. Sin embargo, nunca logró adaptar su trazo de inspiración gótica y surrealista al estilo alegre y familiar de Disney. El director confiesa: “Yo no sabía dibujar aquellos encantadores zorrillos de Disney. Simplemente no conseguía hacerlo. A los míos parecía que los hubieran atropellado en la carretera” (Burton, entrevistado por Salisbury, 2009, pp. 41-42).

Convertido en artista conceptual para el filme animado de 1984, *The Black Cauldron*, Burton gozó de una libertad creativa total, pero según Panadero y Parra (2005), Disney apenas utilizó sus siniestros decorados, por lo que el cineasta se sintió muy frustrado.

Siempre les parecí un bicho raro (...) Guardaban las distancias conmigo, pero al mismo tiempo no se me imponían. Supongo que trabajé lo suficiente para que no me despidieran. En esos momentos, la compañía se encontraba en una época algo alocada. Se rodaban cosas como *Herbie Goes to Montecarlo*, y nadie sabía lo que realmente pasaba allí” (Burton, entrevistado por Salisbury, 2009, p. 48).

Siguiendo lo dicho por Panadero y Parra (2005), “el deceso de Walt Disney hundió a la factoría del *mágico mundo de colores* en un estado de confusión que se prolongaría durante más de dos décadas, en las que la productora iba dando palos de ciego” (p. 22). Burton se benefició de esa situación tomándose su tiempo en la Disney como un empleo meramente administrativo, y dedicando sus esfuerzos creativos a proyectos más personales: los cortometrajes *Doctor Doom*, de 1980, y *Luau*, de 1982.

A pesar de todo, Burton convence a Julie Hickson, directora del departamento creativo de Disney, para que produzca su primera incursión como director profesional: el corto de animación *Vincent*, de 1982. Con un presupuesto de sesenta mil dólares, este casi autobiográfico tributo narra las fantasías del niño Vincent Malloy, un infante introvertido que quiere ser igual que su ídolo Vincent Price. El propio Price prestó al relato su omnipresente e inconfundible voz.

Su siguiente proyecto en Disney sería *Hansel and Gretel*, de 1982, “una versión nipona del cuento clásico de los hermanos Grimm, realizada para el canal por cable de la factoría, filmado con un reparto aficionado de actores japoneses, y emitido desde entonces tan solo una única vez en Disney Channel” (Panadero & Parra, 2005, p. 23).

Dos años después, tras el éxito cosechado por el premiado *Vincent*, “Burton convence de nuevo a Julie Hickson de que produzca su nueva idea, un medimetraje de veintisiete minutos de duración, esta vez de acción real, llamado *Frankenweenie* y estrenado en 1984” (Panadero & Parra, 2005, p. 23). Éste se trata casi de una nueva versión del clásico de Mary

Shelley, *Frankenstein*, que además homenajea los archiconocidos filmes de la Universal, en el que un joven Victor Frankenstein pierde a su querido *bull terrier*, Sparky, en un accidente de tráfico. Por supuesto, el joven Victor le devuelve a la vida haciendo honor al buen nombre de la familia, si bien las últimas dos vocales del apellido están invertidas.

Según Ferenczi (2010), originalmente Disney tenía pensado proyectar el medimetraje durante los pases del reestreno de *Pinocchio*. No obstante, al concluir la producción, los directivos de la compañía, seguidos de la Motion Picture Association, no vieron con muy buenos ojos el resultado final, calificando la película de inadecuada para el público infantil. Así, la cinta se mantuvo en el olvido durante casi diez años.

A continuación, Shelley Duvall, coprotagonista de *Frankenweenie*, le dio la oportunidad a Tim Burton de dirigir un capítulo de su serie televisiva *Shelley Duvall's Faerie Tale Theatre*, un programa producido por la propia Duvall en el que participaban nuevos talentos de todo tipo, como también profesionales de la vieja escuela. Burton eligió la fábula de *Aladdin and His Wonderful Lamp*, y contó con actores de la talla de Robert Carradine, James Earl Jones y Leonard Nimoy (Salisbury, 2009).

A partir de este momento, Burton comenzó una carrera profesional en ascenso, realizando una serie de largometrajes en los que ha dejado la huella de un estilo muy personal y en exceso reconocible. Así, tras abandonar finalmente la Disney, dirigió su primer largometraje, *Pee Wee's Big Adventure*, de 1985, filme que transportaba a la pantalla grande a Pee Wee Herman, personaje creado por el cómico Paul Reubens. Ese mismo año, Burton se encargó de la dirección de *The Jar*, un episodio para televisión de la serie *Alfred Hitchcock Presents* (Solaz, 2003).

Su siguiente proyecto fue *Beetlejuice*, estrenada en 1988. Fue una comedia sobrenatural con un diseño muy imaginativo y atrevidos efectos especiales. *Beetlejuice* obtuvo un éxito de crítica y público sorprendente, ganó un Oscar al *mejor maquillaje*, y como obra pareció ratificar la teoría de Burton de que el público estaba dispuesto a aceptar películas que se salieran de los convencionalismos de Hollywood: “Lo que más me gratificó fue que el público podía seguir algo que no se atenía a lo que los estudios están

constantemente metiéndote en la cabeza: que todo tiene que ser literal. *Beetlejuice* demostró lo contrario” (Burton, entrevistado en Salisbury, 2009, p. 119).

Burton, convertido ya en realizador de probada rentabilidad fue el elegido para dirigir *Batman*, una producción que llevaba en marcha diez años y había sido ofrecida a varios directores. Pese a ser criticada por su tono melancólico y siniestro, y por su incoherencia narrativa, “*Batman* se convirtió en el mayor éxito comercial de 1989; en la película más taquillera de la historia de Warner Brothers; y en un auténtico fenómeno cultural y multimedia, con una campaña de marketing sin precedentes” (Solaz, 2003, p. 31). El diseñador de producción Anton Furst ganó el premio de la Academia por la labor que llevó a cabo en este filme.

Tras adaptar al hombre murciélago de los cómics, Burton se convirtió en el director joven más solicitado de Hollywood. En lugar de dirigir la secuela de *Batman* que quería Warner, el realizador optó por hacer *Edward Scissorhands*, un antiguo proyecto muy íntimo cuyo personaje principal encarnaría a la perfección un conmovedor Johnny Depp. Según Salisbury (2009), “este maravilloso cuento de hadas fue otro triunfo de público y crítica al momento de estrenarse, en el año 1990” (Salisbury, 2009, p. 157). *Edward Scissorhands*, por lo demás, supuso el debut de Burton como productor, ya que en 1989, el cineasta había creado junto a Denise Di Novi la Burton/Di Novi Pictures.

Asimismo, retomaría el personaje del héroe de Gotham City en *Batman Returns*, de 1992. Esta entrega, que centraba su interés en dos nuevos villanos, Catwoman y el Pingüino, pulverizó el récord establecido por su predecesora. No obstante, “para muchos críticos resultó demasiado oscura” (Solaz, 2003, p. 117).

En 1993 vería la luz otro de sus proyectos más personales, *The Nightmare before Christmas*, para el cual precisó de la ayuda de Henry Selick tras la cámara, y con éste demostró que algunas técnicas añejas, anticuadas para muchos, como el *stop-motion*, pueden influir de manera decisiva en el campo del diseño. De igual forma, “popularizó enormemente las figuras estilizadas, largas ropas a rayas y los ojos oscuros con pronunciadas ojeras” (Panadero & Parra, 2005, p. 26).

Se cuenta *The Nightmare before Christmas* dentro de la filmografía de Tim Burton, pues a pesar de que Henry Selick fue el director oficial de la cinta, dedicándole tres años de su vida a esta producción y realizando una magnífica labor; no se puede decir que sea una película con el sello Selick. En esta película Burton, quien fungió como productor, fue “el autor de la idea original, el creador conceptual del filme, el inspirador del diseño de producción y el máximo responsable del resultado final (...) Si bien Burton no fue el director material, es sin lugar a dudas, una película suya” (Solaz, 2003, p. 78).

Solaz agrega que “en *The Nightmare before Christmas* podemos ver reunidos todos los motivos visuales y temáticos de la obra de Burton. Este trabajo es una especie de manifiesto estético donde Burton incluyó todas las imágenes que siempre ha amado” (p. 77).

Y como señala Jordi Sánchez-Navarro (2000):

Esta película resulta, en conjunto con *Batman Returns*, el último capítulo de una reescritura consciente de su propia obra, capaz de reenviar cada una de sus propuestas potencialmente díscolas al territorio de lo *burtoniano*. Por eso, tan abstracto y difícil de aprehender, y no por otra cosa, *The Nightmare before Christmas* es una película de Tim Burton (2000, pp. 340).

La siguiente película de Tim Burton, *Ed Wood*, estrenada en 1994, “narra en clave optimista la biografía del denominado ‘peor director del mundo’” (Solaz, 2003, p. 117). Wood, aunque extraído de la realidad, es otro típico personaje *burtoniano*, marginado e incomprendido, pero lleno de pasión. Filmada en blanco y negro, recibió críticas unánimemente elogiosas, y le valió un Oscar al *mejor maquillaje* a Rick Baker y uno a Martin Landau, gracias a su magnífica interpretación de Bela Lugosi.

En *Mars Attacks!*, de 1996, construida sobre la base de la ciencia ficción de los años Cincuenta, la estupidez humana acaba por hacer justificable la invasión de una vandálica especie de extraterrestres, que parece particularmente dotada para acabar con todos los símbolos glorificados por la sociedad contemporánea. No importando el estupendo plantel de estrellas, *Mars Attacks!* obtuvo un escaso recibimiento entre la crítica y el público americano.

Durante un año, Burton estuvo trabajando en *Superman Lives*, una nueva secuela de Superman, la cual nunca llegó a realizarse por diferencias creativas con otros miembros del equipo de producción, entre ellos, Jon Peters, productor de la cinta. De esta manera, finalmente, terminó ejecutando la puesta en escena de *Sleepy Hollow*, una versión libre del relato clásico de terror que Washington Irving publicó en 1812.

“*Sleepy Hollow* se trata de un filme totalmente apoyado en la atmósfera, una mezcla de terror romántico con *thriller* gótico” (Ferenczi, 2010, p. 77). Sus altas recaudaciones la convierten en una de las películas más taquilleras de la carrera de Burton. Asimismo, cabe destacar que la fotografía de Emmanuel Lubezki fue nominada a un premio de la Academia, mientras Rick Heinrichs y Peter Young ganaron el Oscar a la *mejor dirección artística*.

El posterior trabajo de Tim Burton, *Planet of the Apes*, lanzada a las carteleras en el 2001, se basó en la serie de cinco películas que comenzó con el filme homónimo de Franklin J. Schaffner, en 1968. La cinta fue muy criticada, “y quizás de manera injusta, pues con ésta demostró, aun en contra de sus más arraigadas inclinaciones, que sabe trabajar por encargo de manera competente” (Panadero & Parra, 2005, p. 27). Quizás esta sea la película menos *burtoniana* de su filmografía y, aunque se tratara de un encargo, Ferenczi (2010) explica que puede que en el resultado final de la obra influyera su vida personal, ya que el autor se encontraba en esos momentos en horas bajas: sus padres habían fallecido en un corto periodo de tiempo, y su noviazgo con la actriz y modelo Lisa Marie empezaba a hacer aguas.

Afortunadamente, Burton se estabilizaría poco después, cuando empezó a salir con uno de los miembros del reparto de *Planet of the Apes*: la actriz británica Helena Bonham Carter, con quien se casaría y tendría su primer hijo, en el 2003. “Por aquel entonces, Burton estaba llegando a la madurez personal y artística, como puede apreciarse en los fotogramas de *Big Fish*, en la que el cineasta exorciza algunos de sus fantasmas, haciendo participe al público de su reciente experiencia personal” (Panadero & Parra, 2005, p. 28). Para ello, el cineasta se vale de un personaje en la historia que comparte los últimos días de vida de su padre moribundo.

Con *Big Fish*, Burton creó “un drama humano que sirviese de botón de muestra a los que aún lo consideraban un director superficial que, al igual que Peter Greenaway, sólo se interesaba por la plástica de sus filmes” (Panadero & Parra, 2005, p. 28).

Según Ferenczi (2010), reconciliado con Hollywood y, de nuevo, tomado en serio por los estudios cinematográficos, Tim Burton inició en junio de 2004 las tomas de *Charlie and the Chocolate Factory*, una nueva adaptación del clásico cuento de Roald Dahl. De esta forma, se sumergió en “un universo más dirigido a los jóvenes espectadores, una versión casi ligera, y muy aséptica, de *Batman Returns*, que para algunos transformó al insoportable niño Tim Burton en su versión más amable” (p. 86).

Paralelamente, el cineasta trabajó en otro proyecto de animación: *Corpse Bride*. Este filme se estrenó meses después de que *Charlie and the Chocolate Factory* viera la luz en los cines, y se convirtió para Ferenczi (2010) en la heredera de *The Nightmare before Christmas*, mostrando su desacostumbrada rareza, a la vez que, desde el punto de vista técnico y de la sofisticación, se exponía como una apuesta más seria y tal vez más compleja.

Dos años más tarde, se estrena el siguiente proyecto cinematográfico de Tim Burton, *Sweeney Todd: The Demon Barber of Fleet Street*; según Ferenczi (2010), “su película más negra y siniestra” (p. 86). Estrenada en invierno de 2007, la película tuvo su público “a pesar de la pasión destructora implícita y su espectacular misantropía” (p. 88). Así, el autor agrega que Tim Burton calmó la inquietud sobre si se había convertido o no en un director para niños.

A continuación, dirigió su versión de *Alice in Wonderland*, que llegaría a las pantallas en el 2010. Tim Burton, que ha sabido crear un universo fantástico muy personal y con motivos recurrentes, según Ferenczi (2010), se deja llevar al mundo ya constituido de otro creador: Lewis Carroll. Ergo, el autor plantea el hecho de que el proyecto, muy probablemente, se llevó a cabo para unir el nombre ahora famoso del cineasta a una obra mundialmente conocida por sus características tan particulares. *Alice in Wonderland*, sin embargo, batió récords de copias en 3D –formato al que se convirtió el filme como consecuencia del éxito de *Avatar*, de James Cameron, unos meses antes–.

Durante ese mismo año, Tim Burton aceptó el reto y el honor de presidir el jurado del Festival de Cannes, lo que, como comenta Ferenczi (2010), supone “algo increíble para aquel que se creía un inadaptado y que en cambio ha conseguido que se le quiera tal como es” (p. 94).

Finalmente, en el 2012, Tim Burton dirigió sus dos últimas películas hasta la fecha: *Dark Shadows* y el *remake* de su cortometraje *Frankenweenie*; demostrando así que todavía le quedan bastantes historias por contar y muchos sueños que plasmar para los ojos –y deleite– de su público incondicional.

Por supuesto, no hay que dejar de lado otros proyectos que Burton ha abordado en calidad de productor, como la serie por Internet, *The World of Stainboy*, y la serie de televisión de dibujos animados, *Family Dog*, la cual coproducía junto a Steven Spielberg. El seriado inició como un episodio especial del programa *Amazing Stories*, el cual estaba dirigido por Brad Bird y en el que Burton era, en principio, diseñador conceptual y diseñador de personajes.

Hasta la fecha, Tim Burton ha producido, también para televisión, la serie animada de *Beetlejuice*, y la película *Lost in Oz*, de Michael Katleman. En cine, ha producido *Cabin Boy*, de Adam Resnick; la tercera parte de la saga del hombre murciélago, *Batman Forever*, de Joel Schumacher; *James and the Giant Peach*, de Henry Selick; *9*, de Shane Acker; *Abraham Lincoln: Vampire Hunter*, de Timur Bekmambetov; y *Big Eyes*, de Scott Alexander y Larry Karaszewski.

Asimismo, el cineasta ha demostrado su faceta como escritor e ilustrador, publicando la adaptación literaria de *The Nightmare before Christmas* y *The Melancholy Death of Oyster Boy and Other Stories*, libros con los que ha probado por enésima vez “su carácter impredecible, pues si bien se ha formado como animador, ha desarrollado una fructífera carrera como director de cine, a la vez que ha abrazado otros oficios” (Panadero & Parra, 2005, p. 28).

2.2.2 Filmografia

2.2.2.1

PEE-WEEE'S BIG ADVENTURE

(1985)



Dirigido por: Tim Burton

Producido por: Richard Gilbert Abramson
Robert Shapiro

Escrito por: Paul Reubens
Phil Hartman
Michael Varhol

Música de: Danny Elfman

Fotografía: Victor J. Kemper

Edición: Billy Weber

Fecha de estreno: 9 de agosto de 1985

Duración: 90 minutos

Reparto:

Paul Reubens
Mark Holton
Judd Owen

Elizabeth Daily
Diane Salinger
Irving Hellman

Sinopsis:

Un día como otro cualquiera para el vivaracho Pee-wee Herman: un breve saludo al desayuno y, a continuación, se monta en su bicicleta roja, que adora como a la niña de sus ojos, para ir a dar una vuelta a la tienda de artículos de broma.

Pero al terminar las compras, descubre que su bonita bicicleta ha desaparecido. ¿La habrá secuestrado el gordo Francis, hijo de un rico del pueblo?

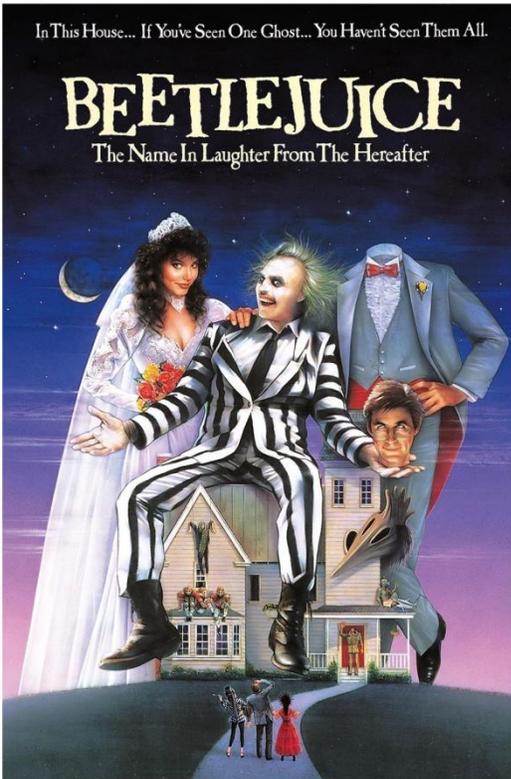
Siguiendo los consejos de una echadora de cartas, Pee-wee inicia la búsqueda, la cual le dirige a Fort Alamo; luego a una caravana de una camionera muerta viviente; para acabar en un bar de moteros llenos de testosterona. Al final del viaje, en los estudios de la Warner, le espera, quizá, una carrera en el cine...



2.2.2.2

BEEETLEJUICE

(1988)



Dirigido por: Tim Burton

Producido por: Larry Wilson
Michael Bender
Richard Hashimoto

Escrito por: Michael McDowell
Warren Skaaren
Larry Wilson

Música de: Danny Elfman

Fotografía: Thomas E. Ackerman

Edición: Jane Kurson

Fecha de estreno: 30 de marzo de 1988

Duración: 92 minutos

Reparto:

Michael Keaton
Geena Davis
Catherine O'Hara
Glenn Shadix

Alec Baldwin
Winona Ryder
Jeffrey Jones
Sylvia Sidney

Sinopsis:

Adam y Barbara Maitland viven una vida tranquila en su recargada casa de Nueva Inglaterra, hasta el día en que mueren en un accidente automovilístico y regresan como fantasmas a su hogar. En ella van a seguir realizando sus actividades domésticas post mórtem.

Podrían llevar una vida tranquila si la excéntrica y ruidosa familia Deetz no hubiese comprado su casa. Los Maitland no tienen elección: es preciso echar a los intrusos.

Pero ¿cómo? ¿Es buena idea ir en busca de Beetlejuice, el «bioexorcista» obseso sexual, que se jacta de hacer salir corriendo a los vivos más duros?

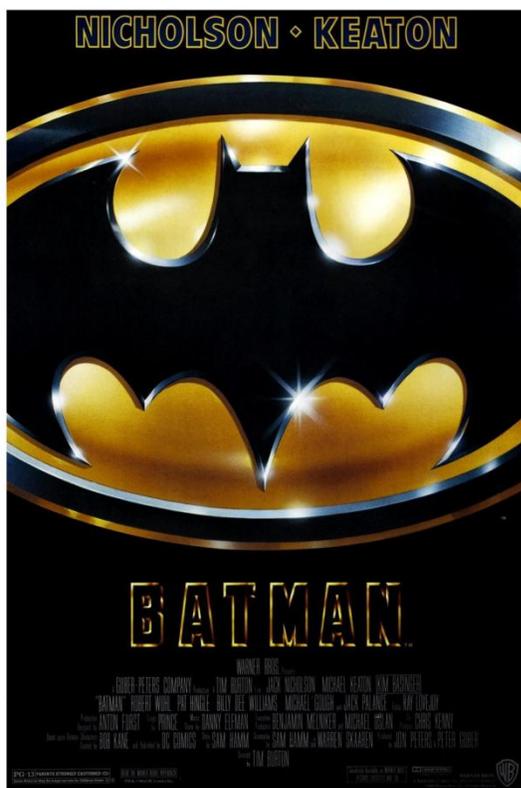
Juno, la funcionaria del más allá, se lo desaconseja con vehemencia a los Maitland, pero ellos deciden hacer caso omiso al aviso.



2.2.2.3

BATMAN

(1989)



Dirigido por: Tim Burton

Producido por: Peter Guber
Jon Peters
Benjamin Melniker
Michael Uslan

Escrito por: Sam Hamm
Warren Skaaren
Bob Kane (Cómics)

Música de: Danny Elfman

Fotografía: Roger Pratt

Edición: Ray Lovejoy

Fecha de estreno: 23 de junio de 1989

Duración: 126 minutos

Reparto:

Jack Nicholson
Kim Basinger
Pat Hingle
Michael Gough

Michael Keaton
Robert Wuhl
Billy Dee Williams
Jack Palance

Sinopsis:

¿Quién es el hombre murciélago que intenta mantener el orden en Gotham City, una metrópolis enferma por las acciones del hampa que dirige Carl Grissom?

La hermosa fotógrafa Vicky Vale investiga el asunto, incluyendo al millonario Bruce Wayne, el cual es en realidad Batman.

El cruzado enmascarado tiene que hacer frente a su némesis: el Guasón, antigua mano derecha de Grissom.

El villano, tras una caída en una bañera llena de ácido, se convierte en un payaso monstruoso y asesino de sonrisa eterna. El Guasón siembra la muerte con su gas hilarantemente letal, y se dedica a cortejar a Vicky.

Batman tendrá que salvar la ciudad de este perverso ser, y para eso se apoyará en sus herramientas y en su batmóvil.



2.2.2.4

edward
SCISSORHANDS

(1990)



Dirigido por: Tim Burton
Producido por: Tim Burton
Denise Di Novi
Escrito por: Tim Burton
Caroline Thompson
Música de: Danny Elfman
Fotografía: Stefan Czapsky
Edición: Colleen y Richard Halsey
Fecha de estreno: 14 de diciembre de 1990
Duración: 105 minutos

Reparto:

Johnny Depp
Dianne Wiest
Kathy Baker
Alan Arkin
Winona Ryder
Anthony Michael Hall
Vincent Price
Conchata Ferrell

Sinopsis:

Cansada de no lograr vender sus productos de belleza a sus amigas, Peg, representante de cosmética, sube hasta la peculiar mansión gótica que domina su urbanización.

Dentro encuentra a un curioso personaje: Edward. Éste tiene el aspecto de un joven algo perdido y tiene tijeras cortantes en lugar de manos. El anciano inventor que lo creó con todas sus piezas no tuvo tiempo de acabarlo antes de morir.

Peg acoge a Edward, quien despierta la curiosidad de los vecinos y les conquista con sus talentos manuales.

A tijeretazos, Edward da a los arbustos extrañas formas animales e imagina extravagantes peinados femeninos.

Pero, tarde o temprano, surgen los celos y la chispa de la intolerancia. ¿Puede una comunidad aceptar a un ser tan diferente?



2.2.2.5

BATMAN RETURNS

(1992)



Dirigido por: Tim Burton

Producido por: Tim Burton
Denise Di Novi

Escrito por: Sam Hamm
Daniel Waters
Bob Kane (Cómics)

Música de: Danny Elfman

Fotografía: Stefan Czapsky

Edición: Chris Lebenzon
Bob Badami

Fecha de estreno: 19 de junio de 1992

Duración: 126 minutos

Reparto:

Michael Keaton
Michelle Pfeiffer
Pat Hingle

Danny DeVito
Christopher Walken
Michael Gough

Sinopsis:

Un nuevo peligro amenaza Gotham City: el millonario Max Shreck desea apropiarse de todos los recursos energéticos de la ciudad.

El empresario establece una alianza con el Pingüino, un ser deforme y sádico, quien de niño creció en las cloacas de la ciudad y fue adoptado por los pingüinos del zoológico. Shreck ayuda al Pingüino para que se convierta en el próximo alcalde de Gotham, mientras Bruce Wayne/Batman está dispuesto a intervenir.

No obstante, el combate no es tan sencillo, pues todo se complica cuando se inmiscuye la misteriosa Catwoman, quien parece dotada de varias vidas y que, además, resulta ser la antigua secretaria de Shreck.

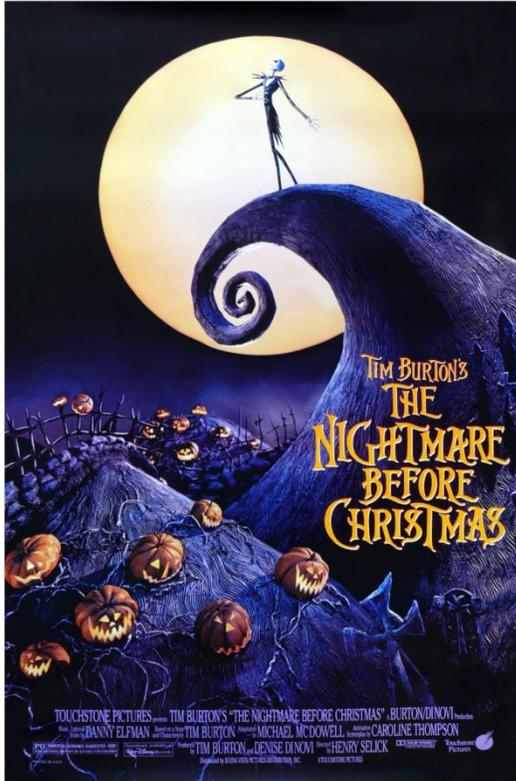
¿Quién hará reinar el orden o a su modo? ¿El pingüino, la gata o el murciélago?



2.2.2.6

TIM BURTON'S
THE NIGHTMARE
BEFORE CHRISTMAS

(1993)



Dirigido por: Henry Selick
Producido por: Tim Burton
Denise Di Novi
Escrito por: Tim Burton
Caroline Thompson
Michael McDowell
Música de: Danny Elfman
Fotografía: Pete Kozachik
Edición: Stan Webb
Fecha de estreno: 29 de octubre de 1993
Duración: 75 minutos

Reparto:

Danny Elfman
Catherine O'Hara
Glenn Shadix
Chris Sarandon
William Hickey
Ken Page

Sinopsis:

Jack Skellington, rey del Halloween, se siente vacío y confundido en su mundo, lo que le lleva a explorar el bosque en donde se hallan las puertas hacia los universos de las otras festividades.

Así, Jack descubre la Navidad y queda absolutamente prendado de ella. Sin embargo, toma la decisión de mejorarla, pese a que su versión de la celebración es totalmente opuesta a la original.

Para llevar a cabo su nueva idea, secuestra a Santa Claus y lo suplanta, mientras integra a todos los monstruos de su tierra al nuevo proyecto navideño, que resulta bastante macabro.

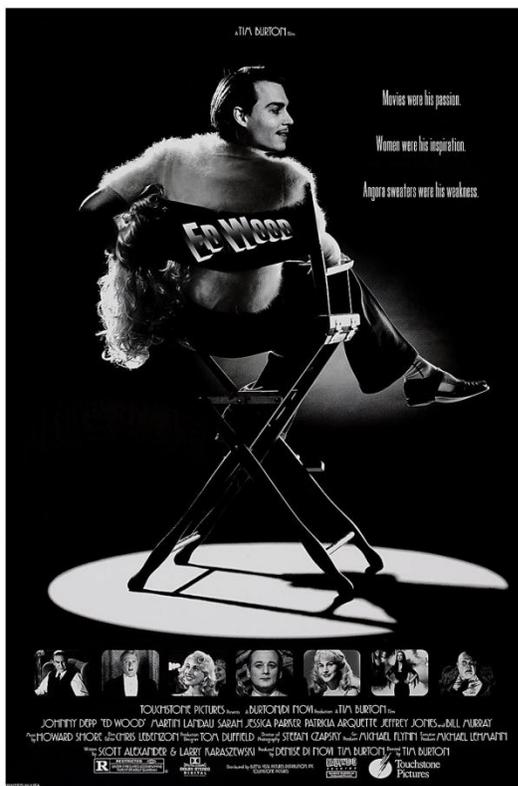
Sólo Sally, una de las habitantes del país del Halloween que está enamorada de Jack en secreto, ve el error que éste está cometiendo.



2.2.2.7

ED WOOD

(1994)



Dirigido por: Tim Burton

Producido por: Tim Burton
Denise Di Novi

Escrito por: Scott Alexander
Larry Karaszewski
Rudolph Grey (*Nightmare of Ecstasy*)

Música de: Howard Shore

Fotografía: Stefan Czapsky

Edición: Chris Lebenzon

Fecha de estreno: 30 de septiembre de 1994

Duración: 127 minutos

Reparto:

Johnny Depp
Patricia Arquette
Jeffrey Jones
Bill Murray

Martin Landau
Sarah Jessica Parker
Lisa Marie
Juliet Landau

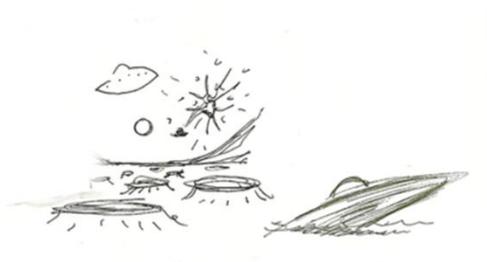
Sinopsis:

Hollywood, 1952.

Ed Wood, un joven dramaturgo, visionario y sin ninguna formación académica, aspira a convertirse en cineasta. Cree que le ha llegado la oportunidad de hacer una película sobre la operación de un transexual. Es un asunto importante para él, pues Ed Wood nunca se siente mejor que vestido de mujer.

Para convencer a los productores, se asegura la presencia en los créditos de Bela Lugosi, estrella venida a menos del cine de terror del que se ha convertido en amigo y confidente.

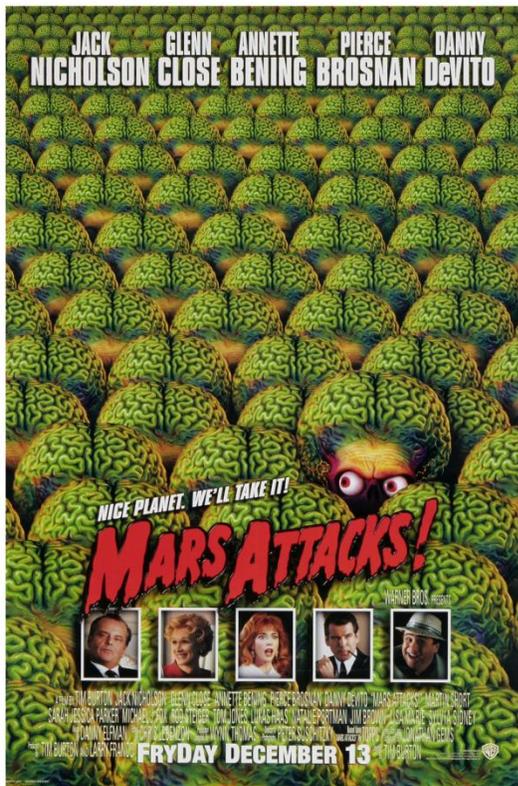
Con gran confianza e ingenuidad, Ed Wood reúne a sus amigos –novia incluida–, técnicos con desiguales capacidades y actores más o menos profesionales, y se las arregla para rodar lo que la posteridad denominará como «las peores películas del mundo».



2.2.2.8

MARS ATTACKS!

(1996)



Dirigido por: Tim Burton
 Producido por: Tim Burton
 Larry J. Franco
 Escrito por: Jonathan Gems
 Música de: Danny Elfman
 Fotografía: Peter Suschitzky
 Edición: Chris Lebenzon
 Fecha de estreno: 13 de diciembre de 1996
 Duración: 106 minutos

Reparto:

Jack Nicholson
 Glenn Close
 Annette Bening
 Pierce Brosnan
 Danny DeVito
 Sarah Jessica Parker
 Michael J. Fox
 Natalie Portman

Sinopsis:

Una noticia sacude al mundo: unos platillos voladores provenientes del planeta Marte se acercan a la Tierra.

El presidente de los Estados Unidos decide recibir con dignidad, y en vivo y directo por televisión para todo el mundo, a los plenipotenciarios marcianos que, recién llegados, se ponen a disparar con sus armas superpoderosas a todo aquel ser que se mueva.

Pronto la invasión de los hombrecitos verdes se extiende a nivel planetario, al tiempo que se generaliza el sálvese quien pueda.

¿Puede una antigua canción country tener efectos inesperados en los invasores?



2.2.2.9

Sleepy Hollow

(1999)



Dirigido por: Tim Burton

Producido por: Scott Rudin
Adam Schroeder

Escrito por: Andrew Kevin Walker
Kevin Yagher
Washington Irving
(*The Legend of Sleepy Hollow*)

Música de: Danny Elfman

Fotografía: Emmanuel Lubezki

Edición: Chris Lebenzon
Joel Negron

Fecha de estreno: 17 de noviembre de 1999

Duración: 105 minutos

Reparto:

Johnny Depp
Miranda Richardson
Sir Michael Gambon
Casper Van Dien

Christina Ricci
Marc Pickering
Jeffrey Jones
Ian McDiarmid

Sinopsis:

1799. El policía neoyorkino Ichabod Crane se dirige a un pueblo en las inmediaciones para investigar una serie de asesinatos –con decapitaciones– que tienen de luto a una comunidad rural.

Ésta señala a un culpable muy raro: el fantasma sin cabeza de un soldado sanguinario, muerto durante la guerra de la Independencia de los Estados Unidos.

En el lugar, Crane, que no cree en lo sobrenatural, ve cómo sus métodos científicos son inútiles frente a los hechos inexplicables que se multiplican.

Con la ayuda de Katrina Van Tassel, una joven que no le es indiferente, halla la tumba del soldado y también una sórdida maquinación que sobrepasa el entendimiento, y que viene a evocar un secreto del pasado del que había huido.



2.2.2.10

PLANET OF THE APEES

(2001)



Dirigido por: Tim Burton

Producido por: Richard D. Zanuck
Ralph Winter

Escrito por: William Broyles, Jr.
Lawrence Konner
Mark Rosenthal
Pierre Boulle (*Planet of the Apes*)

Música de: Danny Elfman

Fotografía: Philippe Rousselot

Edición: Chris Lebenzon
Joel Negron

Fecha de estreno: 27 de julio 2001

Duración: 119 minutos

Reparto:

Mark Wahlberg
Helena Bonham Carter
Paul Giamatti
Tim Roth
Michael Clarke Duncan
Estella Warren

Sinopsis:

En el año 2029, el piloto de una nave espacial es atrapado en una tormenta magnética y, por ende, lanzado hacia el futuro, a un planeta en que los hombres están esclavizados por simios.

Estos poseen el don de la palabra y viven en un estado de civilización cercano a la Edad Media del Hombre.

El piloto humano, tras ser capturado, logra escapar, llevándose consigo a una mona enamorada que rechaza la suerte de los hombres.

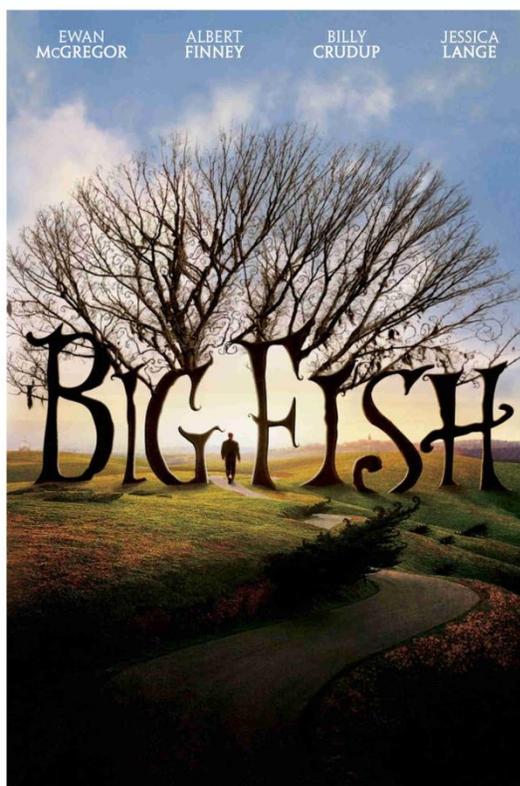
Así, asume la dirección del movimiento humano rebelde para organizar una batalla contra el ejército de los simios.



2.2.2.11

BIG FISH

(2003)



Dirigido por: Tim Burton

Producido por: Dan Jinks
Bruce Cohen
Richard D. Zanuck

Escrito por: John August
Daniel Wallace
(*Big Fish: A Novel of Mythic Proportions*)

Música de: Danny Elfman

Fotografía: Philippe Rousselot

Edición: Chris Lebenzon

Fecha de estreno: 10 de diciembre de 2003

Duración: 126 minutos

Reparto:

Ewan McGregor	Albert Finney
Billy Crudup	Jessica Lange
Marion Cotillard	Alison Lohman
Steve Buscemi	Danny DeVito
Helena Bonham Carter	Hailey Anne Nelson
Matthew McGrory	Robert Guillaume

Sinopsis:

William Bloom es requerido al lecho de su padre, gravemente enfermo. Los dos están enfadados y han perdido todo tipo de comunicación.

El hijo nunca ha aceptado que su padre no pare de contar toda clase historias y no deje de reinventar su vida, al imaginar las peripecias más disparatadas.

Will intenta discernir lo verdadero de lo falso en el seno de unas historias tan vividas.

¿Trabajó su padre en un circo dirigido por un hombre lobo?

¿Cruzó las líneas enemigas, en plena guerra de Corea, para liberar a unas cantantes siamesas?

¿Existe una frontera tan clara entre realidad y ficción?



2.2.2.12

Charlie AND THE CHOCOLATE FACTORY

(2005)



Dirigido por: Tim Burton

Producido por: Brad Grey
Richard D. Zanuck

Escrito por: John August
Roald Dahl
(*Charlie and the Chocolate Factory*)

Música de: Danny Elfman

Fotografía: Philippe Rousselot

Edición: Chris Lebenzon

Fecha de estreno: 15 de julio de 2005

Duración: 115 minutos

Reparto:

Johnny Depp
David Kelly
Helena Bonham Carter
Adam Godley
Deep Roy

Freddie Highmore
Geoffrey Holder
Noah Taylor
James Fox
Christopher Lee

Sinopsis:

Tras el robo del secreto de fabricación, Willy Wonka despide a todos los obreros de su fábrica de dulces.

El chocolatero vive recluso, y se cree que ha automatizado la producción; hasta que un día, anuncia que ha escondido cinco etiquetas doradas para visitar su fábrica, en algunas barras de chocolate.

Entre los cinco afortunados se encuentra Charlie, un niño pobre y generoso, acompañado por su abuelo.

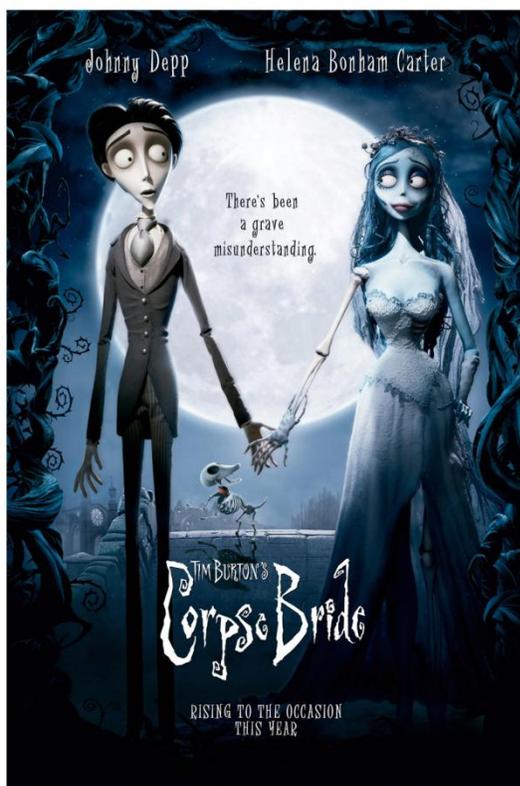
Durante la visita, los niños descubren que quienes fabrican el chocolate y toda la confitería son, en realidad, unos curiosos seres llamados Oompa Loompas.



2.2.2.13

TIM BURTON'S
Corpse Bride

(2005)



Dirigido por: Tim Burton
Mike Johnson

Producido por: Tim Burton
Allison Abbate
Joe Ranft
Derek Frey

Escrito por: John August
Caroline Thompson
Pamela Pettler

Música de: Danny Elfman

Fotografía: Pete Kozachik

Edición: Chris Lebenzon

Fecha de estreno: 7 de septiembre de 2005

Duración: 77 minutos

Reparto:

Johnny Depp
Emily Watson
Paul Whitehouse
Albert Finney

Helena Bonham Carter
Tracey Ullman
Joanna Lumley
Christopher Lee

Sinopsis:

En la Europa victoriana, Victor, el hijo de unos comerciantes adinerados, está comprometido con Victoria, la hija de los Everglot, familia de rancio abolengo.

No obstante, al ensayar sus votos en el bosque cercano, Victor despierta sin darse cuenta al espectro de Emily, una joven asesinada el día de su boda.

Conducido al reino de los muertos, Victor no sabe cómo alejarse del amor delirante del cadáver de la novia.

¿Deberá dejar el mundo de los vivos o podrá casarse con la mujer que ama?



2.2.2.14



(2007)



Dirigido por: Tim Burton

Producido por: Richard D. Zanuck
John Logan
Walter F. Parkes
Laurie MacDonald

Escrito por: John Logan
Stephen Sondheim y Hugh Wheeler
(*Sweeney Todd: The Demon Barber of Fleet Street*)

Música de: Stephen Sondheim

Fotografía: Dariusz Wolski

Edición: Chris Lebenzon

Fecha de estreno: 3 de diciembre de 2007

Duración: 116 minutos

Reparto:

Johnny Depp
Alan Rickman
Jayne Wisener
Jamie Campbell Bower
Ed Sanders

Helena Bonham Carter
Timothy Spall
Sacha Baron Cohen
Laura Michelle Kelly
Anthony Head

Sinopsis:

La película es una adaptación de una comedia musical estrenada en Broadway, sacada de una leyenda situada en el siglo XIX.

En el Londres mísero de la era victoriana, el barbero Sweeney Todd, antaño Benjamin Barker, regresa para vengarse de los que le enviaron al exilio y le separaron de su hija y de su amada esposa.

Poco a poco, Todd llega a un extraño pacto con su patrona, la señora Lovett: los clientes que asesine acabaran en los pasteles de carne que cocina.



2.2.2.15

ALICE IN WONDERLAND

(2010)



Dirigido por: Tim Burton

Producido por: Richard D. Zanuck
Joe Roth
Suzanne Todd
Jennifer Todd

Escrito por: Linda Woolverton
Lewis Carroll
(*Alice's Adventures in Wonderland*
y *Through the Looking-Glass*)

Música de: Danny Elfman

Fotografía: Dariusz Wolski

Edición: Chris Lebenzon

Fecha de estreno: 25 de febrero de 2010

Duración: 108 minutos

Reparto:

Mia Wasikowska
Anne Hathaway
Crispin Glover

Johnny Depp
Helena Bonham Carter
Matt Lucas

Sinopsis:

A finales del siglo XIX, en Inglaterra, la niña Alicia tiene una pesadilla recurrente: viaja a un mundo paralelo poblado de criaturas extrañas.

Al cumplir los diecinueve años, un joven vanidoso la pide en matrimonio y, de repente, se le va la cabeza hacia el universo onírico de su infancia.

En él, vuelve a encontrarse con un conejo blanco que va siempre con prisa, a una oruga filósofa, a los gemelos Tweedledee y Tweedledum, y a un sombrero desquiciado. Todos quieren asignarle una misión: acabar con el Jabberwocky, un monstruo temible, para que libere al País de las Maravillas de la caprichosa y sanguinaria Reina Roja.

Sin embargo, para ello tendrá que hacerle frente también a otra criatura, el Bandersnatch, un ser lleno de dientes, y apoderarse de la misteriosa espada Vorpal, en el territorio enemigo. Finalmente, se decide si Alicia tiene alma de esposa hogareña o de heroína intrépida.



2.2.2.16

DARK SHADOWS

(2012)



Dirigido por: Tim Burton

Producido por: Richard D. Zanuck
Graham King
Johnny Depp
Christi Dembrowski
David Kennedy

Escrito por: John August
Seth Grahame-Smith
Dan Curtis
(*Dark Shadows*)

Música de: Danny Elfman

Fotografía: Bruno Delbonnel

Edición: Chris Lebenzon

Fecha de estreno: 11 de mayo de 2012

Duración: 113 minutos

Reparto:

Johnny Depp	Michelle Pfeiffer
Helena Bonham Carter	Eva Green
Jackie Earle Haley	Jonny Lee Miller
Chloë Grace Moretz	Bella Heathcote

Sinopsis:

En el año 1752, Joshua y Naomi Collins, con su joven hijo Barnabas, zarpan de Liverpool, Inglaterra, para iniciar una nueva vida en América. Pero incluso un océano no es suficiente para escapar de la misteriosa maldición que ha caído sobre su familia.

Pasan dos décadas y Barnabas tiene el mundo a sus pies, o por lo menos la ciudad de Collinsport, Maine. Barnabas, el amo y señor de Collinwood Manor, es rico, poderoso y un mujeriego impenitente; hasta que comete el error de romperle el corazón a Angelique Bouchard, una bruja en toda la extensión de la palabra. Ella le condena a un destino peor que la muerte: le convierte en un vampiro y le enterra vivo.

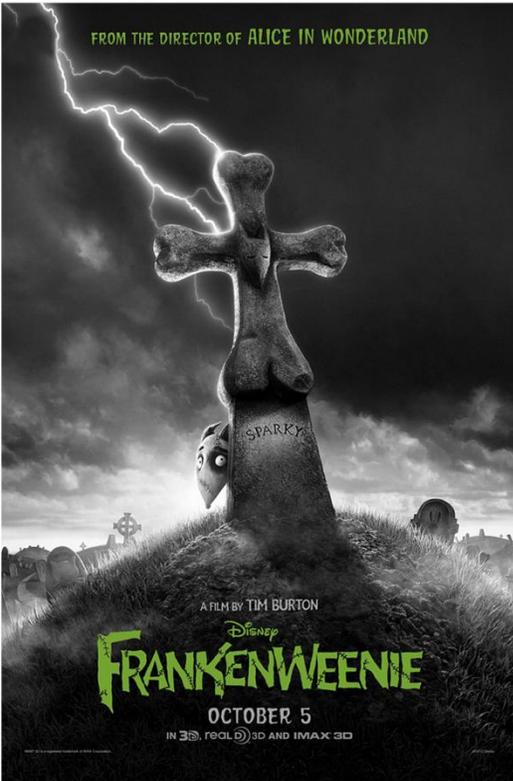
Dos siglos después, Barnabas sale de su tumba y emerge en 1972, en un mundo muy distinto del que conocía. Regresa a su hogar para encontrar su mansión en ruinas y abandono. A los restos disfuncionales de la familia Collins no les ha ido mucho mejor que a la casa, y cada uno de ellos encierra oscuros secretos.



2.2.2.17

FRANKENWEENIE

(2012)



Dirigido por: Tim Burton

Producido por: Tim Burton
Allison Abbate

Escrito por: John August
Tim Burton
(*Frankweenie*)

Música de: Danny Elfman

Fotografía: Peter Sorg

Edición: Chris Lebenzon
Mark Solomon

Fecha de estreno: 20 de septiembre de 2012

Duración: 87 minutos

Reparto:

Charlie Tahan
Winona Ryder
Martin Short
Robert Capron

Frank Welker
Catherine O'Hara
Martin Landau
Atticus Shaffer

Sinopsis:

Es la conmovedora historia sobre un niño y su perro. Tras la inesperada muerte de su adorado cachorro Sparky, el pequeño Victor se vale del poder de la ciencia para traer a su mejor amigo de regreso a la vida, con unos pocos ajustes menores, sin embargo.

El niño intenta ocultar su creación, pero cuando Sparky logra salir, los compañeros de escuela de Victor, sus maestros y el pueblo entero, aprenderán que crear una nueva vida puede convertirse en algo monstruoso.

Animada con la técnica de stop-motion, este filme es una adaptación del cortometraje de 1984 del mismo Tim Burton.



2.3 *Burton: un autor y una marca*

Tim Burton posee un extraordinario universo personal que expresa en sus películas y obras tan únicas y singulares. De aquí bien se puede desprender el hecho de que sus características físicas y peculiaridades psicológicas se vean plasmadas en muchos de sus personajes. “Burton presenta una figura frágil, pálida y delgada, vestida de negro y con una mata de pelo que parece no haber conocido jamás un peine” (Solaz, 2003, p. 60).

Según Panadero & Parra (2005), alrededor del cineasta, frecuentemente retratado como un artista hipersensible, se ha creado toda una mitología. Los límites entre el creador y su obra se han vuelto borrosos, pues ambos son calificados a menudo con los mismos adjetivos.

La paradoja es una palabra que define muy bien mi cine. Siempre me sale la mirada crítica, aunque no la busque, y termino viendo las cosas desde otro ángulo. Mi tarea de director sólo consiste en poner imágenes a las preguntas sin respuestas (Burton, entrevistado por Salisbury, 2009, p. 37).

Sin duda, paradójica y contradictoria resulta su situación en Hollywood, una industria cinematográfica que no alienta la expresión personal, la mirada crítica, ni las visiones particulares, pero que respalda, no sin cierto recelo, los proyectos del director.

Pocos directores logran encontrar la aceptación de la audiencia masiva con sus personales visiones del mundo, especialmente aquellas visiones tan oscuras y de pesadilla como la de Burton, quien ha hecho precisamente eso, y su carrera ha prosperado firmemente sin transigir con los estudios (Solaz, 2003, p. 14).

Si bien Tim Burton es un artista, se trata de uno económicamente muy rentable. Y esa es la respuesta al cómo puede sobrevivir un cineasta con una visión tan distintiva en un mercado tan agresivo y homogéneo, y al cómo Burton consigue unos presupuestos tan altos para llevar a cabo sus ideas (Salisbury, 2009).

Salisbury (2009) explica que el conocido maestro de lo macabro es un mago de la imagen que posee además un toque mágico para la taquilla. Sus películas han ganado casi dos mil millones de dólares, siendo más de la mitad de esa recaudación solamente en Estados Unidos.

“Burton vuelve a ser el eje donde se encuentran dos visiones aparentemente contradictorias y excluyentes: el cine como arte y el cine como industria” (Solaz, 2003, p. 61). Por una parte, hallamos la figura del artista que se expresa a través del medio cinematográfico; por otra, la industria que considera las películas como unas mercancías que no sólo se pueden comercializar, sino que ayudan a la venta de otros muchos productos.

En palabras de Terrence Rafferty (1994), “Burton es un artista que no se desconcierta por las contradicciones, que está cómodo tanto con las aspiraciones más altas como con los instintos más bajos de su naturaleza como *entertainer*”.

Otra de sus contradicciones la encontramos en cómo “logra contar con la lealtad absoluta de muchos de los grandes nombres en una industria que no se caracteriza precisamente por su lealtad” (Solaz, 2003, 62). Más adelante se hablará de la especial relación del director con los miembros del equipo técnico y artístico de sus películas.

Panadero & Parra (2005) consideran a Burton un autor en tanto poseedor de una mirada singular, única, que dirige sobre cualquier proyecto y situación. Siempre rehúsa analizarse a sí mismo y a sus películas cuando se le pregunta directamente en una entrevista. Es evidente que lo hace, pero con un carácter retroactivo y a su modo: “Prefiero pensar en términos de concepto. Desconfío de un análisis demasiado intelectual; me parece que interfiere en la reacción espontánea que es la que prefiero. Si empiezo a pensar demasiado en ello, no funciona” (Burton, entrevistado por Salisbury, 2009, p. 58).

Su aproximación es siempre emocional, intuitiva. Burton dice que nunca intenta pensar si ha hecho algo antes, pues una vez que todo está hecho, encuentra interesante mirar hacia atrás y ver relaciones. Si bien comenta no hacerlo a menudo, admite que sí ocurre de vez en cuando (Salisbury, 2009).

El proceso por el que paso es: “Ah, esto debe significar algo para mí interiormente”. Creo que se aprende mucho de uno mismo si no se intelectualiza de inmediato, si intentas ir de forma más intuitiva, y luego miras hacia atrás y ves cuáles temas y cuáles imágenes se repiten. Entonces empiezo a interesarme por descubrir qué significan desde el punto de vista psicológico y en qué se basan. Y encuentro que así aprendo más sobre mí. No confío demasiado en mi intelecto, porque es bastante esquizoide. Me siento más firme sobre el terreno de los sentimientos (Burton, entrevistado por Salisbury, 2009, pp. 80-81).

Burton, que se ha definido a sí mismo como un “despreocupado maniaco depresivo” (Burton, entrevistado en Salisbury, 2009, p. 23), era consciente de que necesitaba ayuda para salir de sus prolongados períodos de depresión. Aunque recurrió a visitar terapeutas, obteniendo buenos resultados durante un tiempo, ahora considera que sus películas son su terapia. “Hacer películas es mucho mejor que pagar 90 dólares la hora para tumbarse en un sofá” (Burton, citado en Tonks, 1995, p. 36).

Federman (1999), en su ensayo *Auteur Study of Tim Burton*, considera que el director expresa a través de sus cintas su propia vida y el mundo tal y como él lo percibe: “Se inspira en sus propias experiencias vitales y pone las emociones y los sentimientos asociados con esas experiencias en sus filmes. Burton también incorpora su creatividad en sus películas para engendrar un estilo que es exclusivamente suyo” (p. 2).

Y efectivamente, para Solaz (2003), “su elección de los temas, del reparto, de las partituras musicales y de la puesta en escena, revela su inequívoca firma en cada uno de sus filmes” (p. 63). Burton recurre a su propia vida y a unas constantes temáticas y visuales en una serie de obras que introducen unas de las historias y personajes más singulares del mundo del cine.

Cierto es que podemos caer en el peligro de confundir, como ya se mencionó antes, la obra con el autor empírico, pues, en cierto sentido, las películas de Tim Burton son representativas de su personalidad. Para Federman (1999), “Burton es un autor en la medida en que su visión y su personalidad están escritos en el texto”.

Mediante la identificación de los supuestos rasgos particulares de cada autor, podemos alcanzar no ya la significación de la obra o de las obras de las que aquellos son extraídos, sino la auténtica personalidad del sujeto que aparece como responsable empírico (Zunzunegui, 1994, p. 71).

Zunzunegui (1994) propone, entonces, sustituir la noción de *estilo* por la de *poética visual*, que englobaría “la identificación sistemática de los rasgos constitutivos y pertinentes de un sistema estético y de significación” (p. 136).

Ya se hable de estilo o poética visual, como señala Federman (1999), Burton es uno de los escasos directores que, pese a desarrollar su labor dentro de las constricciones del sistema hollywoodiense, ha conseguido estampar su particular sello temático y estilístico en sus filmes, convertidos así en auténticas declaraciones artísticas.

Ken Hanke (1999) también comparte esta visión de Burton como director formalista que emplea el medio cinematográfico para expresarse a sí mismo y su noción del mundo. El biógrafo pudo comprobar que la legendaria timidez y torpeza verbal del cineasta son reales, y lo compara con Ken Russell, otro notable artista visual que puede ser igualmente vago y superficial al hablar sobre su trabajo, y cuya mayor elocuencia y observaciones personales más reveladoras se encuentran en sus películas.

Burton es mucho más abierto en sus filmes que en sus declaraciones. “Quizás si Burton pudiera verbalizar las cosas que quiere decir eficazmente, no tendría necesidad de hacer películas” (Hanke, 1999, p. 11). Las palabras del propio director vendrían a confirmar esta teoría: “La gente puede percibir mis obras como pequeñas fantasías chifladas y con aspecto de dibujos animados, pero contienen mis ideas personales de la realidad” (Burton, citado en Tonks, 1995, p. 38).

Parece ser, de esta manera, que Tim Burton emplea el cine como medio para comprenderse a sí mismo, explorar su mundo interior y expresar su visión de la realidad. Y ciertamente, “el cine como modo de expresión e investigación personal es una concepción compartida por creadores tan singulares como David Cronenberg, David Lynch o Atom Egoyan” (Solaz, 2003, p. 64).

En todo caso, quedan pocas dudas sobre la gran incidencia que han tenido las circunstancias vitales del director en una obra que remite, sistemáticamente, a aspectos de su infancia y crecimiento y a los sentimientos que se destilaron de su proceso de formación (Merschmann, 2000).

Asimismo, siguiendo a Solaz (2003), en Hollywood solamente los directores más destacados y conocidos, es decir, los que gozan del beneplácito de la taquilla, poseen el privilegio de que se hable de sus películas. Y hablar del nuevo filme de cierto director es una estrategia publicitaria donde no se destaca el género al que pertenece la película o sus intérpretes, sino su realizador. Esta facultad sólo la tienen cineastas como Steven Spielberg, James Cameron, George Lucas, Ron Howard, Martin Scorsese, Ridley Scott, Robert Zemeckis, Michael Bay y, por supuesto, Tim Burton.

Por ello Hassler-Forest (2006) cuestiona si Tim Burton es un autor o un concepto de marketing. Las películas del cineasta son perfectamente reconocibles, pues desde su primer cortometraje, *Vincent* (1982), éstas han presentado una serie de temas recurrentes y constantes visuales particulares, las cuales han convertido su nombre en una especie de marca que garantiza cierto estilo y contenido.

Según Hassler-Forest (2006), para realzar la imagen del director como autor, se proyecta una imagen que construye un mito alrededor del *hombre tras el filme*. Se seleccionan ciertos aspectos de su personalidad, apariencia o historia para crear una imagen de *artista con visión*. “Se trata de una imagen establecida, exagerada y puesta en venta, una imagen generada, modificada y puesta en circulación por lo medios, donde resulta prácticamente imposible saber hasta qué punto responde a la realidad” (p. 2).

Burton ha sido siempre retratado como un extraño y tranquilo *outsider* con una clara inclinación hacia lo oscuro y lo raro, un artista pensativo de descuido peinado, alrededor del cual se ha ido formando una mitología.

El propósito de los que construyen esta imagen es que el público quiera ver una película debido a la personalidad que está unida a ella, pues así puede sentir que conoce al hombre tras el filme y que quizás comparte su

visión. El director se convierte en estrella y su nombre en sinónimo de estilizadas películas de diseño gótico protagonizadas por personajes inadaptados (Hassler-Forest, 2006, p. 2).

La labor de colaboradores como Danny Elfman, Bo Welch o Rick Heinrichs ha pasado a formar parte de esta marca, fundiéndose con el culto al director. En este sentido, la industria convierte a Burton en un concepto de marketing, en una marca reconocible con una audiencia garantizada (Hassler-Forest, 2006).

Por otra parte, según explica Solaz (2003), a pesar de que Burton ha generado un cuerpo de obras claramente reconocibles, su estatus de autor puede verse negado por cierto sector de la crítica en base a dos hechos: en primer lugar, el director se mueve dentro de un modo, el fantástico, que es tradicionalmente menospreciado; en segundo lugar, sus películas no sólo son producidas dentro de una industria donde la rentabilidad económica es el criterio esencial, sino que además suelen convertirse en extraordinarios éxitos de taquilla.

La autora, sin embargo, no considera que el valor artístico esté reñido con la comercialidad. La industria cinematográfica siempre intenta aprovechar cualquier elemento que pueda ayudar a vender sus productos. En este caso, se trata de las características temáticas y estilísticas de los filmes de Burton. El cineasta se sitúa en los márgenes de Hollywood, de igual modo que está situado en los márgenes de la sociedad. Y así termina por definirlo como “un artista/autor cuyo nombre se ha convertido en una marca sinónimo de unos elementos particulares que ayudan a vender los ‘productos de Tim Burton’...” (Solaz, 2003, p. 66).

Pero Merschmann (2000) considera sorprendente el modo tan decidido con el que el cineasta toma elementos de su vida y su arte y los convierte en un mito, lo que para él parece ser menos el resultado de la notoria maquinaria publicitaria de Hollywood y más el de su propio estilo personal. Asimismo, acepta el hecho de que Burton se halla inmerso en el sistema, y eso conlleva a que sea objeto de los condicionamientos industriales que ya se han mencionado. Sin embargo, “el que Hollywood haya convertido sus constantes en estrategias comerciales, no les resta a sus filmes valor artístico ni potencial para el análisis” (pp. 7-8).

Siguiendo a Salisbury (2009), “Burton es un creador alejado conscientemente del cliché del artista de gesto serio y discurso grave y trascendental” (p. 27). En numerosas ocasiones ha declarado que hace cine porque le divierte y porque le permite producir una impresión parecida a la que le causaban las películas que veía en su juventud, pero que en realidad podría hacer cualquier cosa que le permitiera conseguir ese sentimiento.

Para Burton, la industria del cine te protege de una pretensión excesiva. Pueden ir mal tantas cosas –las críticas, la taquilla, la propia película–, “que te obligas a mantener una cierta humildad, y eso te hace tener los pies en la tierra” (Burton, entrevistado por Salisbury, 2009, p. 98). Es por esto que el director no puede soportar cuando los estudios comienzan a alardear de sus éxitos ni comparte su filosofía.

La egolatría es algo que no puedo tolerar (...) Lo único que se puede hacer es creer en algo, preocuparse por ello y tratar de hacer la película lo mejor posible (...) Es como vivir en un mundo totalmente fantástico (...) No quiero caer en ese mundo de fantasía que esa gente ha creado. El único mundo de fantasía que yo quiero crear es el de mis películas (Burton, entrevistado por Salisbury, 2009, pp. 118-119).

Burton jamás ha aceptado un proyecto basándose en criterios comerciales. Sus elecciones siempre se basan en las evocaciones y sensaciones que se desprenden de los personajes, de los acontecimientos narrados o de los decorados y paisajes. Su obra se convierte en un discurso personal, precisamente debido a que su acercamiento al cine es esencialmente sentimental. Siempre hace las películas que le gustaría ver en pantalla a él mismo, sin saber nunca si alguien más compartirá su entusiasmo, y desconociendo también si su próxima cinta será un éxito o un fracaso de taquilla (Salisbury, 2009).

Nunca he sido capaz de predecir o imaginar lo que va a gustarle al público. Siempre he pensado: “¿cómo le va a gustar a nadie si no me gusta a mí? Y si yo quiero verlo y nadie más quiere, por lo menos la veré yo. Habrá una persona que la disfrutará (Burton, entrevistado por Salisbury, 2009, p. 62).

No obstante, el cineasta es consciente de que está dentro de una industria donde lo más importante es producir ganancias, por lo que no se sitúa completamente al margen de lo comercial, sino que trata de alcanzar un equilibrio que no comprometa su integridad.

Me importa el dinero, por eso me pongo tan pesado cuando la gente se mete conmigo diciendo que no hago películas comerciales, porque siempre me he sentido muy responsable por la gente que pone el dinero (...) Nunca he adoptado la postura del artista que dice: “No me importa nada, yo estoy haciendo mi película” (...) Así que procuro mantener mi integridad. Y cuando hay en juego una gran suma de dinero intento, sin pretender que sé de qué va el público, hacer algo que a la gente le guste ver, sin volverme loco (Burton, entrevistado por Salisbury, 2009, p. 96).

Burton necesita implicarse emocionalmente con el material con el que trabaja, y aprendió muy pronto que es un mal director de encargo. “Me pasman aquellos antiguos directores que podían hacer lo mismo una del oeste que una de intriga. Es admirable y me fascina, pero no soy de esa clase” (Burton, entrevistado por Salisbury, 2009, p. 79). Los únicos proyectos de encargo con los que puede sentirse a gusto son aquellos que encierran alguna posibilidad de que los pueda hacer suyos.

Todo, hasta cosas que se ven como comerciales, como *Batman*, cosas que la gente cree que no son personales, para mí han de tener algo mío. Aunque sólo sea un sentimiento. Inviertes tanto en ello que tiene que haber algo con lo que te identifiques poderosamente (Burton, entrevistado por Salisbury, 2009, p. 53).

Aurélien Ferenczi (2010) considera que Tim Burton es un autor en la medida que es poseedor de un estilo determinado, pues “tiende a usar «trucos» de puesta en escena que le han funcionado (...) Ha sabido comprender qué estructuras narrativas y qué elecciones estéticas explican mejor su universo personal, y nunca teme usarlas de nuevo” (p. 9).

2.4 *Un universo personal*

Ramos y Marimón (2002) definen estilo como un “modo personal de narrar audiovisualmente, que concierne tanto a la forma como al contenido y que caracteriza a un cineasta o grupo de cineastas” (p. 223). Ergo, el estilo está conformado por una serie de características estéticas y temáticas que usualmente se repiten en la filmografía de un director.

Tim Burton es indiscutiblemente un autor con un sello muy marcado. Según Ramos y Marimón (2002), Burton tiene un estilo propio que está “vinculado al cine fantástico y cuyo tema recurrente es la ternura del monstruo” (p. 99). Asimismo, los autores resaltan que es un estilo que se caracteriza por una comicidad tierna, infantil, imaginativa y a la vez cruel, presentada a través de personajes *freaks*, desquiciados, grotescos, esperpénticos y fantásticos.

Su cine está salpicado de elementos poéticos y humorísticos. La dirección artística de sus películas, que normalmente cuenta con la participación de su colaborador Rick Heinrichs, recibe la influencia de la estética del cómic y del expresionismo alemán. Es el heredero y uno de los principales representantes del terror gótico moderno (Ramos & Marimón, 2002, p. 100).

Dada esta definición, para los efectos de este trabajo, a continuación se procederá a desarrollar más ampliamente cada uno de los puntos, peculiaridades y constantes que componen el estilo del universo *burtoniano*.

2.4.1 Antecedentes

2.4.1.1 Raíces góticas

Tim Burton es el único cineasta moderno que ha cultivado con asiduidad el estilo gótico. Ha reflejado a lo largo de toda su carrera su pasión por las películas de monstruos, las producciones de la Universal de la década de los Treinta, los filmes británicos de la Hammer de los años Cincuenta y Sesenta, las adaptaciones de Edgar Allan Poe protagonizadas por Vincent Price, y la estética del expresionismo alemán. Todo lo anterior

tiene en común el hecho de estar enmarcado en el concepto del *gótico*. Por ende, a continuación se verá con un poco más de detenimiento las diferentes acepciones de este término (Solaz, 2003).

Como asegura González (2010), en primera instancia, gótico es el nombre que dio el gran historiador del arte italiano del siglo XVI Giorgio Vasari, al *oscuro* arte de la Edad Media. El autor explica que el arte gótico era para Vasari, así como para todos los artistas italianos del Renacimiento, sinónimo de *bárbaro*. “El artista intentó hacer responsable a los godos de todas las formas artísticas de la Edad Media, para él bárbaras e intolerables” (p. 39).

La reacción frente a esta postura comenzó con el Romanticismo, en las primeras décadas del siglo XIX. Con el sueño de un renacimiento del arte medieval, el concepto de *gótico*, hasta entonces cargado de connotaciones negativas, se fue convirtiendo paulatinamente en una denominación positiva. “A mediados del XIX, se llevaron a cabo amplias reconstrucciones y restauraciones de edificios medievales, cuya imitación llevo al llamado estilo neogótico” (González, 2010, p. 41).

Según Solaz (2003), el hombre del siglo XX se ha sentido atraído por el sentido expresionista de la vida, por la fuerza y el vigor expresivos del arte gótico y, sobre todo, por el dinamismo de su arquitectura. La nueva concepción del arte que se implantó con el gótico está muy próxima a la sensibilidad del hombre del siglo XX.

Santiago Vila (1997) señala que, “mientras la sensibilidad racionalista se expresa en la arquitectura clásica, la tendencia irracionalista corresponde a la arquitectura gótica (p. 161).

La época estilística denominada como gótica surgió en Francia, y se extendió desde mediados del siglo XII hasta comienzos del siglo XVI. Abarcó distintos países y regiones en momentos cronológicos diversos, lo que produjo una diferenciación tan profunda que apenas sólo se muestra un elemento homogeneizador: el arco apuntado, elemento básico de la arquitectura gótica (González, 2010).

Por otra parte, Solaz (2003) apunta que el término gótico enmarca también un estilo de literatura popular surgido en la Inglaterra victoriana de finales del siglo XVIII:

La novela gótica es sensacionalista, melodramática, exagera los personajes y las situaciones, y se mueve en un marco sobrenatural que facilita el terror, el misterio y el horror. En ella, abundan vastos bosques oscuros de vegetación excesiva; ruinas; ambientes considerados exóticos para el inglés, tales como España o Italia; monasterios; personajes y paisajes melancólicos; y lugares solitarios y espantosos que subrayan así los aspectos más grotescos y macabros, reflejo de un subconsciente convulso y desasosegado (p. 30).

Como variación de la novela gótica, la monstruosa apareció en la literatura en el último tercio del siglo XVIII y el primer cuarto del siglo XIX. En la novela gótica, el escenario arquitectónico era esencial en el desarrollo de la trama. “La importancia fundamental de la atmósfera es un elemento que se trasladará al cine de tendencia gótica y expresionista, donde los decorados construían sombras para sugerir espacios y estados de ánimo” (Solaz, 2003, p. 31).

Finalmente, “*gótico* es el nombre que recibe un interesante movimiento cultural que comenzó en 1981, en un club nocturno londinense llamado *The Batcave*” (Solaz, 2003, p. 32). Los primeros góticos recogieron algunos elementos de la cultura punk, como el espíritu de rebelión y el gusto por el color negro, así como el interés por la moda y por la música. Estos elementos se mezclaron con la literatura gótica, el expresionismo alemán y la belleza y romanticismo de la vestimenta victoriana.

El movimiento gótico considera muy importante la educación, y lee autores como los que Solaz (2003) especifica: Edgar Allan Poe, Bram Stoker, Mary Shelley, Kafka, H. P. Lovecraft, Baudelaire, Byron y Nietzsche. Asimismo, también se incluyen nuevos novelistas como Anne Rice, Storm Constantine, Poppy Z, Brite y Clive Barker.

Todo esto viene acompañado por una filosofía basada en una mentalidad abierta, la tolerancia, la inteligencia y el entendimiento. Solaz lo expresa así:

En esencia, «lo gótico» es un arte, pero también es una forma de ver la vida, de sentir. Es una forma de expresarse, siempre con más libertad, sin miedos, sin tapujos, sin pensar en el qué dirán. Es la curiosidad, la

imaginación, la creatividad (...) «Los góticos» tienen siempre la imperiosa necesidad de expresarse, y esto lo hacen de las más variadas formas, desde por el arte en general: la literatura, la pintura, la música, etc.; hasta por medio de su forma de vestir (2003, pp. 33-34).

Otra de las características de este movimiento, según Solaz (2003), es el sentido del humor, la capacidad de reírse de uno mismo y de ver que lo absurdo tiende a crear un humor negro muy especial. El gótico moderno trata de encontrar consuelo y belleza en lo que la mayoría de la sociedad occidental teme. Así encontramos imágenes del horror procedentes de los terrenos industriales y las novelas góticas victorianas, música romántica y perversa al mismo tiempo, y el uso de la imaginería religiosa y pagana; todo lo cual pone de relieve la dicotomía entre lo encantador y lo repulsivo, lo cual se encuentra en cada faceta de la cultura gótica.

“La fortaleza de esta subcultura descansa en la fuerza de su rebelión contra la sociedad, lo que atrae a aquellas personas que se sienten alienadas por la sociedad bienpensante al proveerles de una identidad y sentido de pertenencia” (Solaz, 2003, p. 35).

El cine también se ha interesado por lo gótico. Ya los cineastas de la época muda exploraron el concepto de la alienación industrial y otros elementos de la imaginería gótica, llevando frecuentemente novelas de este movimiento a la gran pantalla. Y muchos filmes recientes demuestran que el género todavía sigue vivo en la industria cinematográfica aunque, como apunta Arza (2004), “el único autor moderno que ha trabajado con continuidad dentro del estilo gótico es Tim Burton” (p. 17).

Según Arza, el cineasta recoge elementos de todas las concepciones anteriormente señaladas: la tradición romántica de oposición al racional estilo clásico, la atmósfera misteriosa y llena de sombras, el espíritu de rebelión contra la sociedad, la amplitud mental, la belleza de lo diferente y el sentido del humor propios del movimiento neogótico.

El cine de horror gótico, una de las vertientes del cine fantástico, es casi tan antiguo como el propio cine y siempre ha fascinado al espectador. Suele mostrarnos castillos ruinosos, cementerios siniestros, ruidos atemorizadores, atmósferas insanas recreadas mediante la yuxtaposición de arquitecturas y el manejo de la iluminación, como también

escenografías perturbadoramente en penumbras y de contornos difuminados. Estos ayudan a crear una sensación de irrealidad y un ambiente morboso. Los temas nos llevan a sueños inquietantes, amores desesperados e imperecederos y un concepto romántico de la muerte (Solaz, 2003).

Burton se ha caracterizado por la creación, junto a con sus diseñadores de producción y decorados, de ambientes desolados, tristes y extrañamente hermosos, los cuales reflejan el mundo oscuro y fantástico que tanto le caracteriza. Su puesta en escena frecuentemente incluye atmósferas de perpetua melancolía, y en la que los rayos del sol, absorbidos por un cielo gris y por altos edificios góticos o tenebrosos árboles, nunca llegan a iluminar demasiado los escenarios.

Los sets *burtonianos* son estilizados y poseen una desapacible arquitectura que produce un sentimiento de turbación y desesperanza. Por poner un ejemplo de algún escenario gótico en la filmografía de Tim Burton, se toma la descripción que realiza Arza (2004) del castillo gótico de *Edward Scissorhands*.

El castillo domina la línea del horizonte del barrio residencial que se encuentra debajo. El castillo es aun más lúgubre que la Ciudad Gótica de Burton, pues tiene ángulos más bruscos, un césped yermo y está siempre cubierto por una densa niebla. Edward mismo, vestido con un traje de cuero, piel blanca, largo cabello negro y largas tijeras, es la personificación de lo gótico (p. 123).

El cine gótico clásico vivió su época dorada en los años Sesenta y Setenta, pero fueron una serie de películas previas las que fueron definiendo y creando este subgénero. Según Espinós (s.f.), el origen del cine gótico lo hallamos en el llamado cine expresionista, que reivindicaba formas y temas artísticos propios del Medioevo, especialmente del gótico septentrional.

Sánchez-Biosca (1990) indica que el cine de la Alemania de principios de siglo XX estaba caracterizado por el tono metafísico, la reivindicación de lo romántico, lo gótico y los “gritos desaforados de la comunión con el cosmos, lo que se concretaba en el demonismo, la animación del objeto, los paisajes románticos, los dobles siniestros y las

tragedias de dimensión abstracta” (p. 37). Ergo, la necesidad de expresión era casi insoportable.

Según Vila (1997), citando a Worringer, “todas las características de lo gótico se encuentran amplificadas en el expresionismo. Esta tendencia recrea un especial estado anímico al relacionar la Edad Media, el Romanticismo, la abstracción, lo fantástico, lo irracional, el sueño y la muerte” (p. 169). Con los años, se vería que Tim Burton se erigiría como el representante de tales ideas en nuestra era.

2.4.1.2 Raíces expresionistas

Siguiendo los estudios realizados por Paloma Espinós (s.f.), el movimiento expresionista surgió en Alemania a principios del siglo XX, durante la República de Weimar, y se manifestó en todas las artes. El cine fue fundamental para la estética de este movimiento artístico. Así, surgieron grandes maestros del cine tales como Robert Wiene, Fritz Lang o Friedrich Murnau, con *The Cabinet Dr. Caligari* (1920), *Metropolis* (1927) y *Nosferatu, a Symphony of Horror* (1922), respectivamente.

Definir el expresionismo es complejo. Una de las definiciones que logra abarcar mejor el espíritu expresionista, la podemos encontrar de la mano del escritor Kasimir Edschmid (1921): “El expresionismo no mira; ve. El expresionismo no cuenta; vive. No reproduce; recrea. No encuentra; busca” (citado en Arza, 2004, p. 80).

El expresionismo inició gracias a un grupo de estudiantes de arquitectura aficionados a la pintura conocidos como *Die Brücke*, cuando estos realizaron una exposición de sus cuadros. Este grupo de artistas creó un manifiesto de fundación del movimiento artístico en el que reivindicaban sus pensamientos y los hacían públicos. El manifiesto recogía las ideas fundamentales del pensamiento expresionista.

El expresionismo busca la expresión de los sentimientos y las emociones del autor más que la representación de la realidad objetiva. Los expresionistas representan las emociones sin preocuparse de la realidad externa, sino de la naturaleza interna y de las impresiones que despierta en el observador (Sánchez-Biosca, 1990, p. 39).

Los tiempos estaban cambiando y la innovación que aportaban infinidad de inventos que vieron la luz en los inicios del siglo XX, auguraban una época nueva. Se trataba, en base a la explicación de Sánchez-Biosca (1990), de unos cambios que no afectaban a todos por igual y que no eran del todo aceptados por la mayoría. Sólo los jóvenes artistas hambrientos de cambios recibieron esta transformación con euforia, ya que ellos ansiaban romper con lo establecido, y esto dio pie a un nuevo pensamiento y, en consecuencia, a una nueva manera de hacer arte. Asimismo, éste era un arte que huía de lo figurativo para centrarse en las emociones.

En definitiva, la estética expresionista y lo que pretendían los que la defendían era la búsqueda interior del artista, expresar sus pensamientos sin limitaciones. Con ellos, “los temas expresionistas más comunes eran los estados del alma, los miedos, las fantasías y los sueños” (Espinós, s.f., p. 2).

Según Casals (1988), el expresionismo comienza con la pintura, una pintura que toma como influencias el Greco, como también a Goya y a Munch, ya que sus pinturas recuerdan al impresionismo con un toque de vanguardia. El uso de los colores y las formas distorsionadas sirvieron a los expresionistas para crear posteriormente sus pinturas.

Como se ha indicado anteriormente, el expresionismo surge de una asociación de pintores que se hacían llamar *Die Brücke*, nombre que sacaron de *Así habló Zaratustra*, de Nietzsche. El nombre del grupo –que quiere decir *El Puente*– era un símbolo de su anhelo de construir un paso y una conexión entre el viejo mundo y el nuevo. Esta asociación estaba formada originariamente por Ernst Ludwig Kirchner, Erich Heckel, Fritz Bleyl y Karl Schmidt-Rottluff, los cuales querían crear un arte diferente al que se había hecho hasta la fecha. “Una de las propuestas del expresionismo era expresar los pensamientos del artista” (Casals, 1988, p. 14).

Otra formación artística del expresionismo eran los llamados *Der blaue Reiter* (*El jinete azul*). Este grupo no tenía miembros fijos. Rechazaban el arte imitativo de la realidad exterior como había reivindicado el movimiento impresionista, y se caracterizaban también por el rechazo a los valores de la vieja civilización occidental. Lo que buscaba este grupo

con sus pinturas eran nuevos mundos, y para ello se valían del simbolismo. Algunos alumnos de este movimiento fueron Kandinsky, Klee y Campendonk (Casals, 1988).

En definitiva, lo más característico de la pintura expresionista es el uso del color y la forma, pero sin haber uniformidad en el estilo; la ruptura del ideal clásico de belleza y de las perspectivas; y una estrecha vinculación con su tiempo, ya que eran muy comunes las representaciones con temas políticos. Pero además, “en los cuadros expresionistas destaca la unión entre dinamismo y sentimientos, que en ellos se reflejan y que son un espejo al alma del autor” (Casals, 1988, p. 24).

Vila (1997) apunta que los artistas expresionistas del cine, por su lado, “deseaban liberar la forma arquitectónica de toda finalidad práctica para dotarla de la máxima expresividad, encontrando esta libertad en la escenografía de los filmes cuyo sentido principal era la creación de una atmósfera que reforzara e intensificara la acción dramática” (p. 168).

“Actualmente todavía se pueden encontrar retazos de esta corriente artística en algunos directores contemporáneos. Uno de ellos es Tim Burton” (Espinós, s.f., p. 1). El cine de este director posee claramente unas bases expresionistas con un toque gótico, como ya se ha expuesto antes.

Según la autora, Burton ha sabido trasladar hábilmente y con éxito, a nuestros tiempos, la estética expresionista de principios de siglo. Ya en sus primeros trabajos se pueden observar claras similitudes con el movimiento cinematográfico expresionista. Los temas, el tratamiento de los escenarios, la estética, los personajes, todo hace una clara referencia a este estilo.

Así, y para finalizar este apartado, cabe recalcar que las características más significativas del expresionismo alemán que se pueden observar en las películas de Tim Burton, exponente del expresionismo alemán en nuestros tiempos; radican principalmente en la escenografía y en los personajes. Asimismo, Burton rescata del cine expresionista las temáticas. Temas como la muerte, el desdoblamiento de la personalidad, el uso dramático del entorno, los personajes incomprensidos y solitarios, los monstruos y un largo etcétera, son constantes en las cintas expresionistas y en las de Burton. Desde siempre, este cineasta

se ha visto atraído por estas temáticas, y vio en el expresionismo una manera original, efectiva y a la vez bella, de expresarlas en un modo original y diferente (Solaz, 2003).

2.4.2 El héroe solitario

David Panadero y Miguel Parra (2005) citan una reflexión en voz alta que hace Edward Bloom cuando ve al licántropo, en la película *Big Fish*: “Aquella noche descubrí que la mayoría de los seres que consideramos perversos o malvados en realidad sólo son unos solitarios o les faltan modales” (p. 166). En esta máxima se tiene la quintaesencia del universo *burtoniano*: la exaltación del *outsider*.

El mundo de Burton es el mundo de los *outsiders*, de los personajes que se encuentran en la periferia de la sociedad. Sus héroes, perpetuamente ingenuos e infantiles, están psicológicamente asustados, son malinterpretados por la gente y presentan un comportamiento involuntariamente perturbador. Son figuras que trastornan la humanidad considerada corriente y reglamentaria, así como también la moralidad convencional, sea ésta correcta o no (Solaz, 2003).

“Tim Burton acostumbra a reivindicar la diferencia a través de estos personajes excéntricos, víctimas de la intolerancia establecida por una supuesta normalidad” (Solaz, 2003, p. 68).

Según Solaz (2003), una infancia no especialmente feliz llevó al cineasta a sentirse marginado y a identificarse con los monstruos de la pantalla, a quienes veía tan diferentes y poco comprendidos por el mundo como él mismo. Burton siempre se ha sentido un extraño en su sociedad e, incluso, en su familia. Y este sentimiento de no pertenencia es el tema principal de varias de sus películas, por no decir todas, y está todo el tiempo presente en sus inadaptados héroes.

En todas sus cintas encontramos la figura del *outsider*, un personaje solitario e incomprendido, incapaz de adaptarse al mundo que lo rodea y que es, además, sistemáticamente malinterpretado. Ninguno de los protagonistas de Burton pertenece al mundo *normal*. Sus héroes crean su propia realidad en la cual imperan leyes diferentes, y es

la percepción errónea que tiene la gente que los rodea y sus ideales de lo que es común lo que los etiqueta como *outsiders* (Arza, 2004).

El director ha dejado clara su postura hacia el entorno que lo rodea:

En América, se aspira a que todo el mundo sea normal, se reprime la individualidad y la diferencia. Yo me di cuenta pronto de que esa presunta normalidad me resultaba terrorífica. Desde entonces, lucho por resistirme a formar parte de ella (...) Si algo he intentado demostrar con mi cine es que lo oscuro, lo macabro, lo diferente, no tiene por qué ser necesariamente malo. En la vida no todo resulta tan claro y meridiano como la noche y el día, negro o blanco. Más bien, existen inmensas tonalidades de gris. Las cosas se parecen al yin y al yan, donde se mezcla lo bueno y lo malo (Burton, entrevistado por Salisbury, pp. 234-235).

Bien dice Solaz (2003) que las obras de Burton “presentan una mezcla única de niñez y edad adulta combinada con su empatía con los personajes marginados” (p. 69). El héroe *burtoniano* es mentalmente, y a menudo físicamente, diferente a aquellos que establecen las normas del *mundo normal*. El cineasta se identifica así con el tema de la personalidad dividida, con las personas que no están completas e integradas, y los límites de la maldad se vuelven borrosos en sus películas.

Cuando se le comenta que sus filmes son siempre crónicas de tipos raros, rebeldes marginales que se encuentran fuera de la sociedad, a Burton le resulta curioso, pues dice que no se trata de una elección consciente. Ya ha repetido que tiene más que ver con el sentimiento de que todo le resulta raro, frecuentemente. Ante esto, Burton dice: “Tiene más que ver con el hecho de que entiendo a esos personajes. Me identifico con ellos, es más fácil para mí” (Arza, 2004, p. 29).

Tim Burton entiende a los personajes raros, los siente y le gustan. Le resulta más divertido y, por ende, más atractivo tratar personajes *outsiders*:

Los *freaks* no siguen las mismas reglas que la gente normal. Hay una extraña libertad que es sólo accesible a ellos. Y hay un tema que realmente

me fascina: las diferentes nociones de realidad que tienen las personas. ¿Qué es real y cuál es la percepción de lo real? (Burton, entrevistado por Salisbury, 2009, p. 41).

Según Solaz (2003), Vincent y Victor Frankenstein se apartan del ordinario ambiente de sus padres y crean su propio entorno fantástico, donde pueden realizar cosas extraordinarias; y ese entorno se encuentra a su vez basado en las películas de terror. Por un lado, Vincent es capaz de convertirse en Vincent Price y, por el otro, Victor es capaz de revivir a su perro.

Vincent es ya el prototipo del *outsider burtoniano* que vive en un mundo de fantasía mucho más atractivo que la insustancial realidad. “Vincent es percibido por el mundo exterior como un chico corriente que actúa de un modo un poco extraño, mientras el Vincent que Burton nos muestra es el Vincent real” (Arza, 2004, p. 61). Esta personalidad dividida, paralela a los mundos divididos que se verán más adelante, aparece en casi todos los trabajos posteriores del director.

Partiendo de lo que dice Solaz (2003), Pee Wee Herman, el asexuado niño-hombre, se lo deja muy claro a Dotie: “Hay cosas que no sabes sobre mí. Cosas que no comprenderás. Cosas que no podrías entender. Cosas que no deberías de comprender. Yo soy un solitario, Dotie. Un rebelde” (*Pee Wee’s Big Adventure*, 1985). Y es que Pee Wee, en su periplo en busca de su amada bicicleta, no encuentra ayuda de la sociedad biempensante, sino de marginados como él mismo: un presidiario fugado, un grupo de moteros, el fantasma de Marge la Grande, etc.

Asimismo, en *Beetlejuice*, los Maitland se ven repentinamente expulsados de su acogedor hogar por sus nuevos –y vivos– propietarios, al tiempo que deben aceptar su nueva condición y adaptarse a las reglas del mundo de los muertos. Aunque son rechazados por el mundo de los vivos, a la vez no parecen demasiado dispuestos a aceptar su recién adquirida naturaleza fantasmal (Solaz, 2003).

Del mismo modo, en la misma película, se halla Lydia Deetz, la tenebrosa e inadaptada adolescente incomprendida por sus padres y por la sociedad, que encuentra refugio y compañía en el mundo de los fantasmas. Se trata de una niña-mujer, la única que puede ver

a los Maitland y que ejerce de puente entre los distintos mundos que plantea el filme. Por el otro lado, el bioexorcista Beetlejuice “es un *outsider* por partida doble, pues es rechazado tanto por el mundo de los muertos –en el cual trabajaba y de donde fue despedido por causar estragos– como por el de los vivos –donde sigue causando estragos–” (Solaz, 2003, p. 70).

En *Batman*, Bruce Wayne es un millonario excéntrico y despistado que se ve obligado a transformarse en el misterioso vigilante encapotado cada noche. De hecho, “hasta el final de la cinta, los ciudadanos de Gotham City no saben si considerar a Batman amigo o enemigo” (Solaz, 2003, p. 70). Y en la secuela, *Batman Returns*, Selina Kyle/Catwoman y Oswald Cobbelpot/El Pingüino se unen al Hombre Murciélago como extraños solitarios al margen de la sociedad, forzados a su condición de *outsiders*, principalmente a causa de sus complejas personalidades divididas.

Arza (2004) agrega al tema del héroe solitario que, por su lado, “el inocente Edward Scissorhands es un extraño en la zona residencial a la que es llevado, tanto por su apariencia como por su ingenuo y bondadoso carácter” (p. 124). Aunque el personaje se esfuerza en adaptarse y tener amigos, cada persona o cosa que toca acaba siendo irremediablemente lastimada. Finalmente, perseguido por los habitantes de la urbanización, Edward se da cuenta de que no pertenece a ese ambiente y que debe regresar a la seguridad de su castillo.

Igualmente, Jack Skellington se siente un extraño en su propia ciudad, donde no podrían comprender que está cansado de ser su rey. Sin embargo, según Arza (2004), “su cordial intento de interactuar con la gente del mundo real acaba en un lamentable desastre porque tampoco pertenece a ese mundo” (p. 163).

Ed Wood y su cohorte de curiosos amigos también viven en su propio mundo, un mundo donde Wood es un gran director de cine, o como lo aseguran Panadero & Parra (2005), “el Orson Welles de la serie B” (p. 105). Lugosi, Vampira, Criswell, Bunny Breckinridge, Tor Johnson... Todos son personajes que se mueven en los márgenes de la sociedad, los únicos dispuestos a apoyar a Ed Wood en sus locos proyectos. Ergo, esta

película “celebra una comunidad cinematográfica alternativa en la que los inadaptados sociales son divertidos, pero no objetos de burla” (Panadero & Parra, 2005, p. 107).

El cineasta Ed Wood es rechazado por la sociedad tanto por su afición a vestir ropa de mujer como por dirigir películas malas. Burton, sin embargo, no presenta ninguna de estas dos características como una anomalía. Por el contrario, “Wood es el héroe más extrovertido y optimista –quizás excesivamente– del cineasta” (Arza, 2004, p. 169).

En *Mars Attacks!*, “no son las altas esferas de la sociedad las que logran acabar con la invasión extraterrestre, sino unos antihéroes como Richie Norris y su avejentada abuela” (Solaz, 2003, p. 71). Son precisamente los personajes que se mueven al margen de la sociedad, como los adolescentes Richie y Taffy, la anciana Florence, la mística Barbara, el antaño boxeador Byron y el sin par cantante Tom Jones; los únicos sobrevivientes de la masacre y, por lo tanto, los responsables de la reconstrucción de un nuevo mundo.

El héroe de *Sleepy Hollow*, Ichabod Crane, es uno tan poco convencional como todos los anteriores, según explica Solaz (2003). Se trata de “un investigador que se desmaya como una damisela victoriana cuando está en apuros, y de un personaje empeñado en llevar la modernidad a un mundo todavía dominado por la superstición” (p. 71). Y es la aproximación científica a la investigación la que le vale a Crane, no obstante, la incompreensión de sus superiores, además de revelarse inútil frente al sobrenatural jinete sin cabeza que azota el pueblo. “Es un personaje extremadamente introvertido, que vive en su cabeza y no pertenece a ningún mundo, ni al de los hombres que desprecian sus métodos científicos, ni al mundo mágico que primero le ofreció su madre y ahora Katrina” (p. 71).

Katrina, de *Sleepy Hollow*, también presenta la típica ambigüedad *burtoniana*, pues “el espectador no decide hasta el final si se trata de un personaje bueno o malvado” (Arza, 2004, p. 201).

A pesar de su reservas iniciales con el proyecto de *Planet of the Apes*, Burton se sintió atraído por el tema de la inversión presente en la película, del mundo del revés, del forastero que se encuentra en un paisaje desconocido. En el caso de esta cinta, sin embargo, el inadaptado no es sólo el capitán Leo Davidson, que va a parar a un planeta extraño, sino también la liberal chimpancé Ari, la cual –siguiendo su naturaleza compasiva– exige que se

libere a los humanos de la esclavitud y el sometimiento. Ari, ante tal ideología, provoca el rechazo de los simios, que es el grupo al que pertenece, en teoría (Salisbury, 2009, p. 292).

En *Big Fish*, la figura del rechazado principal la ocupa Edward Bloom, pero éste no es un rechazado por la sociedad que se nos muestra Burton en este filme, sociedad que se antoja incluso casi tan diferente como él; sino por su propio hijo William. Edward es retratado como “un héroe loco, un progenitor parapetado tras sus fantasías y fábulas a quien le resulta incapaz traspasar esa barrera y lograr un acercamiento sincero hacia su hijo, una comunicación que no se vea enmascarada por mitificaciones ni piadosos engaños” (Panadero & Parra, 2004, p. 161).

Mientras tanto, el Willy Wonka de *Charlie and the Chocolate Factory* es, como lo describe Ferenczi (2010), “el Howard Hughes de la confitería, un personaje asocial que tiene problemas de comunicación, levemente alejado del mundo y que vive encerrado en su factoría de dulces” (p. 85). Wonka es un sujeto lleno de manierismos y excentricidades que no tiene nada que envidiar a otros personajes de Burton.

Asimismo, *Corpse Bride* construye un entramado de personajes, uno más inadaptado que el otro, en el que cabría destacar a Victor Van Dort y a Victoria Everglot como los personajes incapaces de adecuarse al estilo de vida que manejan los vivos, y a Emily y los demás cadáveres como los marginados de un universo que ha decidido ignorarlos en una tierra de muerte. Víctor, de igual forma, termina en el mundo de los muertos, dentro del cual también resulta ser un *outsider* (Panadero & Parra, 2005).

Más tarde, el héroe solitario de Burton abrazó “el lado más oscuro posible de uno de sus *outsiders*” (Ferenczi, 2010, p. 87). El cineasta realiza la puesta en escena de la historia del barbero Benjamin Barker, un marginado exiliado, que regresa a Londres con el nombre de Sweeney Todd para consumir una venganza. “Se trata de un personaje particular, que además monta una asociación criminal con otro marginado de la sociedad: la señora Lovett, una cocinera especializada en pasteles de carne” (p. 87). Cada víctima de la cólera de Todd, que degüella hasta el aburrimiento, termina en los patés de su cómplice.

Por otro lado, en *Alice in Wonderland*, “el extraño país que cruza Alicia está poblado de criaturas extravagantes de todos los tamaños” (p. 93). Según Ferenczi, Burton explora

una tierra llena de personajes hechos a su medida, empezando por la protagonista, una chica que se rebela constantemente contra las leyes de la sociedad, y seguida por el desquiciado Sombrero Loco y la rechazada y maligna Reina Roja, quien piensa que “es mejor ser temido que ser amado” (*Alice in Wonderland*, 2010).

En Burton, como en las películas de Browning, vemos frecuentemente el esquema del monstruo que vive atormentado por su condición, hasta que termina comprendiendo quién es en realidad y regresa a su lugar de origen. Edward Scissorhands, El Pingüino, Jack Skellington... En muchas de sus películas asistimos a un intento de integración del elemento extraño, seguido por el rechazo de la sociedad y una toma de conciencia final de su condición (Arza, 2004, p. 36).

“Beetlejuice, El Pingüino y Catwoman son los únicos *outsiders* de Burton que responden de un modo agresivo al rechazo de la sociedad, y que presentan un aspecto y unas acciones más o menos repulsivas” (Solaz, 2003, p. 70). Asimismo, es menester agregar a esta lista a Sweeney Todd y a la Reina Roja.

Al estudiar a Tim Burton, el término *pasión* suena reiteradamente. El cineasta siente una gran pasión por su trabajo y logra transmitirla a su equipo artístico y técnico. También sus personajes son generalmente apasionados, a veces hasta límites insospechados: Pee Wee siente pasión por su bicicleta, Ed Wood vive por y para el cine, y la pasión de Jack casi acaba con la Navidad (Solaz, 2003).

Según Salisbury (2009), Burton podría ser cualquiera de sus personajes: el niño que sueña con ser Vincent Price, la tenebrosa Lydia, el apasionado Jack, la tierna y desvalida criatura de *Edward Scissorhands*, el entusiasta Ed Wood, etc. Todos ellos son criaturas duales y ambiguas, seres incomprendidos, marginados, melancólicos, profundos, depresivos, incurables, a los que el éxito se les escapa de las manos.

El cineasta ama y respeta a los personajes de sus películas, unos seres que forman parte de su propia educación sentimental. Si bien no oculta nunca su verdadera naturaleza, tampoco los somete a juicio alguno. “Los acepta y los quiere tal y como son” (Salisbury, 2009, p. 30).

Tim Burton coincide plenamente con sus personajes en la medida que pone de manifiesto su continua denuncia de cualquier forma de marginación:

Crecí sintiendo pesar sobre mí el juicio de los demás, que todo el mundo es juzgado, catalogado por la sociedad. Eso me parece bastante nocivo. Es por este motivo que yo era tan receptivo a todos esos filmes de terror que veía de niño. En *Frankenstein*, *La mujer y el monstruo* o *King Kong*, las criaturas son percibidas como monstruos, pero nunca aquellos que las persiguen para matarlas (...) Eso da miedo. Es algo contra lo cual he intentado luchar durante toda mi existencia. Es tan perjudicial como el racismo, el cual no es más que uno de sus aspectos” (Burton, citado en Saada, 1997, p. 292).

El director se confiesa muy identificado con los personajes que son percibidos como monstruos. Mientras que para la gente resultan terroríficos y malos, para él no lo son.

Y pasa lo mismo con la sociedad; a la gente la ven así siempre. Yo tuve esa sensación y nunca me agradó, por lo tanto siempre me gustaron esos personajes apasionados, con ciertos sentimientos, pero que no eran como los demás los veían (Burton, entrevistado por Salisbury, 2009, p. 187).

Desde el genuino *Frankenstein* a *Edward Scissorhands*, uno de sus números herederos, Burton importa un marco de referencias como son los códigos del cine fantástico basados en la sistemática anulación de lo monstruoso, de lo distinto, de todo cuando pueda perturbar el orden (Solaz, 2003).

Según Panadero & Parra (2005), los personajes de Burton reflejan, como en el caso de El Guasón y Batman, las dos caras de una misma moneda cuya identificación con el Bien y el Mal, tal como sucede en *The Nightmare before Christmas*, acaba por desvanecerse. E igualmente, el travestismo de Ed Wood no es para Burton una cuestión estrictamente sexual, sino que forma parte de esa ambigüedad de la que hacen gala sus personajes, encabezados por Batman, cuando necesitan recurrir a un disfraz para sacar a la superficie su verdadera naturaleza.

Según Burton (entrevistado por Salisbury, 2009), cuando iba a las fiestas de Halloween, usar una máscara le servía como umbral, como una forma de expresarse. Dice que “el hecho de ocultarnos nos ayuda, de una manera extraña, a abrirnos más, pues nos sentimos más libres” (p. 173). Asimismo, agrega que “cuando la gente va cubierta, surge una especie de libertad” (p. 173).

No es extraño que los héroes de Burton presenten una caracterización, a menudo, basada en el maquillaje y el disfraz. Al fin y al cabo, el cineasta creció viendo a actores como Lon Chaney y Boris Karloff, en cuyos maquillajes percibía una peculiar liberación:

Las personas pueden esconderse tras la máscara y, por consiguiente, mostrar todos los lados de sí misma, lo que es genial (...) Me encanta cada vez que un actor puede esconderse tras algo, porque puedes ver otra parte de él. Sea Johnny Depp en *Edward Scissorhands* o Jack Nicholson como El Guasón, es fascinante. Abre como una nueva vía en ellos (...) Ése es uno de los aspectos del cine que siempre he disfrutado, la transformación de la gente (Burton, entrevistado por Salisbury, 2009, pp. 104-106).

La metamorfosis, lo cambiante, es otro de los temas de la obra de Tim Burton, en lo concerniente al héroe solitario; y plasma su creencia de que las cosas no son lo que parecen siempre. Siguiendo a Solaz (2003), en los personajes de las películas de Burton, todo es transformación.

El director plantea la metamorfosis a través de cambios físicos y psicológicos: la efectista mutación física de Marge la Grande en *Pee Wee's Big Adventure*, la serie de transmutaciones de *Beetlejuice*, la Selina Kyle de *Batman Returns*, la bruja de *Sleepy Hollow*, una mujer joven y hermosa con apariencia de anciana, que además se transforma en un ser horrible en sus trances.

Según Solaz (2003), las transformaciones psicológicas hacen referencia generalmente al paso de la infancia a la madurez, tal como les ocurre a Pee Wee, Lydia Deetz o Edward Scissorhands. Por su parte, otros personajes del realizador, como Batman o Ed Wood, también necesitan recurrir a un disfraz –el del Hombre Murciélago o el de una mujer– para sacar a la superficie su verdadera naturaleza.

Ante todo, lo que el cineasta necesita es establecer una conexión con sus protagonistas. No importa que la historia no sea suya, siempre y cuando pueda encontrar esta conexión:

Siempre me he sentido próximo a los personajes de mis películas. Siempre he pensado que tiene que ser así porque cuando te hallas haciendo algo, estás poniendo tu vida en ello y tiene que haber aspectos de todos los personajes que, o son parte de ti, o tienen algo con lo que puedes identificarte, o son símbolos de algo en tu interior (Burton, entrevistado por Salisbury, 2009, p. 86).

2.4.3 La fascinación por lo siniestro

“El amor de Tim Burton por lo siniestro está patente en todas sus películas” (Arza, 2004, 70).

En su artículo de 1919 llamado *Lo siniestro*, Freud analiza la paradoja que se produce cuando la palabra alemana que designa lo siniestro, *unheimlich* –lo siniestro, angustiante o espeluznante–, evoluciona hacia la ambivalencia y termina por coincidir con la de su antónimo *heimlich* –íntimo, secreto, familiar, hogareño, doméstico–. Por lo tanto, la cúspide de lo siniestro consiste en algo que nos es profundamente familiar y, simultáneamente, nos es extraño por completo. Freud hace, entonces, referencia a la nota de Schelling sobre lo siniestro: “*Unheimlich* sería todo lo que debía haber quedado oculto, secreto, pero que se ha manifestado” (Freud, 1997, p. 2487).

Freud define lo siniestro como algo terrorífico que nos retrotrae a lo ya conocido. Para él, lo siniestro no sería realmente nada nuevo sino más bien algo que siempre fue familiar y que se tornó extraño al reprimirlo. De este modo, lo familiar que ha quedado reprimido retorna transformándose en algo extraño, en algo siniestro.

Según Solaz (2003), lo desconocido nos lleva a la fascinación que provoca un comportamiento caracterizado al mismo tiempo por la atracción y la repulsión. La extrañeza aparece como amenazadora y fascinante al mismo tiempo. Amenaza porque entra en competición con lo propio, y fascina porque lo extraño despierta posibilidades que están

más o menos excluidas por los órdenes de la propia vida. Se profundizará en esta idea al hablar del monstruo.

Curiosamente, lo extraño no puede ser totalmente extraño. Un lenguaje extraño que fuera completamente diferente al propio lenguaje dejaría de ser extraño: sería un mero ruido fuera del ámbito de toda posible comprensión. “La alteridad nunca es completa, pues si lo fuera, ni siquiera dejaría nombrarse como tal” (Solaz, 2003, p. 108).

Las películas de Tim Burton son siniestras en la medida en que manifiestan aquello que debía haber permanecido oculto. Así, Solaz enuncia una serie de ejemplos: en *Corpse Bride*, los muertos invaden el mundo de los vivos. En *Batman Returns*, una mujer da a luz a un bebé mitad hombre, mitad pingüino. En *Edward Scissorhands*, Edward es un *freak* –un monstruo humanoide que viene de la máquina– que irrumpe en un ordenado barrio residencial de colores pasteles. En *The Nightmare before Christmas*, lo siniestramente perturbador proviene del cruce que se produce entre dos celebraciones tan distintas como lo son el Halloween y la Navidad.

En este último caso, Jack Skellington introduce objetos propios del Halloween en envoltorios navideños, de modo que la parafernalia de la Noche de Brujas es recibida en un contexto totalmente inesperado. Es por esto que objetos que hubiesen sido tratados con completa naturalidad el 31 de octubre, son percibidos el 25 de diciembre como objetos siniestros y profundamente inquietantes.

2.4.4 Un discurso sobre la monstruosidad

“El cineasta Tim Burton siempre nos propone una reflexión sobre la naturaleza de lo humano y lo monstruoso, lo que enlaza con la cuestión de la identidad” (Panadero & Parra, 2005, p. 23).

El sistema social, político y cultural se sostiene gracias a una serie de normas. Aquellos que cuestionen la jerarquía de este sistema son marginados, devaluados: se convierten en monstruos. Como indica Vila (1997): “los *modelos monstruosos* existen para pacificar las conciencias, para ejemplificar y concretar las tentaciones del mal y para convertirse en blancos de la violencia más implacable que somos capaces de ejercer” (p. 13).

Los monstruos representan lo *otro*, lo *diferente*. El *otro* es el malvado que quebranta los límites establecidos por el orden social, que cuestiona lo incuestionable y nos devuelve una imagen inquietante de nosotros mismos. El monstruo pone de manifiesto la fragilidad del sistema social. Al transgredir las leyes de la naturaleza y las normas sociales y psicológicas, perturba la ficticia estabilidad construida por el Hombre. Es por eso que debe ser destruido (Solaz, 2003).

El monstruo es siniestro en tanto que manifiesta lo reprimido por la cultura dominante. Son, según Cortés (1997), las huellas de lo no dicho y no mostrado, lo que ha sido silenciado y escondido por la cultura. Las leyes sociales y religiosas reprimen al monstruo que todos llevamos dentro.

Como apunta Solaz (2003), el monstruo, como lo desconocido, posee un carácter profundamente ambiguo. Inquieta al ser humano y le angustia al amenazar la seguridad del orden social en el que vive y, al mismo tiempo, le ayuda a identificarse con la normalidad, en tanto piensa ser superior. Sin embargo, el ser humano también es atraído en la medida que pueda identificar una parte de sí en los monstruos, los cuales representan la recuperación de lo reprimido, la proyección de los deseos sublimados y la manifestación del lado subversivo de una persona.

Lo siniestro fascina al hombre y lo repele a partes iguales. Por un lado, dado el temor de lo que escapa a la norma, nadie puede soportar lo extraño, pues esto pone en peligro la integridad. Por otra parte, los monstruos le muestran al mundo sus deseos reprimidos, partes de las personas que éstas desconocían. Le otorgan al ser humano la oportunidad de proyectar en los monstruos nuestros deseos y temores más profundos. Entonces, se proyecta, sin demasiado riesgo, todo aquello que se puede o nadie se atreve a realizar en la vida real.

Siguiendo a Lenne (1974), para quien “la intrusión de la anormalidad en la normalidad produce un choque dramático que anima y determina el esquema constante del ‘fantástico’” (p. 26), el cine de Tim Burton siempre es fantástico, pues responde sin excepción a este esquema. Para este autor, el cine es el medio privilegiado del género fantástico, pues funciona como una terapia de la conciencia, una suerte de psicoanálisis del pueblo. Las

películas fantásticas producen el efecto de la liberación purgante, para lo cual se requiere cierta actitud por parte del espectador.

La participación/distanciamiento del espectador puede alternarse e incluso coexistir, cuando se desea al mismo tiempo el triunfo del orden y el triunfo del desorden, es decir, cuando se está a favor tanto del monstruo como del amenazado. Los fantasmas que angustian a hombre quedan liberados a través de las imágenes, produciéndose así una catarsis purificadora, e inofensiva, de sus instintos más intensos. Por tanto, es natural que nos sintamos atraídos por el fantástico en la medida que nos permite reencontrar una parte de nosotros mismos que emerge de lo más hondo de la infancia y, más tarde en nuestra evolución, al oponer el instinto a la rigidez social –el *ello* frente al *super-ego*, ilustrado en la historia del Dr. Jekyll–.

Según Lenne (1974), el fantástico es moral y psicológicamente subversivo, es ambiguo ante toda elección y alterna o simultánea repulsión y seducción.

Lo monstruoso, tan característico del género fantástico, está íntimamente ligado al miedo, y el miedo está unido a lo desconocido. Lo que hace Burton en sus filmes es mostrarnos ese mundo desconocido para que ya no le temamos nunca más. Sus películas están plagadas de criaturas extrañas, esqueletos, licántropos, espectros, vampiros, sombras siniestras, brujas, fantasmas, muertos, hombres pingüinos, payasos diabólicos... Ergo, el director nos permite ver a los monstruos siempre en su propio mundo y en el nuestro, para luego darnos cuenta de que no resultan monstruosos en absoluto (Solaz, 2003).

Ya se ha hablado de uno de los grandes temas *burtonianos*, que es la distancia que hay entre el modo en que alguien se percibe a sí mismo y la imagen que los otros tienen, lo que es percibido frente a lo que es real. Los personajes monstruosos de Burton, completamente inconscientes de cómo los demás aprecian su aspecto, “son vistos como amenazadores y terroríficos, cuando en realidad no lo son. Su misión es asustar, mas no son mezquinos ni malvados” (Solaz, 2003, p. 111).

Burton reivindica el derecho a la diferencia en un mundo que impone la homogeneización como condición indispensable para la igualdad y la aceptación. Solaz

(2003) señala que el cineasta “nos dice que es posible superar el miedo a lo diferente, que podemos convivir con el monstruo y pensar en el Otro en términos de igualdad” (p. 112).

2.4.5 El contraste entre dos mundos

El mundo dividido es otra de las características de las obras de Tim Burton, lo que se muestra tanto desde un punto visual como desde uno temático. “La diferenciación entre dos formas de diseño, la oscuridad del expresionismo gótico y la brillantez de los dibujos animados, es empleada en el cine de Burton para ilustrar las desigualdades entre dos mundos normalmente opuestos” (Solaz, 2003, p. 74).

Según Ferenczi (2010), numerosos críticos han destacado esta atmósfera de dibujos animados que impregna algunos filmes del director, no sólo por su empleo del color, sino también por su afición a la animación. Igualmente, se destaca su tratamiento de los personajes reales como seres animados y de las criaturas animadas como personajes reales.

Salisbury (2009) también enfatiza el hecho de que “en todos los trabajos de Tim Burton encontramos el contraste de dos mundos completamente diferentes, donde el color y el diseño abandonan su dimensión estética para interpretar un decisivo papel expresivo en la historia” (p. 39).

Así, pues, el mundo de los grises y tristes vivos es contrastado con las coloridas escenas que tienen lugar en el mundo de los fiesteros muertos, en *Corpse Bride*. Y mientras que en *Pee Wee's Big Adventure*, la realidad de felices colores primarios choca con las oscuras pesadillas que tiene el protagonista sobre el paradero de su querida bicicleta; en *Beetlejuice*, el mundo de los fantasmas de los Maitland es un cálido hogar campestre hasta que los nuevos habitantes, los Deetz, introducen diseños góticos, muebles oscuros y extravagantes esculturas (Ferenczi, 2010).

El autor continúa su análisis exponiendo también que “el oscuro y misterioso castillo gótico sumido en la niebla, de *Edward Scissorhands*, contrasta enormemente con la brillante zona residencial de colores pastel situada debajo de la colina” (p. 42). Y, finalmente, concluye con que es una característica constante de todos los filmes *burtonianos*.

Explica Ferenczi (2010) que la diferenciación puede ser más mental o bien, más plástica, como en los casos ya citados o en el caso de *The Nightmare Before Christmas*, película que proporciona al cineasta los más extremos contrastes entre estilos visuales.

El hogar de Jack Skellington es un oscuro mundo sobrenatural dominado por el gris, donde moran los protagonistas de las pesadillas infantiles –y no tan infantiles–. En el lado opuesto, se hallan la ciudad de la Navidad y el mundo real, una explosión de color situada sobre una brillante y mullida capa de nieve, cuyo orden y estabilidad chocan con la desenfadada anarquía que reina en el pueblo de Halloween (Ferenczi, 2010, p. 50).

Como ya se dejó ver más arriba, ocurre que el contraste puede ser más de naturaleza mental. Por ejemplo, el caso de *Ed Wood*. En el filme, Wood y Bela Lugosi ven sus películas como obras maestras, mientras Hollywood y el resto del mundo no pueden soportar la visión del cineasta. De la misma manera se da esto en *Batman Returns*, filme en el que estos mundos duales aparecen expresados principalmente a través de las personalidades divididas de Bruce Wayne/Batman, de Selina Kyle/Catwoman y de Oswald Cobbelpot/El Pingüino.

Una escena que recrea bien la diferenciación entre, por ejemplo, Oswald y El Pingüino, ocurre cuando éste “tras su discurso de campaña en una locación luminosa y organizada, sube por unas escaleras de caracol a su guarida, tenebrosamente siniestra y destartalada” (Ferenczi, 2010, p. 39).

En Burton, el mundo *real* resulta hipócrita, vulgar y adocenado, mientras que el mundo *sobrenatural* aparece mucho más atractivo y convincente. El mundo *extraño* nunca es entendido por el mundo *normal* y, aunque los personajes *raros* tratan de ser aceptados por el otro lado, siempre acaban siendo mal percibidos y rechazados (Solaz, 2003).

Como observa Isabel García (1998), se podría decir que los siniestros universos de Burton nos muestran el lado más oscuro de la normalidad y el lado más brillante de lo desconocido. “La habilidad del realizador consiste en hacer que el mundo ‘extraño’ que nos presenta termine pareciéndonos completamente natural, mientras el mundo ‘normal’ comienza a antojársenos ajeno” (p. 6).

2.4.6 El arte de Tim Burton

2.4.6.1 La dirección artística

Según Michel Chion (1992), dado que el cine es el arte de expresar lo interior mediante lo exterior, “una de las funciones principales de la dirección de arte de cine es la de traducir el mundo interior de un personaje, o al menos manifestarlo en una serie de detalles expresivos y personales” (p. 155).

Además de mostrar el mundo de un personaje, la expresividad del decorado y la dirección artística en general de un filme, también plantea el clima de la película, algo que directores como Fellini y Burton han convertido en maestría. En palabras de Chion (1992), “un decorado es un estado de ánimo” (p. 155).

Souriau (1952) identifica tres funciones generales de la dirección artística que afectan la lectura de los decorados y hasta la utilería, el vestuario y el maquillaje, entre otras labores: la función decorativa, la localizadora y la función simbólica. Para desempeñar la función decorativa, el director de arte crea imágenes agradables e incluso hermosas, proporcionando un espectáculo repleto de valores plásticos; en su segunda función, el director de arte provee de información al espectador sobre los sucesos del filme y dónde y cuándo tienen lugar; y el poder de la función simbólica le permite expresar lo que no puede ser dicho o lo que es mejor no decir, otorgando a la película ideas, sentimientos y significación.

No obstante, la propuesta de Charles y Mirella Affron (1995) es la siguiente: el director artístico lee el guión en los inicios del proceso de producción. Guiado por esta lectura, diseña un decorado que se ajusta a los imperativos narrativos del libreto. El peso de la dirección artística, sin embargo, variará en esta lectura, principalmente, de acuerdo con el grado de intensidad del diseño aplicado al decorado y al arte. Una dirección de arte cuya intensidad es de diseño convencional, apoyará posiblemente una lectura convencional de la narración.

Una dirección de arte de alta intensidad de diseño apoyará la producción de una lectura no convencional, una lectura que puede trascender las

categorías genéricas. Un incluso más alto nivel de intensidad favorece la dirección artística, privilegiando su papel más allá del simple apoyo a la narración (Affron, C. y Affron, M., 1995, p. 36).

Estos autores arguyen que un decorado construido funciona respecto a la narrativa a través de su relativa transparencia u opacidad: desde la denotación, el decorado funciona como un poste indicador del género, atmósfera y personaje; desde la puntuación, el decorado tiene una función narrativa y específicamente enérgica; como adorno, un decorado verosímil llama la atención sobre sí mismo dentro de la diégesis del filme; y como artificio, el decorado es una imagen fantástica o teatral que domina el centro de la atención narrativa.

Siguiendo a Solaz (2003), las películas de Tim Burton tienden al grado más elevado de intensidad del diseño aplicada al decorado y a la dirección artística en general que proponen los Affron. Es decir, “Burton concibe el decorado como artificio, y privilegia el papel de éste más allá del simple apoyo a la narración” (p. 372).

Los decorados *burtonianos* privilegian su propia artificialidad, pues se hallan en la búsqueda de lo que Solaz llama “efecto de ficción” (2003, p. 379). Entiéndase que el diseño se convierte, pues, en algo específico y legible a través de la invención de lo patentemente irreal.

La autora indica que “el decorado como artificio tiene el privilegio de crear nuevas realidades, contextos aptos para lo siniestro y lo monstruoso, mundos de ensueño evocados de lo fantástico y visiones proyectadas del futuro” (p. 379). Y, de igual manera, es un decorado que puede ser leído como metáfora, aunque no siempre requiere una intención específicamente metafórica por parte del diseñador.

Las funciones básicas de establecer la época, el lugar y la atmósfera también se aplican al decorado como artificio, al igual que pasa con los demás tipos de decorado (denotativo, como puntuación y como adorno). A la inversa, Solaz (2003) explica que también podemos leer estos como metáforas. No obstante, por mucho que repercutan en la narración de un modo metafórico, simbólico o incluso alegórico, nunca dejan de servir al efecto de realidad. Por lo tanto, continúan siendo leídos como representaciones de localizaciones realistas.

En el caso de los decorados y el arte de las cintas de Tim Burton, “no se pretende que los espectadores lo vean como una construcción verosímil. Se nos invita a que lo leamos como un lugar imaginado e irreal” (Solaz, 2003, p. 380).

Así, “el diseño artístico y escenográfico en las películas de Burton parte de una larga serie de referencias estéticas previamente pactadas” (Ferenczi, 2010, p. 99). Parecen existir unas pautas a seguir en cuanto a la iluminación, el contraste, los edificios y las distintas formas.

Ferenczi ha estudiado el estilo de Burton revisando sus trabajos previos y las obras de sus artistas favoritos, como las del Dr. Seuss, los macabros dibujos en blanco y negro de Edward Gorey, las ilustraciones de Charles Addams, las caricaturas de Ronald Searle y las pinturas de Vincent van Gogh.

“El estilo de Burton es maravillosamente elegante. Sus diseños están llenos de hipnóticas espirales de textura extraordinaria que poseen una historia propia. Hay muchas curvas elegantes trabajadas, y los extremos de las líneas muchas veces se transforman en esas espirales” (Ferenczi, 2010, p. 101). El caso más famoso es el de la colina de *The Nightmare before Christmas*.

A su vez, el cineasta emplea una paleta, por un lado variada, y por el otro, tan escasa de colores como en cualquier película que siga el estilo del expresionismo alemán. Burton tiende a ser muy específico con respecto a este aspecto, por lo que Ferenczi reitera en que la gama de colores en los filmes *burtonianos* es de dos tipos: aquella en la que emplea colores que van desde el blanco hasta el negro, pasando por una variedad de grises, índigos, verdes y, sólo si es absolutamente necesario, rojo o naranja; y la otra en la que hace uso de los tonos pasteles y/o colores primarios.

Los directores de arte de las películas de Tim Burton han creado estructuras de inspiración gótica, cercanas a las de las viejas producciones de terror de Universal. La apariencia de los decorados que conforman los mundos *extraños* de Burton, beben directamente de las fuentes del expresionismo y del goticismo, con sus diseños retorcidos y distorsionados, sus agudos ángulos y sus perspectivas forzadas (Solaz, 2003).

Los mundos opuestos, los *normales*, son creados de dos maneras: o bien, al estilo del Dr. Seuss, en el sentido de que son escenarios de formas suaves, repletos de reluciente nieve y colores brillantes, con golosinas, juguetes o demás elementos que nos evoque una alegría netamente visual; o bien, con un estilo de formas heredadas de la *bauhaus*, con un diseño de interiores rígido propio de los años Cincuenta y Sesenta. “Este diseño, sumado a los colores pasteles y los ángulos rectos, son recreaciones de entornos suburbanos como aquel en el que creció Burton, al cual ha hecho referencia en cintas como *Frankenweenie*, *Edward Scissorhands* y *The Nightmare before Christmas*” (Solaz, 2003, 386).

Ya se comentó páginas atrás que el cineasta ha creado a su alrededor una familia de colaboradores habituales, amigos con los que comparte una misma sensibilidad y una forma de expresión similar. Burton necesita que se produzca esta conexión con todos los miembros del equipo y, evidentemente, este también es el caso de un terreno tan importante para él como es el diseño de producción o bien, la dirección artística.

Rick Heinrichs, cómplice desde sus inicios en la Disney, fue diseñador de producción en *Sleepy Hollow* y ha desempeñado diversos cometidos como miembro del departamento artístico en *Vincent*, *Frankenweenie*, *Hansel and Gretel*, *Aladdin and His Wonderful Lamp*, *Pee Wee’s Big Adventure*, *Edward Scissorhands*, *Batman Returns* y *The Nightmare before Christmas*. Bo Welch, por su lado, ha ejercido como diseñador de producción en *Beetlejuice*, *Edward Scissorhands* y *Batman Returns*; mientras que Tom Duffield fue el diseñador de producción de *Ed Wood* y director artístico en *Beetlejuice*, *Edward Scissorhands* y *Batman Returns*. Los diseños del británico Anton Furst para *Batman* y los del australiano Deane Taylor para *The Nightmare before Christmas* resultan igualmente memorables (Solaz, 2003).

Sea como sea, “la estética y el arte de Tim Burton siempre ha sido tener dos visiones fantásticas de una misma cosa, en la que una de esas visiones está en clave siniestra” (Ferenczi, 2010, p. 101).

2.4.6.2 Creación y diseño de personajes

Tal y como se puede constatar en su libro *The Melancholy Death of Oyster Boy and Other Stories*, y en los bocetos que elabora de los personajes de sus películas, Tim Burton tiene un estilo particular para la creación física de sus personajes.

Cada diseño, cada personaje y cada muñeco –en los casos de animación *stopmotion*– debe reflejar una personalidad singular y ofrecer, al mismo tiempo, un gran parecido estilístico. Y es que los personajes *burtonianos* tienden a presentar características identificables: “casi todos suelen tener enormes ojeras como si no hubieran dormido en días, con una complexión pálida y, en el caso de los protagonistas *outsiders*, alocado cabello negro similar al del director” (Solaz, 2003, p. 81).

Solaz expone que los ojos de los personajes casi siempre son grandes y muy expresivos, no sólo en la animación, pues Tim Burton tiene preferencia por los actores que cumplan con este rasgo, caso de Johnny Depp, Helena Bonham Carter, Winona Ryder o Anne Hathaway. Asimismo, otros rasgos típicos son tener la boca pequeña y poseer características físicas extremas: demasiado delgados u orondos e invariablemente desproporcionados.

“En una amalgama de los estilos de Edward Gorey, Ralph Steadman, Edward Sorel y otros dibujantes expresionistas con sentido propio de lo grotesco-victoriano-gótico, Burton ha creado un número ingente de dibujos que parecen ilustraciones para postales deliciosamente terroríficas” (Ken Jonson, citado en Ferenczi, 2010, p. 88).

2.4.7 La fotografía de Tim Burton

La iluminación es uno de los elementos que crea, o al menos ayuda a crear, el ambiente y la atmósfera necesarios para narrar una historia. Dentro del mundo teatral, “Adolphe Appia fue el primero en asegurar que las sombras son tan importantes como las luces, convirtiéndose en uno de los primeros en usar la luz como elemento de expresión” (Martínez & Serra, 2000, p. 136).

La iluminación es, según Alton (1995), el elemento más importante en la dirección de fotografía y la tarea a la que el cinematógrafo presta su atención principal. Estudia las

características del filme de modo que predice qué efecto tendrá al traducir la escena sobre la pantalla. En consecuencia, el director de fotografía manipula las luces.

“Los filtros son una ayuda, pero es la iluminación lo que da forma a la realidad en frente de los lentes, otorgándole profundidad o planicie, emoción o aburrimiento, realidad o artificialidad” (Wheeler, 2000, p. 144).

Los decorados y personajes de Tim Burton, sin lugar a dudas, convierten el trabajo de los directores de fotografía de sus películas en desafíos constantes. Y Solaz (2003) explica que esto se debe a que la intención no es nunca simplemente iluminar sets y actores para que se vean, sino obtener efectos dramáticos y narrativos mediante la apropiada colocación de las luces.

“En ocasiones, según las características del mundo que se quiere retratar, la dificultad a la hora de iluminar se debe a que todo es oscuro y resulta muy complicado diferenciar entre el día y la noche” (Solaz, 2003, p. 83).

Para ayudar a crear un estilo teatral de luz y diseño, los filmes de Burton emulan películas con una excepcional fotografía en blanco y negro, llenas luz y de oscuridad y sombras, entre las que Solaz resalta *The Third Man*, dirigida por Carol Reed y fotografiada por Robert Krasker; *The Night of the Hunter*, dirigida por Charles Laughton y fotografiada por Stanley Cortez; y *La Maschera del Demonio*, con fotografía del propio director Mario Bava.

La luz y la oscuridad han tenido connotaciones simbólicas desde el nacimiento de la humanidad. La Biblia está cargada de simbolismos sobre la luz y la oscuridad, y asimismo, Rembrandt y Caravaggio usaron estos contrastes con fines psicológicos. Sin embargo, en general, los artistas han usado la oscuridad para sugerir miedo, maldad y lo desconocido; mientras que emplean la luz para sugerir seguridad, virtud, verdad y alegría (Alton, 1995).

Dadas estas asociaciones simbólicas convencionales, algunos cineastas le dan la vuelta deliberadamente a las expectativas. “Los filmes de Burton, en muchas ocasiones, intentan sacudir a los espectadores al mostrarles su error y su prejuicio ante la oscuridad. Muchos de sus personajes más tiernos viven entre las sombras” (Ferenczi, 2010, p. 11).

Las cintas de Tim Burton, en general, combinan dos estilos de iluminación principales, las cuales van en consonancia con el tipo de diseño al que recurre. Es decir, cuando el decorado presenta colores vivos, como ocurre en la mayor parte de *Pee Wee's Big Adventure*, *Mars Attacks!* y *Big Fish*, o en algunas escenas de *Charlie and the Chocolate Factory*; la iluminación es igualmente brillante y uniforme, con pocas sombras visibles. Sin embargo, dada la preponderancia de los tenebrosos diseños góticos, las películas de Burton suelen privilegiar una iluminación contrastada y dramática, alejada del naturalismo y heredera de los operadores alemanes y expresionistas (Solaz, 2003).

Tim Burton y sus directores de fotografía optan por oscurecer a los personajes mediante sombras. Aunque sus cintas se filmen en color, siempre prevalece la técnica de la fotografía en blanco y negro, con una iluminación dura, separación de planos por contraste, sombras como elementos gráficos y focos teatrales para lograr un énfasis dramático.

Asimismo, en las películas de Burton se emplean una amplia variedad de ángulos, movimientos de cámara y lentes, los cuales contribuyen a realzar la historia. Pero se tienen hacer un uso mayor de lentes cortos, dada la necesidad del cineasta de darle suma importancia a los decorados.

2.4.8 La música de Danny Elfman

Un elemento indisoluble de las películas de Tim Burton es la música de Danny Elfman. “El músico, calificado por numerosos críticos como uno de los más originales e innovadores compositores del cine norteamericano actual, se ha unido a uno de los más creativos e inventivos directores de la postmodernidad para formar un equipo de excepción” (Solaz, 2003, p 417).

La música de Elfman para Burton “cumple con una función narrativa y una cuestión diegética” (p. 418). Es un componente tan importante de la filmografía del cineasta, que las melodías ya te hacen reconocer al director tras el –ya de por sí reconocible– estilo visual.

Según Ferenczi (2010), el fin de la música de Danny Elfman en las películas *burtonianas* es reforzar las reacciones emocionales ante las escenas. La música es, entonces, uno de los más poderosos elementos para entrar en la diégesis de las historias que

nos presenta Burton. “Elfman tiene la habilidad catalítica de cambiar la percepción de la audiencia de las imágenes y las palabras, a la vez que funge como un personaje más” (p. 48).

Desde su primer encuentro en 1985, con motivo de *Pee Wee's Big Adventure*, Elfman ha participado en todos los filmes de Burton, con las únicas excepciones de *Ed Wood* y *Sweeney Todd: The Demon Barber of Fleet Street*. En su lugar, estuvieron Howard Shore y Stephen Sondheim, respectivamente.

El motivo de su ruptura temporal tras *The Nightmare before Christmas* nunca ha quedado demasiado claro. Quizá este proyecto fue demasiado intenso y estresante, por lo que ambos necesitaron un descanso tras su finalización. En todo caso, la amistad y la colaboración entre ambos se ha restablecido (Solaz, 2003, p. 105).

En el caso de *Sweeney Todd: The Demon Barber of Fleet Street*, Tim Burton echó mano de la música de Sondheim, pues se trataba de la adaptación al cine de la comedia musical del mismo compositor, creada en Broadway en 1979 (Ferenczi, 2010).

Si Burton propone obras con un complejo entramado de referencias visuales, el eclecticismo y la enorme cultura musical de Elfman consiguen lo propio en el terreno sonoro. “Las películas de Burton son un gran espectáculo audiovisual, en el que el director se encarga de proveernos de un rutilante diseño visual y Elfman de una partitura espectacular que se ajusta con inusitada perfección a las imágenes” (Solaz, 2003, p. 105).

Como señala García (1998), “sus composiciones oscuras y grotescas, estilizadas y llenas de magia, son el componente sonoro perfecto para un producto Burton” (p. 25).

Elfman es un compositor postmoderno con una formación poco convencional. Al contrario que la gran mayoría de sus colegas, de formación clásica, nunca fue a un conservatorio. Sus referencias no son musicales, sino cinematográficas. Autodidacta y ecléctico, su música recoge toda la tradición histórica de la música del cine.

Los compositores que más han influenciado la obra de Danny Elfman son precisamente los que crearon el estilo clásico de la música en Hollywood:

Bernard Herrmann, Max Steiner, Franz Waxman, Dimitri Tiomkin y Erich Wolfgang Korngold, con la adición de Nino Rota, todos ellos europeos a excepción de Herrmann (Solaz, 2003, p. 445).

Danny Elfman aprendió lo que significa una banda sonora dedicándose los fines de semana a ver películas en el cine de su barrio de Los Ángeles. “Al contrario de los grandes compositores a los que admira, no llegó al cine a través de la música clásica, sino más bien como un gran aficionado a las películas y conocedor de las bandas sonoras” (Solaz, 2003, p. 446).

En lo que a música clásica se refiere, Elfman admite que su conocimiento se limita a los músicos con los que creció: Prokofiev, Stravinsky, Shostakovich, Ravel y Bartok. Esta ausencia de preparación musical formal parece, sin embargo, jugar a su favor a la hora de crear un estilo único cargado de influencias, las cuales van desde el clasicismo, la música funcional de los primeros años del cine, el blues, el jazz, el rock, el pop y varios estilos étnicos. Elfman se mueve sin esfuerzos entre estas influencias y las combina, añadiéndoles toque experimentales de su propia creación.

También se declara admirador de John Williams, heredero directo del estilo Korngold. No es de extrañar, por lo tanto, que Royal S. Brown (1994) describa una partitura de Elfman como “Erich Korngold vía John Williams” (p. 14).

2.4.8.1 Un compositor singular en Hollywood

Daniel Robert Elfman nació en Texas en 1953, aunque se mudó junto a su familia pronto a Los Ángeles, California. Su biografía recuerda poderosamente a la del propio Burton: “Elfman creció en un hogar de clase media en Baldwin Hills, huyendo de los surfistas y de los típicos adolescentes californianos” (Solaz, 2003, p. 451).

El compositor, que ha confesado en numerosas ocasiones su aversión al sol, prefería esconderse en su habitación, atestada de discos y carteles de monstruos cinematográficos, y así escapar del interminable verano de California. “La palidez en California es toda una declaración de rebeldía que conecta a Danny Elfman con Tim Burton y con personajes

como Pee Wee Herman y Edward Scissorhands, quienes mantienen una llamativa tez blanca bajo el brillante sol” (Salisbury, 2009, p. 22).

Cuando era adolescente, Elfman era fan de los monstruos, por lo cual soñaba con ser creador de maquillajes para películas. Se fue tomando en serio poco a poco la cinefilia, y pensó en convertirse en camarógrafo, montador o director. Estaba interesado en todo salvo en la música, y no sería hasta los dieciocho años cuando agarró su primer instrumento. Posteriormente, se mudó a Francia con su hermano Richard, quien es ahora director de cine (Solaz, 2003).

En Europa, Danny Elfman se unió a la compañía teatral *Le Grand Magic Circus* tocando el violín. Con el tiempo, fue familiarizándose con los diferentes instrumentos de la orquesta. Pasó, a continuación, un año en el oeste de África, donde se cimentó su amor por la percusión y la música étnica (Panadero & Parra, 2005).

Tras su regreso a Estados Unidos, creó junto a su hermano un grupo de teatro musical llamado *The Mystic Knights of the Oingo Boingo*, que inspiraría la aparición en 1979 del grupo de culto de hard rock *Oingo Boingo*. Con los *Mystic* se vio forzado a enseñarse a sí mismo a escribir música. Asimismo, también hizo muchos arreglos del jazz de los años Treinta, cuyos mayores exponentes fueron Duke Ellington, Cab Calloway y Django Reinhardt.

En 1980, Richard Elfman dirigió *Forbidden Zone*, donde *The Mystic Knights of Oingo Boingo* interpretaba la partitura escrita por Danny. No obstante, su entrada en el mundo de la composición cinematográfica, al margen de su trabajo para *Oingo Boingo*, se produjo en 1985, cuando “Tim Burton –fan de la agrupación– sorprendió a Elfman al preguntarle si estaría interesado en componer la música para *Pee Wee’s Big Adventure*, primer largometraje de la carrera del cineasta y primera partitura sinfónica de Elfman” (Solaz, 2003, p. 452).

Según Solaz (2003), aunque ha abordado con éxito la mayor parte de géneros cinematográficos, su filmografía revela una marcada preferencia por el fantástico. La fantasía es el terreno idóneo para dejar libre la imaginación, algo muy apreciado por alguien que, como Elfman, prefiere centrarse en alimentar su espíritu creativo: “Quiero

encontrar proyectos interesantes donde pueda realmente dejar vagar mi imaginación” (Elfman, citado en Solaz, 2003, p. 453).

2.4.8.2 El sonido Elfman

Siguiendo a Solaz (2003), Danny Elfman es reconocido por un estilo de composición ingenioso, surrealista y altamente postmoderno, el cual a menudo remite al período clásico de Hollywood al mismo tiempo que abraza ideas contemporáneas.

Tiene un poderoso sentido del drama, y su música puede ser tanto irónica como presentar un espíritu extremadamente romántico. Su eclecticismo y su enorme cultura musical quedan reflejados en un entramado de referencias francamente complejo. Sus partituras se caracterizan por su espectacularidad, por el dominio de la orquestación y por una gran variedad de estilos, así como por un envidiable sentido del ritmo (Solaz, 2003, p. 456).

El sonido Elfman, al igual que las películas de Tim Burton, está formado a partir de retazos, de ecos y clichés tomados de todos los artistas objeto de su devoción. Es decir, siguiendo a Panadero & Parra (2005), “sus composiciones se nos hacen familiares puesto que son siempre evocadoras del pasado” (p. 129).

Cueto (1996) lo sintetiza de modo más espléndido aun. Para él, se trata de un estilo muy determinado caracterizado por “el pastiche, la acumulación de ingredientes aparentemente incompatibles, el humor negro y una comicidad disparatada y cercana a un sentido del absurdo” (p. 380).

Para este autor Elfman creó una verdadera escuela, alejándose del camino ya un tanto repetitivo del estilo sinfónico de compositores como Williams, Goldsmith o Horner. Si bien están patentes sus referencias musicales, existe también “una indudable personalidad y cierta fascinación ingenua e infantil, que se adapta a la perfección a las fantasías de Burton” (p. 381).

A través de su empleo de grandes orquestas dominadas por trompas, instrumentos de percusión y frecuentes voces corales, Elfman convierte la puesta en escena de Burton en un

elemento audible. Su música capta y expresa la esencia de los personajes y sus respectivas historias (Solaz, 2003).

La animación de los años Cincuenta, además de influir en toda una generación de realizadores –tales como Burton, Raimi, Hughes, Sonnenfeld y los Coen–, ha dirigido la música hacia la estilización cómica. En esta línea destacan Randy Newman y Danny Elfman, a quienes Colón, Infante y Lombardo (1997) llaman “los maestros de la autorreferencialidad paródica” (p. 177).

Siguiendo a Solaz (2003), la participación de Elfman en series de animación como *Los Simpson* o su aparición en el documental *The Magical World of Chuck Jones*, dirigido por George Daugherty y que trata sobre el decano de la composición para dibujos animados; confirman que una de sus fuentes de inspiración es la gran tradición de compositores ágiles e iconoclastas que trabajaron en Disney (Leigh Harline, Frank Churchill, Oliver Wallace) o en los departamentos de animación de MGM (Scott Bradley) y de Warner (Carl Stalling).

La música típica de la animación, especialmente la desarrollada por Carl Stalling en los años Treinta y Cuarenta, está caracterizada por los sonidos divertidos y las referencias musicales, a veces muy sofisticadas, y que iban desde éxitos contemporáneos hasta temas clásicos. Entonces, los compositores que escribían para la animación se reían de la noción según la cual la música debe apoyar la imagen de un modo sutil y discreto. Solaz (2003) opina que Elfman sigue una corriente en la que se piensa que la música para ser efectiva debe oírse.

Elfman, en resumidas cuentas, es un compositor cinematográfico extremadamente ecléctico en los estilos que abarca, que van desde el mayor de los clasicismos desenfrenados (*Pee Wee's Big Adventure*), pasando por el elegante jazz-blues moderno que emplea en *Corpse Bride* y los ritmos étnicos de los que hace uso en *Planet of the Apes*, hasta los mundos dramáticos y fantásticos de *Beetlejuice* y *Big Fish*, sin dejar de lado las masivas partituras sinfónicas que escribió para *Batman* y *Alice in Wonderland* (Ferenczi, 2010).

Colón, Infante y Lombardo (1997) lo expresan así:

Elfman pertenece a la generación omnívora de músicos eclécticos, hijos tanto de las muchas variantes del jazz, del rock & roll y del pop, como de las músicas escritas para el cine y la televisión; hijos de todas las músicas –nobles e innobles– que discos, radios y televisiones multiplican indiscriminadamente en este espléndido momento musical de fusión, contaminación y apertura (pp. 178-179).

2.4.8.3 Burton y Elfman: el encuentro de dos almas gemelas

La asociación creativa de director y compositor que vemos en Tim Burton y Danny Elfman no es infrecuente en la historia de cine. Sólo hay que pensar en las colaboraciones de Alfred Hitchcock y Bernard Herrmann, Federico Fellini y Nino Rota, Steven Spielberg y John Williams, Kenneth Branagh y Patrick Doyle, los hermanos Coen y Carter Burwell, David Cronenberg y Howard Shore, David Lynch y Angelo Badalamenti, J. J. Abrams y Michael Giacchino, Bryan Singer y John Ottman, y Sam Mendes y Thomas Newman (Ferenczi, 2010).

Como indica Solaz (2003), directores como Hitchcock, Lynch o Burton, que son percibidos como artistas que piensan de un modo especialmente visual, tienen a menudo su propia firma sonora característica. “A la hora de poner música a sus películas buscan un alma gemela más que un artesa sólido, pero finalmente intercambiable” (p. 143).

Así como Tim Burton crea películas únicas, impresionantes desde el punto de vista visual, Solaz (2003) considera que Danny Elfman aporta el perfecto complemento musical con sus tristes, oscuras, ricas, grotescas, estilizadas y mágicas notas, mostrándonos de esa forma el carácter extraordinario de los personajes y ayudando a contrastar los diferentes mundos.

Ya en su primera colaboración Elfman y Burton establecieron un sistema de trabajo basado en la afinidad. De acuerdo con Hanke (1999), la asociación del músico y del director fue inmediatamente insólita e idílica. Desde las primeras notas de *Pee Wee's Big Adventure* se hace evidente que Elfman tiene un don especial para conectar con lo que

Burton necesita para acompañar sus filmes. Las extrañas composiciones son el equivalente musical de la poética visual del cineasta.

Entiende totalmente el tono que me gusta, que es usualmente una mezcla constante de divertido, trágico y demasiado dramático, todo al mismo tiempo. Entiende que no importa que se trate de una comedia, de una película de terror o lo que sea. Comprende la complejidad de las cosas. En mi caso, Danny nos ayuda a entender de qué demonios trata el filme (Burton, entrevistado por Salisbury, 2009, p. 390).

El compositor, por su parte, se considera muy afortunado de haber empezado con Tim Burton. Ambos desarrollaron una gran afinidad desde el primer momento. El músico ha declarado: “No sé realmente por qué es. Parezco entender muy bien su modo de hacer cine, de dónde viene y, lo que es más importante, los insólitos y difíciles tonos musicales que sus películas parecen tener” (Russell y Young, 2000, p. 156).

Para Elfman, la parte más dura de ser un compositor de música de cine “no es escribir la partitura, sino introducirse en la cabeza del director, ver la película a través de sus ojos al mismo tiempo que le otorgas tu propia identidad” (citado en *Soundtrack! The Collector's Quarterly*, 1990, p. 22). Este es un esfuerzo innecesario cuando trabaja con Tim Burton, según comenta.

A la pregunta sobre qué le atrae del director, Elfman responde:

Tenemos una estética muy similar. Cuando se presenta con imágenes, es muy fácil para mí encontrar música que casen con ellas. Nuestra sensibilidad es similar, y donde a menudo puede producirse esta lucha del compositor por capturar la sensibilidad del director, en nuestro caso parece ser algo natural. No hablamos mucho sobre ello, no lo analizamos. Él aparece con algo y yo parezco saber inmediatamente qué hacer ahí (*Soundtrack! The Collector's Quarterly*, p. 8).

Según Elfman, el trabajo con Burton funciona a un nivel intuitivo. Más que decirle exactamente lo que quiere, el cineasta le muestra una escena y describe el sentimiento que

quiere expresar. Entonces el compositor va a su estudio y trata de encontrar ese sentimiento en la música. El método de trabajo de ambos artistas está basado en la expresión no verbal de emociones y en la ausencia de un análisis o de una intelectualización que desvirtuarían el resultado (Solaz, 2003).

La música se convierte en un personaje más de las películas de Tim Burton, como el mismo cineasta ha admitido en diferentes ocasiones. Lo que resulta evidente es que en los filmes de Burton las partituras de Elfman no quedan reducidas a un simple elemento secundario. Tal y como lo expresa Hanke (1999), no se trata de música de fondo en el sentido usual, sino que se halla casi en igualdad de condiciones con el filme. “La música es utilizada rara vez como elemento de fondo y, a menudo, prevalece cuando el diálogo desaparece, momento en el que la imaginería de Burton y la partitura de Elfman son dominantes” (p. 56).

Tim Burton y Danny Elfman han sido descritos como “dos niños trabajando en un gran patio de recreo” (Tonks, 1996, p. 37). Es evidente que ambos comparten una formación poco convencional, así como unas características, actitudes y gustos afines. Son artistas postmodernos que colaboran en la creación de unas obras cargadas de puntos de referencia intertextuales, de riqueza y creatividad incontestables.

Para Solaz (2003), Burton y Elfman son conocedores del pasado cinematográfico, los cuales no tratan en ningún caso de copiarlo. Al contrario, buscan capturar el sentimiento de ese pasado y transmitirlo a las nuevas generaciones. Eso convierte sus obras en piezas originales que, de alguna manera, “se apoyan mutuamente para crear mundos maravillosos y entornos mágicos, donde no faltan notas de ironía y sentido de lo absurdo” (p. 464). Entonces, Elfman complementa perfectamente la visión que nos propone Burton y ambos se unen para proporcionarnos un inolvidable espectáculo audiovisual.

2.4.9 Colaboradores, cómplices, amigos

Para Charles y Mirella Affron (1995), “el cine es un arte basado en la colaboración, el resultado de la suma de los esfuerzos de un gran número de talentos trabajando juntos” (p. 11).

Un hecho curioso en Tim Burton, bastante atípico en el mundo hollywoodiense, es la alianza que ha establecido con una serie de actores, artistas y otros miembros del equipo. El cineasta ha creado a su alrededor una familia de colaboradores habituales, un poco marginales y fuera de las normas como él mismo, quienes “trabajan para lograr su sueño de un cine que extraiga su fuerza de formas estéticamente minoritarias” (Solaz, 2003, p. 79).

Para el director, consciente de sus limitaciones en cuanto a expresividad verbal, siempre ha sido esencial trabajar con amigos, con personas con las que tenga una serie de afinidades, con las que conectara, por decirlo de alguna manera. Para Solaz (2003), “Burton todo el tiempo ha sido capaz de conseguir que la gente se interese en sus proyectos, mientras estén en la misma longitud de onda. La química debe ser la adecuada” (p. 79).

Podríamos decir que las películas de Burton, más que de una simple delegación o división del trabajo, son el resultado de una acertada colaboración. En estas relaciones de trabajo tienen una gran importancia los gustos y las aversiones compartidas, así como unos antecedentes sociales y culturales comunes, un sentimiento de saber de dónde se procede y adónde no se pertenece. Burton tiene una visión personal y sus colaboradores son fundamentales para hacer de ella una realidad (Solaz, 2003, p. 80).

Así, por su personalidad y método de trabajo, Burton considera imprescindible en todo rodaje un buen clima organizacional y una conexión con el equipo, algo que, según sus palabras, suele conseguir:

He tenido mucha suerte (...) En muy contadas ocasiones, he encontrado gente con el típico rollo de arpía horrible. Esto ha moldeado mi actitud con la gente en el trabajo, con los actores en particular. Ellos tiene que sentir por mi lo mismo que yo por ellos (...) Parece algo insignificante, pero es muy importante para mí, porque hay muchos actores buenos y necesito conectar con ellos y que ellos conecten conmigo (...) Es tan difícil hacer algo, que todo el mundo debería intentar trabajar con el mismo espíritu (Burton, entrevistado por Salisbury, 2009, pp. 74-75).

El método de trabajo de Burton consiste, más que en planificar, en dejarse llevar y en estar abierto a lo que le sugiere cada situación en concreto, y a las aportaciones de los actores y otros miembros del equipo. En palabras del cineasta, éste ha “tenido más problemas con las cosas que planeaba que con aquellas que no” (Burton, entrevistado por Salisbury, 2009, p. 177). Entonces, dada esta falta de planificación, es fundamental que todo el equipo esté sincronizado.

Existen miembros del equipo con los que ha trabajado frecuentemente, como el compositor Danny Elfman, cómplice que ha estado al lado del director desde su primer largometraje o el diseñador de producción y asesor visual Rick Heinrichs, amigo desde los tiempos en los que trabajaban juntos en Disney (Solaz, 2003).

También cabe destacar a la productora Denise Di Novi (*Edward Scissorhands*, *Batman Returns*, *The Nightmare Before Christmas* y *Ed Wood*); a los directores de fotografía Thomas Ackerman (*Frankenweenie* y *Beetlejuice*), Stefan Czapsky (*Edward Scissorhands*, *Batman Returns* y *Ed Wood*), Philippe Rousselot (*Big Fish* y *Charlie and the Chocolate Factory*) y Dariusz Wolski (*Sweeney Todd: The Demon Barber of Fleet Street* y *Alice in Wonderland*); la guionista Caroline Thompson (*Edward Scissorhands* y *The Nightmare before Christmas*); los directores de producción Bo Welch (*Beetlejuice*, *Batman Returns* y *Edward Scissorhands*) y Alex McDowell (*Charlie and the Chocolate Factory* y *Corpse Bride*); o la diseñadora de vestuario Colleen Atwood, quien ha estado en casi toda su filmografía.

Según Solaz (2003), “a Burton le gusta trabajar con gente nueva y conseguir repartos eclécticos, mezclando actores de diversa formación y estilos” (p. 80). Sin embargo, también comenta que recurre con frecuencia a un mismo grupo de actores. Sin duda, estos intérpretes también se identifican con los papeles que el director les asigna, por lo que les aportan una mayor credibilidad.

Siguiendo a Ferenczi (2010), uno de los actores constantes de los filmes de Tim Burton han sido Paul Reubens, quien fue el protagonista absoluto del primer largometraje del director, puso voz a uno de los personajes de *The Nightmare before Christmas* e hizo un cameo como padre de El Pingüino en *Batman Returns*. Asimismo, se encuentran a Michael

Keaton, intérprete del loco bioexorcista de *Beetlejuice* y del doble papel en *Batman*, como despistado *playboy* multimillonario y como cruzado encapotado; Jack Nicholson, El Guasón en *Batman* y en un doble papel en *Mars Attacks!*, siendo el presidente de los Estados Unidos y un timador de Las Vegas; Winona Ryder, coprotagonista de *Beetlejuice* y *Edward Scissorhands*; y Jeffrey Jones, quien aparece en *Beetlejuice*, *Ed Wood* y *Sleepy Hollow*.

Otros intérpretes que han repetido con Burton son Danny De Vito, Michelle Pfeiffer, Catherine O'Hara, Christopher Lee, Sylvia Sydney, Christopher Walken, Sarah Jessica Parker, Martin Landau, Lisa Marie, Glenn Shadix, Michael Gough, Albert Finney, Deep Roy, Martin Short, Conchata Ferrell y Tom Jones, como cantante símbolo en *Edward Scissorhands* e interpretándose a sí mismo en *Mars Attacks!*

Para Ferenczi (2010), “merecen una mención especial las interpretaciones de Vincent Price, Helena Bonham Carter y Johnny Depp”. El primero cumplió el sueño de Burton y prestó su magnética presencia como narrador de *Vincent* y como el entrañable inventor de *Edward Scissorhands*.

Por su parte, Helena Bonham Carter es la actual esposa de Tim Burton, y ha participado en siete de sus largometrajes, “aportando unas maravillosas interpretaciones, cada una tan distinta de la otra” (Ferenczi, 2010, p. 89).

Johnny Depp, protagonista de *Edward Scissorhands*, *Ed Wood*, *Sleepy Hollow*, *Charlie and the Chocolate Factory*, *Corpse Bride*, *Sweeney Todd: The Demon Barber of Fleet Street*, *Alice in Wonderland* y *Dark Shadows*; “se ha convertido en el indiscutible *alter ego* de Burton” (Solaz, 2003, p. 81).

Sobre la relación existente entre Burton y Depp, Mark Salisbury (2009) señala el parecido entre el director y algunos personajes interpretados por el nombrado actor. Así, *Edward Scissorhands* representa la inhabilidad del Burton adolescente para expresarse, *Ed Wood* refleja su relación con Vincent Price y su pasión por el cine, e *Ichabod Crane* propone la batalla del director norteamericano contra el sistema de estudios de Hollywood e, incluso, contra el mundo.

MARCO METODOLÓGICO

I. EL PROBLEMA

1.1 *Objetivos*

1.1.1 **Objetivo general**

Realizar la preproducción de un cortometraje de animación CGI basado en el estilo de Tim Burton, que incluya la producción de un segmento.

1.1.2 **Objetivos específicos**

- Crear una obra original partiendo de las temáticas características de Tim Burton.
- Diseñar un proyecto concreto de animación CGI basado en los elementos estéticos y temáticos propios del cine de Tim Burton.

1.2 *Planteamiento del problema*

Si en algo puede resumirse la creación y existencia del cine, es en la necesidad que tiene el Hombre tanto de comunicarse como de crear vida. Partiendo de esta premisa, se podría decir que el cine de animación es una de las formas expresivas de comunicación más completa, razón por la que tal vez este arte siempre ha gozado de una innegable notoriedad. Y es que la animación, como género, técnica y lenguaje, se ha mantenido en el tiempo durante todas las décadas que han transcurrido posteriores a su nacimiento.

La animación se presenta como el límite sin fin visible de la imaginación de las personas que se dedican a ella. Empezando como la manera de hacer caminar a un personaje a través de las distintas páginas de un *flipbook*, hasta convertirse en la consolidada técnica para lograr la perfección en lo referente a la creación de nuevos universos, como el del planeta Pandora del filme *Avatar* (2009); la animación es la expresión de las fantasías y los sueños de los artistas que dedican su trabajo a desarrollarla.

Prácticamente, las producciones animadas se presentan como la magia de convertir unos simples trazos u objetos inanimados, en seres llenos de tanta vida como aquellos quienes los conciben. Por ello, los espectadores de principios del siglo pasado creyeron que

un ser antediluviano podía volver a la vida y ser amaestrado por un magistral dibujante de cómics. *Gertie, the Dinosaur* (1914), de Winsor McCay, fue así el trabajo que le dio definitivo impulso al arte de dar vida y movimiento a lo que se creía imposible.

Desde entonces, el mundo de la animación no ha dejado de crecer y desarrollarse de la manera más sorprendente, marcando épocas y evolucionando, lejos de desaparecer. Desde los avances tempranos de Walt Disney, pasando por las producciones televisivas de William Hanna y Joseph Barbera, para llegar a nuestro presente, donde el anime y la revolución digital configuran algunas de las estéticas dominantes; la imaginación y creatividad de los artistas audiovisuales quedó a riendas sueltas claramente.

Existen cineastas consolidados que han partido de la base de la animación, en tanto les ofrece el medio necesario para evocar sus fantasías personales. En su lucha tácita por no dejar escapar el niño que todos llevamos dentro, Tim Burton se ha desenvuelto en el cine con un estilo aplicado al género fantástico que bebe directamente de la animación. No en vano el director norteamericano empezó su carrera como animador en la Disney.

Burton ha trascendido empleando su estilo a los distintos filmes que ha realizado. Desde sus producciones de imagen real hasta las animadas, ha logrado crear propuestas plásticas y narrativas desbordantes de imaginación, que bien demuestran una dedicación y una fascinación por hacer verosímil lo irreal. Este es un logro que también han conseguido artistas como Tex Avery, Ray Harryhausen, John Lasseter y Hayao Miyazaki, gracias al poder de la animación.

Burton siempre ha conseguido su objetivo de atrapar al espectador y despojarlo de su sentido de la realidad, haciendo uso de una serie de elementos que componen un sello bastante representativo. Relacionándose este propósito al fin máximo de la animación, un colofón en el que la frontera entre la realidad y la fantasía es borrada por la ilusión, el presente trabajo de grado se enfrenta al problema de diseñar un proyecto audiovisual para un cortometraje de animación que se base en el estilo de Tim Burton, y asimismo, al problema de producir una pieza demostrativa, que bien permita corroborar el resultado final de la fusión de estas dos formas de expresión.

Ante tal planteamiento, se hace evidente que se persigue la mimetización de una manera personal de hacer cine, valiéndose de una técnica específica, con la finalidad de conseguir la satisfacción una necesidad vital de comunicación.

1.3 *Justificación*

El trabajo de grado constituye una oportunidad para aplicar la mayor parte de los conocimientos adquiridos durante la carrera. Ergo, se decidió ahondar en la labor de la producción audiovisual, explorando el ámbito de la animación, una de las más particulares formas de comunicación: “la del vívido espejismo y la de la total expresión de una subjetividad” (Costa, 2010, p. 15).

El objetivo de diseñar una propuesta para un cortometraje enmarcado en el lenguaje y medio de la animación, y el propósito de producir una previsualización del mismo, tienen a su vez la finalidad de aprender, en la medida de lo posible, todo lo concerniente a una forma específica de comunicar.

Esta meta particular, paralelamente, surgió con la intención de ampliar la capacidad profesional de un licenciado en Comunicación Social, ávido del aprendizaje más extenso posible sobre las artes audiovisuales e interesado en el fomento de la industria cinematográfica venezolana.

En Venezuela, la animación se convierte en una herramienta importante para impulsar el cine nacional, pues se trata de un campo nuevo en el país, con pocas barreras de entrada, en el que aun con recursos reducidos, se pueden lograr importantes resultados. Su uso actual en muchas publicidades constata esta conjetura.

Por otra parte, la escogencia de la animación de imágenes generadas por ordenador, se debió al hecho de que ésta es una técnica en auge, que ha surgido y mejorado con el avance continuo de la tecnología, presentándose como el futuro del medio. Y es que, como dice John Lasseter, “el arte desafía a la tecnología, y la tecnología inspira el arte” (citado en Hahn, 2008, p. 44).

Asimismo, el uso de la animación CGI en esta obra fue impulsado por la versatilidad artística que hace de esta técnica una forma llamativa de expresar ideas a todo tipo de

público. En tal sentido, esto se conjuga con la elección de un estilo que sirvió como base para el proyecto: el estilo de Tim Burton.

Burton es un director dedicado a la unificación de la narrativa de su obra con la forma, en pro de la credibilidad de lo irreal; y no solamente ha inspirado el sentido plástico de la producción realizada, sino también el deseo constante del autor de este proyecto por querer estrechar los lazos existentes entre la imagen y el contenido.

Rescatar la noción de arte que se halla tangible en el medio y hacerla todavía más evidente, puede no decir nada nuevo. Pero la animación, con el refuerzo del poder y la seducción de un estilo visual y temático, debería ser una experiencia creadora de vínculos entre el que elabora una historia, el que amplía los horizontes de ésta llevándola a terrenos audiovisuales, y todos quienes admiran esa nueva geografía.

Enlazar una historia determinada con el estilo de un director como Tim Burton, quien da tanto énfasis a la unión de forma y contenido, ha podido servir para lograr una propuesta interesante en función de esa búsqueda de ilusiones audiovisuales creíbles, que persigue el autor de este trabajo de grado.

Se trata, entonces, de aplicar una visión particular a una propuesta original, con el propósito de aprovechar los elementos visuales, auditivos y temáticos del director seleccionado, en beneficio de la exaltación de las emociones de los personajes, y en relación con las situaciones y los escenarios donde se desenvuelven.

Con el objetivo de no ilustrarse únicamente en la teoría, sino también en la práctica, se ha decidido llevar a cabo la producción de un segmento de aproximadamente 3 minutos y medio de duración, que si bien no es la realización completa, dada la complejidad del argumento y su respectivo diseño de producción, es un tiempo suficiente para cumplir con el propósito de la producción, a la vez que un tiempo enmarcado en los límites aceptados por la coordinación de trabajos de grado de la Universidad Católica Andrés Bello, en lo que a productos animados se refiere.

1.4 *Delimitación*

El presente proyecto está basado en un cortometraje enmarcado en el lenguaje y medio de la animación. En vista de la amplia gama de técnicas que ofrece esta forma de realizar productos audiovisuales, se escogió la animación de imágenes generadas por computadora para alcanzar el objetivo propuesto: un producto audiovisual de 3 minutos y medio y el diseño completo del proyecto.

Tomando en cuenta las oportunidades que ofrecen el diseño y la ejecución de un animado, se partió de una base que abarca el cine del director norteamericano Tim Burton, cuya obra está plagada de elementos comunes que lo hacen poseedor de un estilo característico, como bien explican Ramos y Marimón (2002), entre otros autores.

Las constantes que componen el estilo de Tim Burton fueron consideradas desde el planteamiento de la idea, y más tarde, en la redacción del guión, así como también en la propuesta visual y estética, y en el desarrollo del producto final buscado. Como ya se expuso previamente en el capítulo dedicado al cineasta, estas características estilísticas son: los antecedentes gótico-expresionistas; el tratamiento de personajes marginados; la fascinación por lo siniestro; el discurso sobre la monstruosidad; el contraste entre dos mundos; la dirección artística; el diseño de producción; la fotografía; la música; e incluso, el apoyo de colaboradores, cómplices y amigos.

LIBRO DE PRODUCCIÓN

Del
Sepelio
a la
Cuna

(2012)

*“Cuanto más viejo se vuelve uno, menos miedo se tiene a los fantasmas.
Algunos de nuestros mejores amigos ya son fantasmas;
¿por qué habría de tenerles miedo? Y tampoco faltan
muchos años ya para que uno mismo esté también
a ese otro lado del muro”*

Fredric Brown

(1953, p. 29)

II. LIBRO DE PRODUCCIÓN

2.1 *Ficha técnica*

Título: *Del sepelio a la cuna*

Duración: 3'21"

Género: Animación

Año de producción: 2012

Dirección: Néstor Mollegas

Producción: Néstor Mollegas

Guión: Néstor Mollegas y Moreno Di Benedetto

Idea original: Néstor Mollegas

Animación: Rubén Rodríguez

Dirección de fotografía: Rubén Rodríguez

Dirección de arte: Néstor Mollegas y Rubén Rodríguez

Diseño de producción: Néstor Mollegas, Moreno Di Benedetto y Stefany Saba

Edición y efectos: Rubén Rodríguez

Música: Mariana Vincenti

Asistencia de dirección: Moreno Di Benedetto

Asistencia de producción: Moreno Di Benedetto y Vanessa Saba

2.2 *Idea*

Helena, una chica viviente, y Vicente, un cadáver que habita en un cementerio, se enamoran. Pero el hecho de que la muerte los separe, les impide estar juntos.

2.3 *Sinopsis*

En un universo dividido, donde los vivos mueren para nacer en la tierra de los muertos, y donde las almas del más allá regresan a la vida luego de transcurrido un tiempo; Helena, una pequeña y viviente niña, conoce a Vicente, un difunto infante cuyo hogar es el cementerio de la ciudad. Ambos chicos se hacen muy amigos, mientras se muestran las fascinantes cosas que albergan sus respectivos mundos. Y así, a medida que van creciendo,

se van enamorando. No obstante, eventualmente se hacen conscientes de que les es imposible estar juntos, pues se hallan separados por la muerte. Con los años, Helena hace su vida: se casa y forma una familia. Vicente, quien no consigue olvidarla, permanece en la soledad de su funesta existencia. Cuando ambos envejecen dentro de sus propias realidades, sin embargo, se reencuentran para morir juntos. Al final, la historia se repite a la inversa: Vicente, como un ser viviente, llega al cementerio, donde ahora reside su amada pero difunta Helena.

2.4 *Escaleta*

ACTO I

1. INT. HOSPITAL. DÍA

Una pequeña ave contempla desde la ventana un momento familiar: un hombre y una mujer se hallan felices con su recién nacida hija, Helena. Ésta juega con una pelota. Acto seguido, el pájaro emprende el vuelo.

2. EXT. CIELO. DÍA

El pájaro vuela felizmente, pero es atrapado con sus garras por un ave de rapiña.

3. EXT. CEMENTERIO. TUMBA DE VICENTE. DÍA

El ave de rapiña se detiene en la rama de un árbol y observa cómo se lleva a cabo el funeral de Vicente, quien acaba de fallecer como un anciano. Los padres de éste, muertos habitantes del cementerio, extraen de la urna que va a ser enterrada a posteriori, un bebé tan pálido como ellos. Se trata del nacimiento de Vicente en el mundo de los muertos.

4. EXT. VECINDARIO. DÍA

Helena juega con su pelota mientras camina por la calle. Imprevistamente, pierde el esférico, el cual va a parar al cementerio. La niña se arma de valor para entrar a la necrópolis.

5. EXT. CEMENTERIO. TUMBA DE VICENTE. DÍA

Helena entra al cementerio y halla su pelota junto a la lápida de Vicente, la cual se encuentra en el sitio que contemplamos en la tercera escena. Cuando se dispone a marcharse, es sorprendida por la presencia del niño Vicente. La chica se aterra, pero finalmente le da confianza al joven fallecido, por lo cual decide jugar con él.

ACTO II

6. EXT. CEMENTERIO. PORTÓN. DÍA

Se ve cómo Helena invita a salir del cementerio a Vicente para mostrarle el mundo de los vivos, pues no lo conoce. El chico, tímidamente, accede. Sin embargo, al cruzar el umbral cae debilitado. Helena entristece; de repente, se le ocurre una idea para solventar este problema.

7. EXT. CEMENTERIO. CAPILLA. DÍA

Helena le muestra su bicicleta a Vicente. Éste se emociona y aprende a conducirla. No obstante, se estrella con un árbol y su cabeza sale rodando lejos.

8. EXT. CEMENTERIO. NOCHE

El cuerpo de Vicente y Helena juegan raquetas con la cabeza de Vicente, que vuela de un lado al otro, sonriente.

9. INT. HABITACIÓN DE HELENA. NOCHE

Helena dibuja con sus creyones un cementerio en una hoja de papel. Sus padres parecen preocupados.

10. INT. CASA DE VICENTE. NOCHE

Vicente pega en una pared un dibujo de Helena. La pared se halla repleta de más de estos. Los papás del niño se ven extrañados.

11. INT. ESCUELA DE HELENA. DÍA

La maestra les está enseñando a sus alumnos sobre el ciclo del agua. Helena se encuentra impaciente, viendo el reloj de la pared.

12. INT. ESCUELA DE VICENTE. DÍA

Un profesor muerto explica el proceso de descomposición de un cadáver. Vicente está impaciente, viendo el reloj de la pared. Unas campanas suenan, y todos los niños se levantan de sus asientos, contentos.

13. EXT. VECINDARIO. DÍA

Helena corre por la calle, de derecha a izquierda, emocionada.

14. EXT. CEMENTERIO. DÍA

Vicente corre por entre las lápidas, de izquierda a derecha, emocionado.

15. EXT. CEMENTERIO. CAPILLA. DÍA

Helena y Vicente, ya mucho más grandes, se encuentran y se abrazan.

16. EXT. CEMENTERIO. COLINA. DÍA

Los jóvenes contemplan el paisaje desde una colina. Ella le lee un libro a él, y finalmente se toman de las manos.

17. INT. CASA DE VICENTE. NOCHE

Vicente se arregla la corbata de su deshilachado traje frente a un espejo.

18. EXT. CEMENTERIO. TUMBA DE VICENTE. NOCHE

Vicente sale de su tumba. Helena, ataviada en un hermoso vestido de noche, lo está esperando allí. Él le entrega unas marchitas flores.

19. EXT. CEMENTERIO. COLINA. NOCHE

Los jóvenes danzan bajo la luz de la luna.

20. INT. CASA DE VICENTE. NOCHE

Vicente continúa bailando solo en su catacumba. Se le ve complacido.

21. EXT. VECINDARIO. DÍA

Helena, felizmente, camina por la calle. De repente, ve a una pareja jugando con su bebé. La expresión de la chica cambia a una de tristeza.

22. EXT. CEMENTERIO. COLINA. TARDE

Helena y Vicente se hallan hablando. Él agacha la cabeza, mas asiente. Ella le besa la mano, se da media vuelta y se marcha.

23. INT. IGLESIA. DÍA

Helena y su nuevo esposo se dan media vuelta, en el altar, y saludan a los asistentes a la boda, entre los cuales se hallan los padres de Helena. Los señores ya son ancianos.

24. EXT. CEMENTERIO. CAPILLA. DÍA

Se ve al adulto Vicente completamente solo y nostálgico, sentado en las escalones de la capilla del cementerio.

25. INT. HOSPITAL. DÍA

Helena y su esposo se ven felices, mientras la mujer sostiene en sus brazos a su recién nacida hija.

26. INT. CASA DE VICENTE. NOCHE

Vicente y su ya anciana madre contemplan el fallecimiento de su padre. Se trata de una muerte en el mundo de los muertos. Mamá e hijo lloran la marcha.

27. INT. CASA DE HELENA. DÍA

Helena observa nostálgicamente cómo su hija dibuja con sus creyones.

28. INT. CASA DE VICENTE. NOCHE

Vicente se halla viendo ensimismado la pared repleta de dibujos de Helena. Se pone especial atención en el dibujo que simula el portón del cementerio.

29. EXT. CEMENTERIO. PORTÓN. DÍA

Se ve cómo el portón del cementerio se ha envejecido sustancialmente.

30. EXT. CEMENTERIO. TUMBA DE VICENTE. DÍA

Unos adolescentes de aspecto rebelde se encuentran fumando. Un anciano Vicente aparece. Su aspecto cadavérico espanta a los muchachos, que salen huyendo. Vicente toma asiento en un banco. Una anciana Helena hace acto de presencia. Vicente se pone contento.

ACTO III

31. EXT. CEMENTERIO. COLINA. TARDE

Frente a una puesta de sol, los dos ancianos bailan.

32. EXT. CEMENTERIO. TUMBA DE VICENTE. NOCHE

Sentados en el banco, se encuentran inmóviles los cuerpos de Vicente y Helena. Están tomados de la mano.

33. EXT. CEMENTERIO. TUMBA DE HELENA. DÍA

Un grupo de personas echan rosas a una fosa. La lápida tiene el nombre de Helena.

34. EXT. CEMENTERIO. PORTÓN. DÍA

El portón está aun más envejecido. La pálida y muerta Helena de niña sale del cementerio, mas cae debilitada en el suelo. Vicente, ahora un niño viviente, aparece y le da la mano. Ambos chicos se observan y sonríen.

FADE OUT

2.5 *Tratamiento*

Del sepelio a la cuna se desarrolla a lo largo de varias décadas del siglo XX, comenzando por los años Treinta. El filme alterna el punto de vista de Helena y el de Vicente. Ésta es su historia y comienza cuando ambos nacen en sus respectivos mundos; ella en una sala de parto y él, tras su defunción, en un cementerio como un bebé cadáver.

Al crecer unos ocho años, Helena juega apaciblemente con su pelota mientras camina por la calle de su aburrido vecindario. Una piedra en el camino provoca que la chica se

caiga y la pelota se le resbale de las manos. Acto seguido, un ave de rapiña toma el objeto con sus garras y vuela en dirección al cementerio de la ciudad. La niña persigue al pájaro y se interna en la necrópolis, con voluntad firme aunque no sin dejar el miedo de lado.

Al llegar ante una lápida, encuentra su pelota. Sin embargo, es sorprendida por la presencia de un pequeño y mortuorio niño. Éste es Vicente. La chica se cae al echarse para atrás e intentar alejarse del chiquillo espectral, lo que ocasiona que se dé un golpe en la cabeza con la losa de la tumba. Vicente la ayuda a levantarse, por lo cual Helena decide tenerle confianza. A continuación, ambos se ponen a jugar con la pelota.

Los chicos empiezan a hacerse amigos, viviendo distintas aventuras dentro del cementerio, mas Helena considera que Vicente debe conocer el mundo de los vivos. No obstante, cuando lo lleva a afuera, tan pronto el niño pone un pie en el exterior, cae debilitado, pues los muertos no pueden ni deben abandonar jamás su lugar de descanso. Helena piensa que si no puede llevar a su amigo a conocer su mundo, llevará su mundo a conocerlo a él.

Al día siguiente, Helena le muestra su bicicleta a Vicente y lo enseña a conducirla. Pero esto es complicado para alguien que olvidó cómo hacerlo en su vida pasada, por lo cual termina estrellándose contra un árbol. La cabeza del infante cadáver sale rodando unos metros más allá, así que los niños tienen la idea de jugar al tenis con el cráneo. Vicente y Helena disfrutaban mucho de su particular forma de diversión.

Cuando Helena llega a su casa, no puede dejar de pensar en las cosas que vive en el cementerio. Ergo, se dispone a hacerle dibujos a su amigo en donde rememora sus aventuras. Sus padres, al ver lo que pinta, se preocupan. Ocurre lo mismo con Vicente; mientras éste cuelga los dibujos en una pared de su catacumba, sus difuntos progenitores se observan con extrañeza

Tanta es la emoción que sienten por verse, que ni el chico ni la chica aguantan la espera por salir de sus respectivas escuelas. Cuando por fin se acaban sendas clases, salen disparados a su encuentro.

Cuando se ven frente a frente, se nota que ambos han crecido hasta hacer ya unos jóvenes veinteañeros. Helena le lee historias a Vicente, quien las oye interesado, al tiempo que contemplan hermosas puestas de sol. Ante tal visión, ella un día le toma la mano. A continuación, se ve como los chicos tienen una cita y bailan románticamente bajo la pálida luz de la luna, en una colina que se alza sobre el resto del cementerio y sus lápidas.

Con alegría, un día Helena camina por la calle, rememorando sus momentos llenos de amor con Vicente. Pero algo cambia su forma de ver su relación hasta el momento. Helena contempla una pareja jugando apaciblemente con su bebé. Esto echa luz del deseo de la protagonista de la historia por tener una familia, cosa que nunca podrá conseguir siendo la novia de un muerto. Por ende, decide romper con Vicente, dejándolo, pese a su comprensión, hundido en la tristeza.

Con el tiempo, Helena conoce a un hombre con el que se une en matrimonio y tiene una hija. Asimismo, Vicente sufre la pérdida de su padre, quien abandona su estancia en el mundo de los muertos para renacer como un bebé en el mundo de los vivos.

En su casa, Helena atestigua un día cómo su pequeña hija, de unos ocho años ya, dibuja con sus creyones en el suelo, tal y como ella lo hacía para Vicente cuando era infante. Este hecho activa la nostalgia en la mujer. Esa nostalgia es compartida con Vicente, pues él contempla la pared que tiene en su catacumba repleta de dibujos de su viejo amor.

Al pasar más los años y el cadáver de Vicente envejecer, Helena, también anciana, regresa al cementerio a danzar una última vez con él en la colina, frente a una preciosa puesta de sol. Este ocaso se finaliza con el término de las existencias de ambos personajes, que abandonan sus respectivos mundos al mismo tiempo, juntos y tomados de la mano.

La siguiente escena muestra cómo una cadavérica niña Helena juega con su pelota, ya bastante ennegrecida por las décadas que han transcurrido. El objeto esférico se le escapa de las manos y va a parar fuera del cementerio, donde ahora ella reside. Helena sale para recuperar su pelota, pero cae debilitada debido a la ley que le impide abandonar la necrópolis. No obstante, un infante Vicente, ahora viviente, aparece para ayudar a la pequeña a levantarse. Los dos chicos se ven felices. Ahora podrán vivir otra vida y muerte de amor entre ellos, por paradójico que suene.

2.6 *Guión literario*

DEL SEPELIO A LA CUNA

por

Néstor Mollegas

y

Gabriel Moreno

Basado en una idea original

de

Néstor Mollegas

2012

1. INT. HABITACIÓN DE HOSPITAL - DÍA

Una MARIPOSA. Poco a poco se revela que la mariposa está dibujada sobre una pelota. Ésta se encuentra colocada en una mesa junto a una cama, en la que una pequeña bebé, HELENA ALEGRÍA, sonríe alegremente. La chiquilla se encuentra en los brazos de su madre LISA, quien reposa muy radiante en la colorida habitación. A poca distancia, ALAN, el padre e igualmente jubiloso, las observa. La situación es presenciada desde el marco de la ventana, por un eufórico PÁJARO que, piando melódicamente, emprende su vuelo.

CONT. TO

2. EXT. CIELO - DÍA

El pájaro aletea juguetonamente en el azul cielo, pero pronto alcanza una zona nebulosa y oscura. El trinar se detiene y el animal adquiere una expresión preocupada y temerosa. Repentinamente, las garras de una fea y enorme AVE DE RAPIÑA se cierran sobre el pájaro.

CONT. TO

3. EXT. CEMENTERIO. LÁPIDAS DE LOS CONDENA - DÍA

El desgarrado predador desciende y se posa sobre la tétrica rama de un árbol. A poca distancia del ave, un grupo de SOLLOZANTES PERSONAS se reúnen en torno a un ataúd, junto al cual un enorme retrato de un anciano revela la identidad del fallecido: VICENTE CONDENA. Junto al ataúd, hay una recientemente construida lápida con el mismo nombre, a poca distancia de otras dos, mucho más antiguas y que llevan inscritos los nombres: EDUARDO CONDENA y MARGARET CONDENA.

CONT. TO

4. INT. TUMBA DE LOS CONDENA - DÍA

En el centro de una morada en penumbras se encuentra una cuna. De las sombras salen los esqueléticos padres del muerto, MARGARET y EDUARDO. Estos miran sonrientemente el interior de la cuna, dentro de la cual hay un gris bebé, VICENTE CONDENA. La mujer carga a su hijo en brazos. Eduardo posa su brazo sobre los hombros de su esposa, y ambos se alejan hasta cubrir la pantalla con sus cuerpos.

FADE IN

Aparece el título de la película:

DEL SEPELIO A LA CUNA

FADE TO BLACK

5. EXT. VECINDARIO - DÍA

Helena, ya con unos ocho años, juega con la pelota mientras camina por la calle. De repente, tropieza con una piedra, cayendo de bruces en el suelo. La pelota rueda unos metros más allá e, inesperadamente, un AVE DE RAPIÑA la agarra y sale volando. Desesperada, Helena se reincorpora y corre tras su juguete.

CUT TO

6. EXT. PORTÓN DEL CEMENTERIO - DÍA

Helena sigue corriendo y persiguiendo al ave. Se detiene, baja la mirada y se percata de que al frente tiene un enorme y siniestro portón. La pequeña traga saliva, atemorizada, pero hace un acopio de valor y cruza el umbral hacia el cementerio.

CUT TO

7. EXT. CEMENTERIO. BOSQUE DE ÁRBOLES SECOS - DÍA

Aterrada, Helena se adentra en el cementerio. Temblando y cubriéndose con sus brazos, merodea por el sendero que atraviesa un tenebroso y oscuro bosque. Observa con aprehensión las retorcidas ramas de los árboles a su alrededor. Un PÁJARO NERGO vuela por delante de ella, asustándola. La niña apresura el paso.

CUT TO

8. EXT. CEMENTERIO. LÁPIDAS DE LOS CONDENA - DÍA

Helena alcanza un claro, en el cual vislumbra el cementerio. La niña observa con atención hasta que se mira su pelota a los pies de una lápida. Se acerca y recoge el juguete.

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

A continuación, presta atención al nombre que está inscrito en la lápida: Vicente Condena. Tras leerla, se da la vuelta y se encuentra cara a cara con Vicente, ahora un niño muerto de unos ocho años. El chico sostiene la pelota en sus brazos, tendidos hacia Helena, y le sonríe con su putrefacta mandíbula. Horripilada, la niña da un paso hacia atrás y tropieza. Vicente tiende entonces su otro brazo y se lo ofrece. Un poco más calmada, Helena lo examina antes de tomarlo con desconfianza. Vicente la ayuda a incorporarse y le entrega la pelota. Ella la toma y se aleja rápidamente.

El niño baja la mirada tristemente. La pelota golpea entonces su cabeza, y un ojo se le sale. Levantando la mirada, el muerto ve a Helena, que le sonríe a pocos metros de distancia. Vicente vuelve a entusiasmarse.

CUT TO

9. EXT. CEMENTERIO. LÁPIDAS DE LOS CONDENA - DÍA

Los dos pequeños juegan arrojándose la pelota entre sí.

CUT TO

10. EXT. CEMENTERIO. BOSQUE DE ÁRBOLES SECOS - DÍA

Helena y Vicente se encuentran frente a frente. Ambos ocultan sus manos tras ellos. De repente, ella revela que le tiene un presente: un ramo de flores. Él hace lo propio, regalándole un puñado de gusanos. La niña se ríe y corre, halando a su amigo de un brazo.

CUT TO

11. EXT. PORTÓN DEL CEMENTERIO - DÍA

Helena conduce a Vicente hasta el portón del cementerio. Al salir, Vicente se desploma con expresión de dolor. Ella se alarma y lo ayuda a levantarse. Él señala el hacia el cementerio y niega con la cabeza, afligido. La niña se torna pensativa.

CUT TO

12. EXT. VECINDARIO - DÍA

El sol brilla sobre Helena, que pedalea en su bicicleta con frenesí.

CUT TO

13. EXT. CEMENTERIO. CAPILLA - DÍA

Helena, sentada en los escalones de la capilla, observa a Vicente montar bicicleta. El niño sale de cuadro y se escucha un fuerte golpe. La cabeza de Vicente llega rodando a los pies de Helena, con expresión atribulada. La chica se desternilla de la risa. Al mirarla, la cabeza le sonrío.

CUT TO

14. EXT. CEMENTERIO. BANQUITO - NOCHE

La cabeza de Vicente vuela feliz frente a la luna, antes de ser golpeada por una tibia, que sostiene el cuero de Vicente. La cabeza pasa por encima de un banquito antes de ser golpeada de vuelta por Helena, quien le pega con una desgastada raqueta.

CUT TO

15. INT. HABITACIÓN DE HELENA - DÍA

Desde el umbral de la puerta de su habitación, Lisa y Alan, los padres de Helena, observan preocupadamente a su hija. Ésta, tendida sobre el suelo, dibuja la tétrica imagen de un cementerio lleno de fantasmas, y la firma con su nombre.

CUT TO

16. INT. TUMBA DE LOS CONDENA - NOCHE

Vicente pega el dibujo del cementerio en la pared de su vivienda subterránea. Junto a este dibujo, hay decenas más, representado situaciones mucho más alegres. Estos dibujos son el único elemento de color en la casa del muerto. Margaret y Eduardo, los padres de Vicente, se miran extrañados.

CUT TO

17. INT. ESCUELA DE HELENA - DÍA

Una amargada MAESTRA explica el ciclo del agua en la pizarra. Helena mueve sus piernas impacientemente mientras escucha la lección. Su vista se dirige al reloj en la pared.

CUT TO

18. INT. ESCUELA DE VICENTE - DÍA

Un reloj mucho más lúgubre cuelga de la pared de la escuela de los muertos. Vicente lo observa, antes de devolver su atención al sombrío PROFESOR, que explica el proceso de descomposición de un cadáver.

CUT TO

19. INT. ESCUELA DE HELENA - DÍA

Las 12:00 del mediodía apuntadas en el reloj señalan el fin de las clases. Helena se levanta feliz, al igual que sus COMPAÑEROS.

CUT TO

20. INT. ESCUELA DE VICENTE - DÍA

Al son de unas tristes campanadas, Vicente y los otros DIFUNTOS ESTUDIANTES también se levantan. La cara de Vicente, sin embargo, es tan radiante como la de su amiga Helena.

CUT TO

21. EXT. VECINDARIO - DÍA

Helena corre por la acera, soltando sus libros.

CUT TO

22. EXT. CEMENTERIO. BOSQUE DE ÁRBOLES SECOS - DÍA

Vicente también corre, mas en la dirección contraria.

CUT TO

23. EXT. CEMENTERIO. BOSQUE DE ÁRBOLES SECOS - DÍA

Ambos se encuentran y se abrazan, siendo ya JÓVENES.

CUT TO

24. EXT. CEMENTERIO. BANQUITO - DÍA

La joven Helena lee un libro sentada en un banquito. A su lado, el joven Vicente la escucha plácidamente y suspira. De repente, la chica le toma la mano. Vicente se queda perplejo y, a continuación, se sonroja.

FADE TO

25. INT. TUMBA DE LOS CONDENA - NOCHE

Vicente se observa en un quebrado espejo. Se arregla el corbatín, y únicamente se refleja su antaño traje de gala.

CUT TO

26. EXT. CEMENTERIO. LÁPIDAS DE LOS CODENA - NOCHE

Helena aguarda sola frente a la lápida. Al darse la vuelta, se encuentra cara a cara con Vicente, quien le ofrece un ramo de marchitas flores. Ella lo mira emocionada y lo acepta.

CUT TO

27. EXT. CEMENTERIO. BANQUITO - NOCHE

Los jóvenes danzan bajo la luna.

FADE TO

28. INT. TUMBA DE LOS CONDENA - DÍA

Vicente continúa bailando solo, en su habitación.

CUT TO

29. EXT. CALLE - DÍA

Helena danza felizmente, con las feas flores en sus manos.

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

Repentinamente, se detiene, y el ramo cae al suelo. Frente a ella, hay una PAREJA admirando cómo su bebé da sus primeros pasos. El HOMBRE y la MUJER se ven muy felices. La sonrisa de Helena se desvanece.

FADE TO

30. EXT. CEMENTERIO. BANQUITO - DÍA

Helena le explica algo a Vicente en el banco. Éste se entristece y baja la mirada, asintiendo. Acto seguido, ella se levanta y se aleja. Él permanece solo en el asiento, estirando el brazo como si quisiese tocar a la chica que ya no se encuentra. La mano se le desprende.

FADE TO BLACK

31. INT. IGLESIA - DÍA

Al son de la marcha nupcial, Helena, ligeramente mayor, se halla de pie en el altar, uniéndose en matrimonio con su nuevo esposo, CHRISTOPHER. La mujer parece feliz pero nostálgica. Sus padres, ya ancianos y muy conmovidos, se encuentran entre los asistentes.

CUT TO

32. EXT. CEMENTERIO. CAPILLA - DÍA

Vicente, ligeramente mayor, se encuentra completamente solo, sentado en los escalones de la capilla mientras suena una marcha funeraria.

CUT TO

33. INT. HABITACIÓN DE HOSPITAL - DÍA

Helena, acostada sobre una camilla, recibe a su recién nacida hija VANESSA. Christopher pasa al cuarto y, felizmente, toma a su bebé y besa a su esposa.

CUT TO

34. INT. TUMBA DE LOS CONDENA - NOCHE

Vicente observa tristemente a su padre, tendido sobre una cama y tomándole la mano. La madre permanece sentada al otro lado de su marido, sollozando. Ambos padres se ven aun más ancianos y esqueléticos. Eduardo Condena deja caer su mano y queda inmóvil sobre la cama, antes de desvanecerse por completo. Margaret estalla en llanto, y una lágrima surca el rostro de Vicente.

CUT TO

35. INT. CASA DE HELENA - DÍA (ATARDECER)

Helena lee una revista en un sillón. A sus pies, Vanessa, algo mayor, colorea sus propios dibujos. Helena mira a su hija con melancolía y, a continuación, echa un vistazo por la ventana, en dirección al cementerio.

CUT TO

36. INT. TUMBA DE LOS CONDENA - NOCHE

Vicente mira los dibujos que había colgado de niño en su pared. Todos parecen desgastados y descoloridos, pero él mira con especial atención el dibujo del portón del cementerio.

FADE TO

37. EXT. PORTÓN DEL CEMENTERIO - DÍA:

El dibujo se convierte en el verdadero portón del cementerio. Las rejas se ven mucho más desgastadas, con hiedras cubriéndolas. Atestiguamos como una de las esculturas que adorna el portón se desprende.

CUT TO

38. EXT. CEMENTERIO. BANQUITO - DÍA

El banco se encuentra ahora cubierto de grafitis. Tres ADOLESCENTES vestidos modernamente fuman allí. De la nada, una monstruosa sombra se cierne sobre ellos. Los adolescentes se asustan y se alejan corriendo. Acto seguido, la figura de Vicente, ahora ANCIANO, aparece.

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

El hombre luce como en la fotografía de su funeral al inicio del filme, pero también más putrefacto. El anciano Vicente toma asiento, apagando tristemente la colilla de un cigarrillo con su zapato. Allí, con la cabeza gacha, recibe un impacto en el cráneo. Un ojo se le sale. El viejo observa el objeto que lo golpeó: posada sobre el banco se encuentra la vieja pelota con la mariposa, ahora casi gris. Levantando la vista, detecta a Helena, también ANCIANA, quien le sonríe a unos metros de distancia. Él le responde el gesto, desdentado.

CUT TO

39. EXT. CEMENTERIO. BANQUITO - DÍA (ATARDECER)

Los ancianos danzan en una puesta de sol.

FADE TO

40. EXT. CEMENTERIO. BANQUITO - NOCHE

Ambos están tomados de la mano, sentados en el banco, totalmente inmóviles. Él se desvanece lentamente. Ella continúa allí sin moverse.

FADE TO BLACK

41. EXT. CEMENTERIO. LÁPIDAS DE LOS ALEGRÍA - DÍA

Se ve a unos sonrientes Lisa y Alan, ahora personas fallecidas, acercarse a unas lápidas. Una de las losas lleva inscrito el nombre de Helena Alegría.

FADE TO

42. EXT. CEMENTERIO. BANQUITO - DÍA

La colina se halla cubierta por una capa blanca, a medida que van cayendo copos de nieve.

CUT TO

43. EXT. CEMENTERIO. CAPILLA - DÍA

La capilla del cementerio se halla igualmente revestida de nieve.

CUT TO

44. EXT. CEMENTERIO. LÁPIDAS DE LOS ALEGRÍA - DÍA

Las lápidas de Helena y sus padres también son bañadas por el invierno nevado.

CUT TO

45. EXT. PORTÓN DEL CEMENTERIO - DÍA

La pelota con la mariposa se detiene a poca distancia fuera del portón. De detrás de la reja, sale una Helena NIÑA Y MUERTA, tímidamente. La chica da unos pasos fuera del cementerio, pero se desploma sobre el suelo, adolorida.

Los pies de un infante aparecen frente a la pelota. El niño recoge la pelota. Luego se acerca a Helena y le tiende la mano para ayudarla a incorporarse. Entonces vemos el rostro del chico, quien le ofrece la pelota. Es Vicente, ahora un NIÑO VIVO. Ella, alegre, lo abraza. Ambos permanecen unidos, mientras la pelota se cae y rueda un poco más allá. ZOOM al sucio diseño de mariposa de la pelota.

FADE TO CREDITS

2.7 Guión técnico

ESCENA	PLANO	IMAGEN	SONIDO
1	1	PLANO DETALLE de la mariposa en la pelota. DOLLY BACK hasta un GROUP SHOT en PLANO ENTERO de Lisa Adulta, Alan Adulto y Helena Bebé. La pelota se halla en una mesa, junto a la cama en la que se encuentra recostada Lisa Adulta, quien sostiene a su hija en sus brazos. Alan Adulto sonríe emocionado y orgulloso. El DOLLY BACK continúa hasta que la cámara traspasa la ventana, acabando en un PLANO GENERAL de la habitación. Un pájaro contempla la escena a través de la ventana, y eventualmente sale volando por la derecha del cuadro	Música
2	2	PLANO ENTERO lateral del pájaro volando de izquierda a derecha. Cuando el animal alcanza una zona gris del cielo, un ave de rapiña entra a cuadro por la esquina superior derecha y sale por la esquina inferior izquierda, rápidamente, llevándose consigo al pájaro. Sólo quedan unas cuantas plumas flotando.	Música
2	3	PLANO ENTERO del ave de rapiña volando por el cielo gris y nebuloso. La cámara sigue al animal desde atrás, hasta que penetra una oscura nube.	Música
3	4	PLANO ENTERO en picado del ave de rapiña, que entra a cuadro y se posa sobre una retorcida rama. El foco pasa al fondo y se ve un PLANO GENERAL de un claro del cementerio, en el cual se está llevando a cabo un entierro.	Música

3	5	TRAVELLING LEFT que nos muestra a los tres sollozantes asistentes al entierro, en PLANO AMERICANO. Dado que el último es más bajito que los otros dos, la cámara se ve obligada a realizar un TRAVELLING DOWN hacia él.	Música
3	6	PLANO MEDIO en picado del sacerdote rezando. DOLLY LEFT hasta un PLANO DETALLE del cadáver de Vicente Anciano, que se halla inmóvil dentro de su urna.	Música
3	7	PLANO GENERAL del entierro. El sacerdote y las lápidas están frontales a la cámara, mientras que los asistentes les dan la espalda. La mujer se le echa a llorar en el hombro al asistente que es de su estatura. TRAVELLING DOWN hasta la siguiente escena.	Música
4	8	TRAVELLING DOWN desde la escena anterior hasta un PLANO GENERAL de la tumba de los Condena. Hay una pequeña y tenebrosa cuna en el centro de la habitación. Sólo ella está iluminada cenitalmente; lo demás se halla en penumbras. De las sombras y de cada lado, respectivamente, aparecen Margaret Adulta y Eduardo Adulto. La pareja se acerca a la cuna.	Música
4	9	PLANO SUBJETIVO de Vicente Bebé, quien ve cómo sus padres lo miran con ternura y alegría.	Música
4	10	PLANO ENTERO en picado de Vicente Bebé, quien les sonríe desde la cuna a sus progenitores.	Música

4	11	PLANO GENERAL de la tumba de los Condena. Se ve a Margaret Adulta cargando a su hijo. Eduardo Adulto coloca un brazo sobre el hombro de su mujer, y ambos caminan en dirección a la cámara hasta taparla.	Música
5	12	PLANO MEDIO frontal de Helena Niña, quien camina al tiempo que va jugando con su pelota. La cámara sigue a la niña en su andar, como también a la pelota, con un TILT UP mientras se eleva y con un TILT DOWN cuando desciende hasta las manos de la infante.	Música
5	13	PLANO GENERAL de la calle en el que se ve a Helena Niña continuar su acción, mientras camina desde la derecha del cuadro hacia la izquierda.	Música
5	14	PLANO DETALLE de una piedra tirada en el camino. Los pies de Helena Niña entran a cuadro y tropiezan con la piedra.	Música
5	15	PLANO ENTERO frontal de Helena Niña cayendo al suelo. DOLLY BACK que abre más el plano, mientras se ve cómo la pelota, en PRIMER PLANO, rueda lejos de las manos de su dueña, unos metros más allá. Luego de unos segundos, durante los cuales Helena Niña intenta ponerse de pie, un ave de rapiña entra volando a cuadro por la derecha. Rápidamente, toma la pelota con sus garras y vuela hacia la cámara, cubriéndola con una de sus alas.	Música

5	16	PLANO GENERAL en picado de la calle. El ave de rapiña atraviesa velozmente la pantalla, de abajo hacia arriba, mientras Helena Niña corre tras él.	Música
6	17	PLANO ENTERO de Helena Niña. La infante va viendo hacia arriba mientras corre en dirección a la cámara, hasta quedar en un PLANO MEDIO CORTO, momento en el cual baja la mirada hacia el frente.	Música
6	18	PLANO ENTERO de Helena Niña despalda a la cámara, frente al portón del cementerio. Su cabeza nos indica que la niña mira la gran puerta de abajo hacia arriba, al tiempo que un TRAVELLING UP hace lo propio.	Música
6	19	PRIMER PLANO de Helena Niña mirando la parte superior del portón del cementerio. Su cara es de terror, traga saliva y baja la mirada.	Música
6	20	PLANO ENTERO de Helena Niña despalda a la cámara, cruzando lentamente, con paso temeroso, el portón del cementerio.	Música
7	21	DOLLY BACK que sigue a Helena Niña en PLANO MEDIO caminando por el bosque, temerosa.	Música
7	22	PLANO GENERAL en picado del bosque de árboles secos, en el que se ve a Helena Niña espantándose cuando un pájaro negro le pasa por delante.	Música

7	23	PLANO MEDIO de Helena Niña llevándose las manos a la boca del susto.	Música
7	24	PLANO GENERAL en picado del bosque de árboles secos, en el que se ve a Helena Niña continuando su camino hacia adelante.	Música
7	25	PLANO SUBJETIVO de Helena Niña en el que se ve cómo alcanza el final del bosque.	Música
8	26	DOLLY RIGHT por detrás de las lápidas de los Condena. Se ve a Helena Niña salir del bosque.	Música
8	27	PLANO ENTERO de Helena cambiando su cara de terror a emoción.	Música
8	28	PLANO GENERAL del claro en donde se hallan las lápidas de los Condena, frente a las cuales está la pelota tirada. Helena Niña entra a cuadro acercándose a las losas.	Música
8	29	PLANO DETALLE de la pelota en el suelo. Helena Niña la recoge, al tiempo que la cámara realiza un TRAVELLING UP hasta un PLANO MEDIO CORTO de la infante. Helena Niña abraza, contenta, su pelota, y luego se fija en la lápida que tiene al frente.	Música

8	30	PLANO GENERAL en picado del claro en donde se hallan las lápidas de los Condena. Una sombra monstruosa se desliza por el suelo en dirección a Helena Niña.	Música
8	31	TRAVELLING LEFT mientras Helena Niña se gira, hasta quedar en un TWO SHOT en PLANO ENTERO con Vicente Niño. Helena Niño se echa para atrás y se cae.	Música
8	32	PLANO SUBJETIVO de Helena Niña. TILT UP que nos muestra a Vicente Niño de abajo a arriba. El pequeño sonríe y le extiende una esquelética mano a la cámara.	Música
8	33	TWO SHOT en PLANO ENTERO de Helena Niña y Vicente Niño. Ella ve la mano esquelética, asqueada, y titubea. Pero finalmente le da la mano al infante. Éste la ayuda a levantarse. Acto seguido, ella sale corriendo, empujando a Vicente Niño para apartarlo de su camino. DOLLY IN hasta un PLANO MEDIO de Vicente Niño, en el que se ve cómo baja la mirada al piso, entristecido.	Música
8	34	PLANO MEDIO de Helena Niña asomándose desde atrás de un tronco, tímidamente.	Música
8	35	PLANO MEDIO de Vicente Niño, aun con la cabeza gacha, dándose media vuelta. La pelota de Helena lo golpea en la nuca, provocando que se le salga un ojo. Tuerto, el niño voltea hacia atrás.	Música

8	36	PLANO MEDIO de Helena Niña riéndose pícaramente, tapándose la boca con una mano.	Música
8	37	PLANO MEDIO de Vicente Niño, que sonríe emocionado.	Música
9	38	PLANO GENERAL del claro en donde se hallan las lápidas de los Condena. Se ve cómo Helena Niña y a Vicente Niño juegan arrojándose la pelota.	Música
10	39	PLANO ENTERO de Helena Niña saliendo de detrás del tronco de un árbol, por el lado izquierdo, con las manos ocultas en su espalda. Vicente Niño, de igual forma con las manos ocultas, sale también de detrás del tronco, pero por el lado derecho. Helena Niña, sonriente, le muestra unas flores a su amigo; Vicente, por otro lado, un puñado de gusanos.	Música
10	40	PLANO DETALLE de la mano de Vicente Niño con el puñado de gusanos.	Música
10	41	TWO SHOT en PLANO ENTERO de Vicente Niño y Helena Niña. Ella se ríe y, acto seguido, toma a su amigo por un brazo y lo hala hasta que salen de cuadro por la izquierda.	Música

11	42	PLANO GENERAL en picado del portón del cementerio. Helena Niña sale corriendo, entusiasmada, pero se detiene a esperar a Vicente Niño, quien cruza la reja con timidez. De repente, el pequeño cae de rodillas en el suelo, debilitado. Helena Niña se alarma, llevándose las manos a la cabeza. Vicente Niño intenta ponerse de pie, mas no lo logra. Su amiga lo ayuda, colocando un brazo de él sobre su hombro.	Música
11	43	TWO SHOT en PLANO MEDIO de Helena Niña y Vicente Niño. Él niega con la cabeza y se lamenta. Se señala a sí mismo y luego señala hacia el cementerio. Helena Niña, pensativa, agacha la cabeza. De repente, parece tener una idea.	Música
12	44	PLANO ENTERO lateral de Helena Niña pedaleando en su bicicleta por una acera del vecindario.	Música
12	45	GRAN PLANO GENERAL del vecindario con el tétrico y discordante cementerio de fondo, en el que se ve a Helena Niña en su bicicleta dirigirse hacia allá. Un carro transita por la vía en sentido contrario.	Música
13	46	PLANO MEDIO frontal de Vicente Niño manejando la bicicleta, muy emocionado.	Música

13	47	PLANO GENERAL del lugar donde se encuentra la capilla del cementerio, en cuyos escalones se halla sentada Helena Niña. Vicente Niño, conduciendo la bicicleta, entra a cuadro por la derecha y pasa hasta salir por la izquierda. De pronto, Helena Niña hace una expresión de dolor, y la cámara tiembla.	Música
13	48	PLANO DETALLE de la cabeza de Vicente Niño, con referencia de Helena Niña. La cabeza rueda hasta detenerse con expresión de confusión frente a la niña.	Música
13	49	PLANO ENTERO en contrapicado de Helena Niña, con referencia de la cabeza de Vicente Niño. La pequeña se desternilla de la risa.	Música
13	50	PLANO DETALLE de la cabeza de Vicente Niño, que le sonríe a su amiga.	Música
14	51	PLANO DETALLE de la luna. La cabeza de Vicente Niño pasa volando frente a ella, de izquierda a derecha.	Música
14	52	PLANO ENTERO del cuerpo de Vicente Niño golpeando la cabeza con una tibia, a manera de bate de béisbol.	Música
14	53	PLANO DETALLE de la luna. La cabeza de Vicente Niño pasa volando frente a ella, de derecha a izquierda.	Música

14	54	PLANO ENTERO de Helena Niña golpeando la cabeza con una raqueta.	Música
14	55	PLANO GENERAL cenital del lugar donde se encuentra la capilla del cementerio, en el que se ve a Helena Niña y el cuerpo de Vicente Niño, al tiempo que la cabeza de éste se eleva hasta tapar la pantalla.	Música
15	56	TWO SHOT en PLANO AMERICANO de Lisa Adulta y Alan Adulto, quienes encuentran de pie en el umbral de la puerta. Se miran con preocupación el uno al otro, para luego voltear hacia el frente.	Música
15	57	PLANO ENTERO de Helena Niña dibujando en el suelo.	Música
15	58	PLANO DETALLE del dibujo siendo firmado por la mano de Helena Niña.	Música
15	59	PLANO GENERAL de la habitación de Helena, en el que se le ve a ella alzando su dibujo y admirándolo, con sus padres parados al fondo. TRAVELLING DOWN hasta la siguiente escena.	Música
16	60	TRAVELLING DOWN desde la escena anterior hasta un PLANO GENERAL de la tumba de los Condena. Se ve a Vicente Niño observando un dibujo. Al fondo, sentados en un sofá, está Margaret Adulta y Eduardo Adulto.	Música

16	61	PLANO DETALLE del dibujo siendo pegado en la pared por Vicente Niño.	Música
16	62	PLANO MEDIO frontal de Vicente Niño sonriendo alegremente mientras admira toda la pared, en la cual se encuentra la cámara.	Música
16	63	PLANO ENTERO de Vicente Niño despalda, con referencia de sus padres. El niño vislumbra la pared llena de dibujos. El foco pasa a Margaret Adulta y Eduardo Adulto, quienes voltean a mirarse extrañados.	Música
17	64	PLANO GENERAL del salón de clase de Helena.	Música
17	65	GROUP SHOT en PLANO ENTERO de los alumnos sentados en sus pupitres, entre los cuales se halla Helena Niña.	Música
17	66	PLANO MEDIO de la maestra explicando el ciclo del agua en la pizarra.	Música
17	67	PLANO HOLANDES de Helena Niña, visiblemente aburrída. Dirige la mirada hacia arriba.	Música
17	68	PLANO DETALLE del reloj del salón de clase de Helena, que marca las 11:55.	Música
18	69	PLANO DETALLE del reloj del salón de clase de Vicente, que marca las 11:55.	Música

18	70	PLANO HOLANDES de Vicente Niño, impaciente. Dirige la mirada hacia abajo.	Música
18	71	PLANO MEDIO del profesor, junto al cual, y sobre el escritorio, hay una cucaracha imitando sus movimientos.	Música
18	72	GROUP SHOT en PLANO ENTERO de los alumnos sentados en sus pupitres, entre los cuales se halla Vicente Niño. Éste vuelve a voltear a ver el reloj.	Música
18	73	PLANO GENERAL del salón de clase de Vicente.	Música
19	74	PLANO DETALLE del reloj del salón de clase de Helena, que marca las 12:00.	Música
19	75	PLANO HOLANDES de Helena Niña que volteo a ver el reloj y se emociona.	Música
19	76	PLANO GENERAL del salón de clase de Helena. Es la primera en levantarse de su asiento, seguida de sus compañeros.	Música
20	77	PLANO DETALLE del reloj del salón de clase de Vicente, que marca las 12:00.	Música
20	78	PLANO HOLANDES de Vicente Niño que volteo a ver el reloj y se emociona.	Música

20	79	PLANO GENERAL del salón de clase de Vicente. Es el primero en levantarse de su asiento, seguido de sus compañeros.	Música
21	80	PLANO ENTERO lateral de Helena Niña corriendo hacia la izquierda, por el vecindario.	Música
22	81	PLANO ENTERO lateral de Vicente Niño corriendo hacia la derecha, por el cementerio.	Música
23	82	TWO SHOT en PLANO ENTERO lateral de Helena Joven y Vicente Joven encontrándose y abrazándose. Ella entra a cuadro por la derecha y él, por la izquierda.	Música
24	83	PLANO GENERAL de la colina donde está el banquito del cementerio. Helena Joven y Vicente Joven están sentados, y mientras ella lee un libro en voz alta, él escucha con atención e interés.	Música
24	84	PLANO DETALLE de la mano de Vicente Joven sobre la cual Helena Joven posa la suya.	Música
24	85	TWO SHOT en PLANO ENTERO de Helena Joven y Vicente Joven. Él se sorprende, voltea a ver las manos y se ruboriza.	Música
25	86	PLANO MEDIO frontal de Vicente Joven arreglándose el cuello de su traje. DOLLY hasta un PLANO DETALLE del espejo que se halla frente a él, en cuya superficie no se refleja nada más que la ropa.	Música

26	87	PLANO ENTERO de Helena Joven frente a las lápidas de los Condenas, dándole la espalda a la cámara. La referencia de Vicente Joven entra a cuadro. La chica se voltea, de repente, y se sorprende.	Música
26	88	PLANO ENTERO de Vicente Joven, con referencia de Helena Joven. Él tiene oculto en sus espaldas un ramo de flores marchitas, que eventualmente revela.	Música
26	89	PLANO DETALLE del ramo de flores marchitas en manos de Vicente Joven.	Música
26	90	PLANO ENTERO de Helena Joven, con referencia de Vicente Joven. Ella se sorprende, sonrío emocionada y se ruboriza.	Música
27	91	TWO SHOT en PLANO MEDIO de Helena Joven y Vicente Joven bailando.	Música
27	92	PLANO GENERAL de la colina donde está el banquito del cementerio. Helena Joven y Vicente Joven danzan con una gran luna de fondo.	Música
28	93	PLANO GENERAL de la tumba de los Condena. Vicente Joven continúa bailando solo en medio del escenario.	Música

29	94	PLANO ENTERO de Helena Joven, quien viene caminando por una acera en dirección hacia la cámara, con el ramo de flores marchitas en sus manos. De repente, al quedar en un PLANO MEDIO, Helena Joven voltea conmovida hacia su derecha.	Música
29	95	PLANO DETALLE del ramo de flores marchitas cayendo al suelo, junto a los pies de Helena Joven.	Música
29	96	GROUP SHOT en PLANO ENTERO de una pareja con su bebé. La mamá deja al niño en el piso y éste da sus primeros pasos hacia su padre, quien lo carga felizmente. DOLLY OUT hasta obtener una referencia fuera de foco de Helena Joven viendo la escena. La chica se da media vuelta hasta quedar en un PRIMER PLANO frontal. El foco pasa a ella, al tiempo que se hace visible su cara de consternación.	Música
30	97	PLANO GENERAL de la colina donde se halla el banquito del cementerio. Helena Joven le explica algo a Vicente Joven. Éste asiente, entristecido. La chica se pone de pie y se marcha.	Música
30	98	PLANO ENTERO de Vicente Joven, que estira su brazo hacia el frente, como queriendo tocar una última vez a Helena Joven. Permanece así, y ensimismado, durante unos segundos, hasta que repentinamente la mano se le desprende.	Música

31	99	PLANO DETALLE del vitral de una iglesia. TRAVELLING DOWN hasta un GROUP SHOT en PLANO ENTERO del cura, Helena Adulta y Christopher. Los dos últimos se están uniendo en matrimonio.	Música
31	100	TWO SHOT en PLANO MEDIO de Lisa Anciana y Alan Anciano. La mujer se seca una lágrima, emocionada, mientras su esposo aplaude.	Música
31	101	GROUP SHOT en PLANO ENTERO del cura, Helena Adulta y Christopher. Los nuevos esposos se besan.	Música
32	102	PLANO ENTERO de Vicente Adulto sentado en los escalones de la capilla del cementerio. Su mirada está triste y perdida.	Música
32	103	PLANO GENERAL del lugar donde se encuentra la capilla del cementerio, en cuyos escalones está sentado Vicente Adulto. Se ve pasar una bola de paja rondando por al frente.	Música
33	104	TWO SHOT en PLANO ENTERO frontal de Helena Adulta y Vanessa Bebé, quien se halla en brazos de su madre. Christopher entra en la habitación, toma a su hija y la levanta, contento, para luego darle un beso a su esposa.	Música
33	105	PLANO GENERAL cenital de la habitación del hospital. TRAVELLING RIGHT hasta la siguiente escena.	Música

34	106	TRAVELLING RIGHT desde la escena anterior hasta un PLANO GENERAL cenital de la tumba de los Condena.	Música
34	107	GROUP SHOT en PLANO ENTERO frontal de Eduardo Anciano, Margaret Anciana y Vicente Adulto. Eduardo Anciano se encuentra acostado en una cama. Del lado izquierdo, lo acompaña su hijo; del derecho, su mujer. La habitación se encuentra en penumbras. Únicamente están iluminados cenitalmente los personajes y la cama.	Música
34	108	PLANO MEDIO de Margaret Anciana que sujeta con fuerza la mano de Eduardo Anciano. DOLLY LEFT hasta un PLANO MEDIO de Eduardo Anciano, quien le tiende la mano a su hijo. DOLLY LEFT hasta un PLANO MEDIO de Vicente Adulto agarrando a su progenitor. DOLLY RIGHT hasta un PLANO MEDIO de Eduardo Anciano, quien le sonríe a su vástago para, a continuación, hacer lo propio con Margaret Anciana y, finalmente, morir.	Música
34	109	GROUP SHOT en PLANO ENTERO frontal de Eduardo Anciano, Margaret Anciana y Vicente Adulto. La mujer se estalla en llanto, al tiempo que su hijo se queda cabizbajo, sollozando. El cadáver de Eduardo Anciano desaparece.	Música

35	110	PLANO ENTERO de Vanessa Niña dibujando en el suelo. TRAVELLNG LEFT hasta un PLANO ENTERO lateral de Helena Adulta, quien lee una revista sentada en un sillón. La mujer alza la mirada y se percata de lo que se encuentra haciendo su hija. TRAVELLING RIGHT hasta un PLANO ENTERO de Vanessa Niña, la cual alza su dibujo y lo admira. TRAVELLING LEFT hasta un PLANO ENTERO lateral de Helena Adulta.	Música
35	111	PRIMER PLANO lateral de Helena Adulta volteando hacia la ventana que tiene al lado. El foco pasa al cristal, sobre el que se refleja el rostro de Helena Adulta. Su expresión refleja tristeza y nostalgia.	Música
36	112	PRIMER PLANO en picado de Vicente Adulto, quien observa hacia arriba.	Música
36	113	PLANO ENTERO de Vicente Adulto despalda a la cámara. Contempla la pared repleta de dibujos de Helena. En su mano izquierda sostiene uno de ellos.	Música
36	114	PLANO DETALLE del dibujo de Helena que sostiene Vicente Adulto. La mano suelta la hoja. La cámara sigue la caída del dibujo hasta quedar éste en un PLANO DETALLE que ocupa toda la pantalla. Es un dibujo del portón del cementerio.	Música
37	115	PLANO GENERAL del portón del cementerio, el cual ha envejecido notablemente.	Música

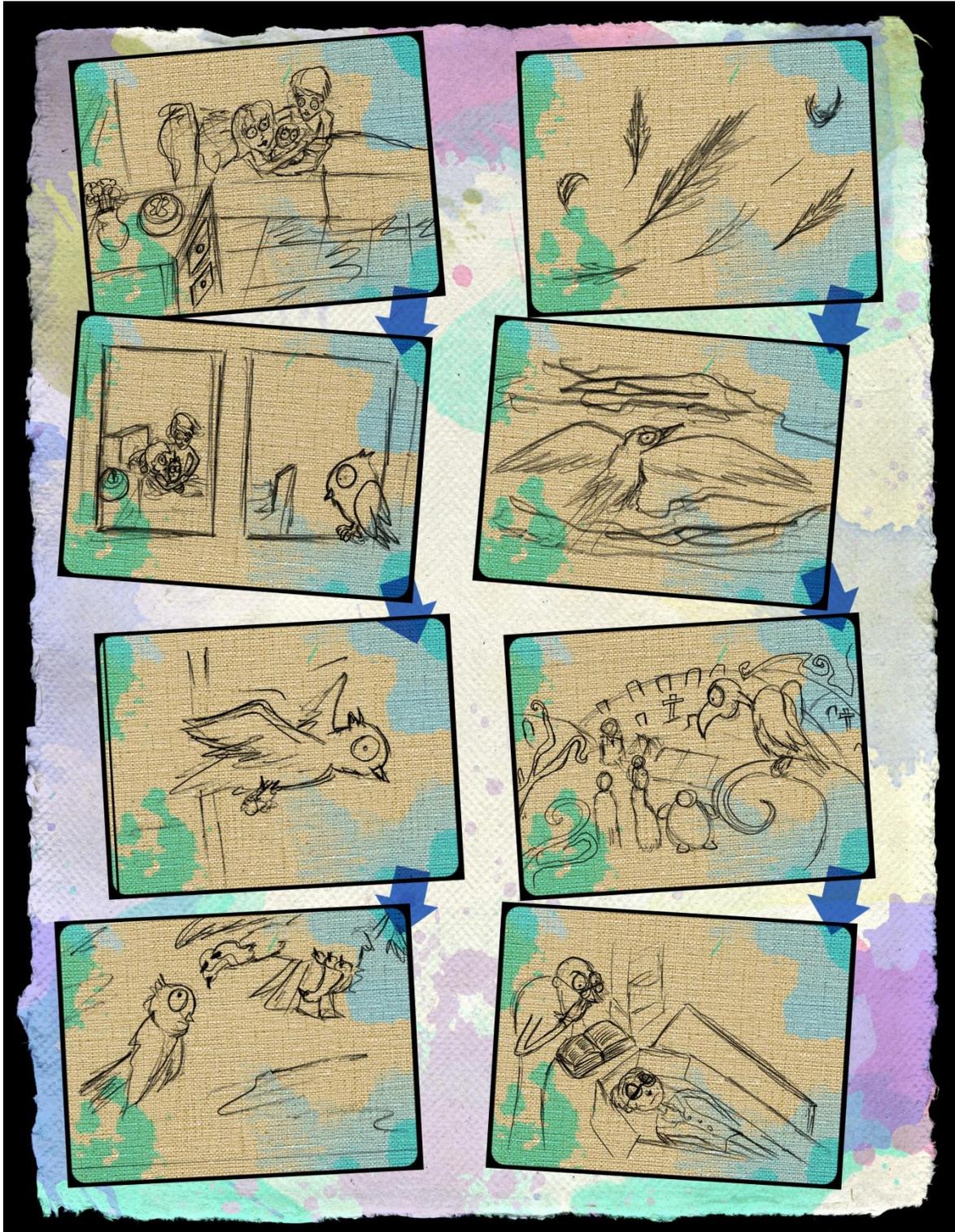
38	116	PLANO MEDIO del pandillero gordo. DOLLY RIGHT que pasa por un PLANO ENTERO del pandillero pequeño, y termina en un PLANO MEDIO del pandillero flaco. Los tres chicos se encuentran fumando cigarrillos.	Música
38	117	PLANO GENERAL de la colina en la que se halla el banquito del cementerio, en el cual están sentados los tres pandilleros. Éste lugar también se ha deteriorado y hasta se encuentra repleto de grafitis. Una sombra monstruosa se desliza por el suelo en dirección a los jóvenes.	Música
38	118	GROUP SHOT en PLANO ENTERO de los pandilleros, quienes miran hacia el frente aterrados. Acto seguido, el pequeño se levanta y sale corriendo, seguido del flaco y, por último, del gordo. Éste se cae, se levanta, para finalmente huir. Vicente Anciano entra a cuadro y toma asiento en el banquito, quedando en un PLANO ENTERO.	Música
38	119	PLANO GENERAL de la colina en la que se halla el banquito del cementerio. Vicente Anciano permanece sin hacer nada un buen rato.	Música
38	120	PLANO ENTERO de Vicente Anciano sentado en el banquito. Una pelota lo golpea en la cabeza, provocando que se le salga un ojo. Tuerto, el vejo voltea hacia un lado.	Música
38	121	PLANO MEDIO de Helena Anciana riéndose pícaramente, tapándose la boca con una mano.	Música

38	122	PLANO MEDO de Vicente Anciano, que sonríe dulcemente. La referencia de Helena Anciana entra a cuadro.	Música
39	123	TWO SHOT en PLANO MEDIO de Helena Anciana y Vicente Anciano bailando.	Música
39	124	PLANO GENERAL de la colina donde está el banquito del cementerio. Helena Anciana y Vicente Anciano danzan con una puesta de sol de fondo.	Música
40	125	TWO SHOT en PLANO ENTERO de Helena Anciana y Vicente Anciano sentados en el banquito. Están tomados de las manos, cabeza con cabeza, y con los ojos cerrados. DOLLY OUT muy suave hasta que el cuerpo de Vicente Anciano desaparece.	Música
41	126	PLANO DETALLE de la lápida de Helena. Se lee la inscripción con su nombre.	Música
41	127	PLANO GENERAL en picado del claro en el que se hallan las lápidas de los Alegria. Se ve cómo caen pétalos de rosas. Lisa Adulta Muerta y Alan Adulto Muerto entran en cuadro y sonríen. El hombre abraza a su mujer con un solo brazo. TRAVELLING UP el cual sigue un puñado de pétalos que son empujados hacia arriba por una ventisca, en dirección al cielo.	Música

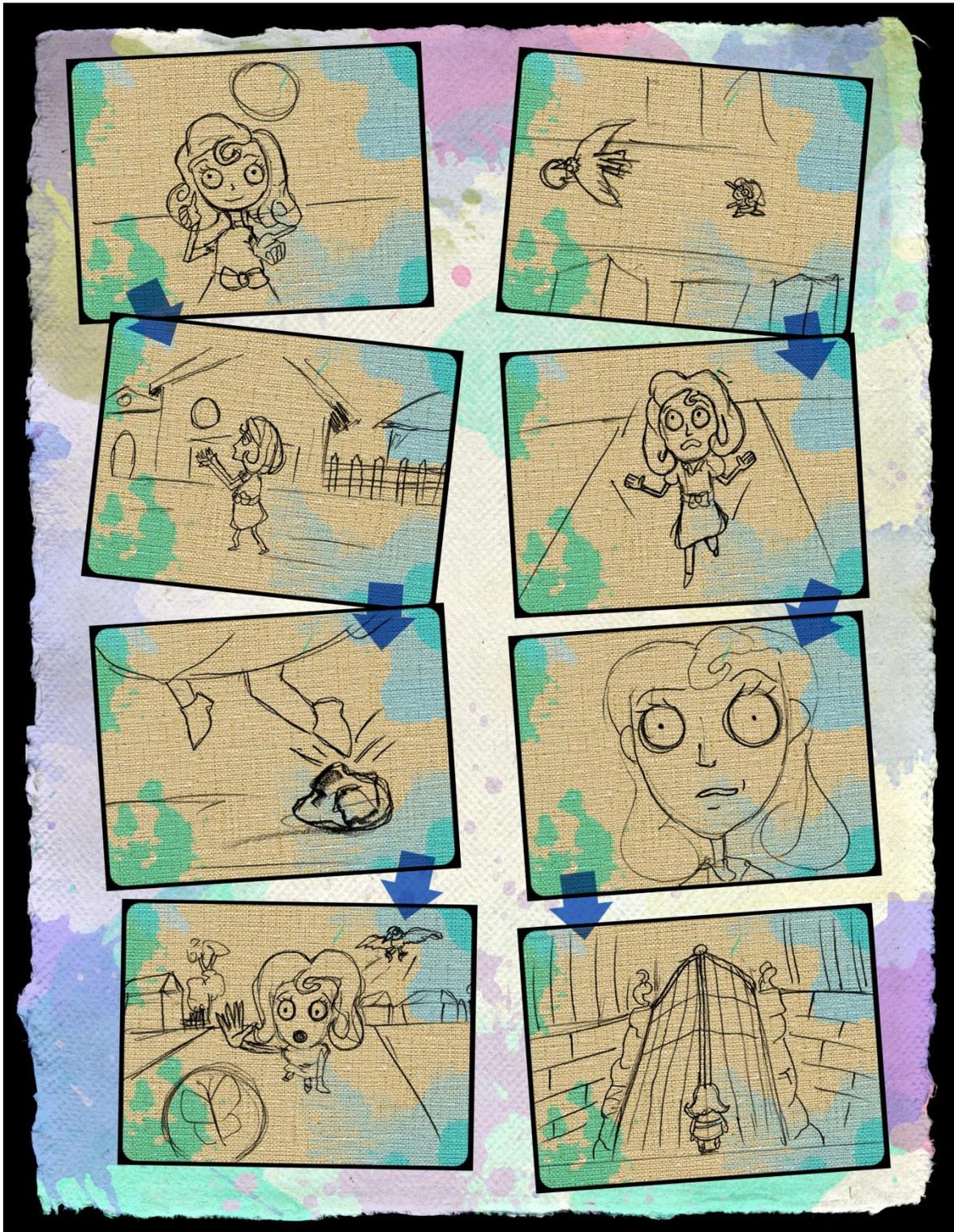
42	128	TRAVELLING DOWN hasta quedar en un PLANO GENERAL de la colina en la que se halla el banquito del cementerio. El paisaje está cubierto de nieve y está nevando.	Música
43	129	TRAVELLING DOWN que muestra en PLANO GENERAL el lugar donde se encuentra la capilla del cementerio. El paisaje está cubierto de nieve y está nevando.	Música
44	130	PANEO hacia la izquierda, el cual muestra en PLANO GENERAL el claro en el que se hallan las lápidas de los Alegría. El paisaje está cubierto de nieve y está nevando.	Música
45	131	PLANO GENERAL en contrapicado del portón del cementerio. La pelota de Helena vuela por los aires desde el cementerio hasta caer fuera, quedando en un PRIMER PLANO.	Música
45	132	PLANO DETALLE de la reja del portón del cementerio. PLANO MEDIO de Helena Niña Muerta asomándose desde atrás de una de las columnas de la puerta, tímidamente.	Música
45	133	PLANO GENERAL en contrapicado del portón del cementerio, con la pelota en PRIMER PLANO fuera de foco. Se ve a Helena Niña Muerta cruzando el umbral, volteando temerosa de un lado al otro. No obstante, debilitada, se desploma en el piso. Intenta ponerse de pie, pero no lo logra. El foco pasa a la pelota y se ve cómo una mano la toma.	Música

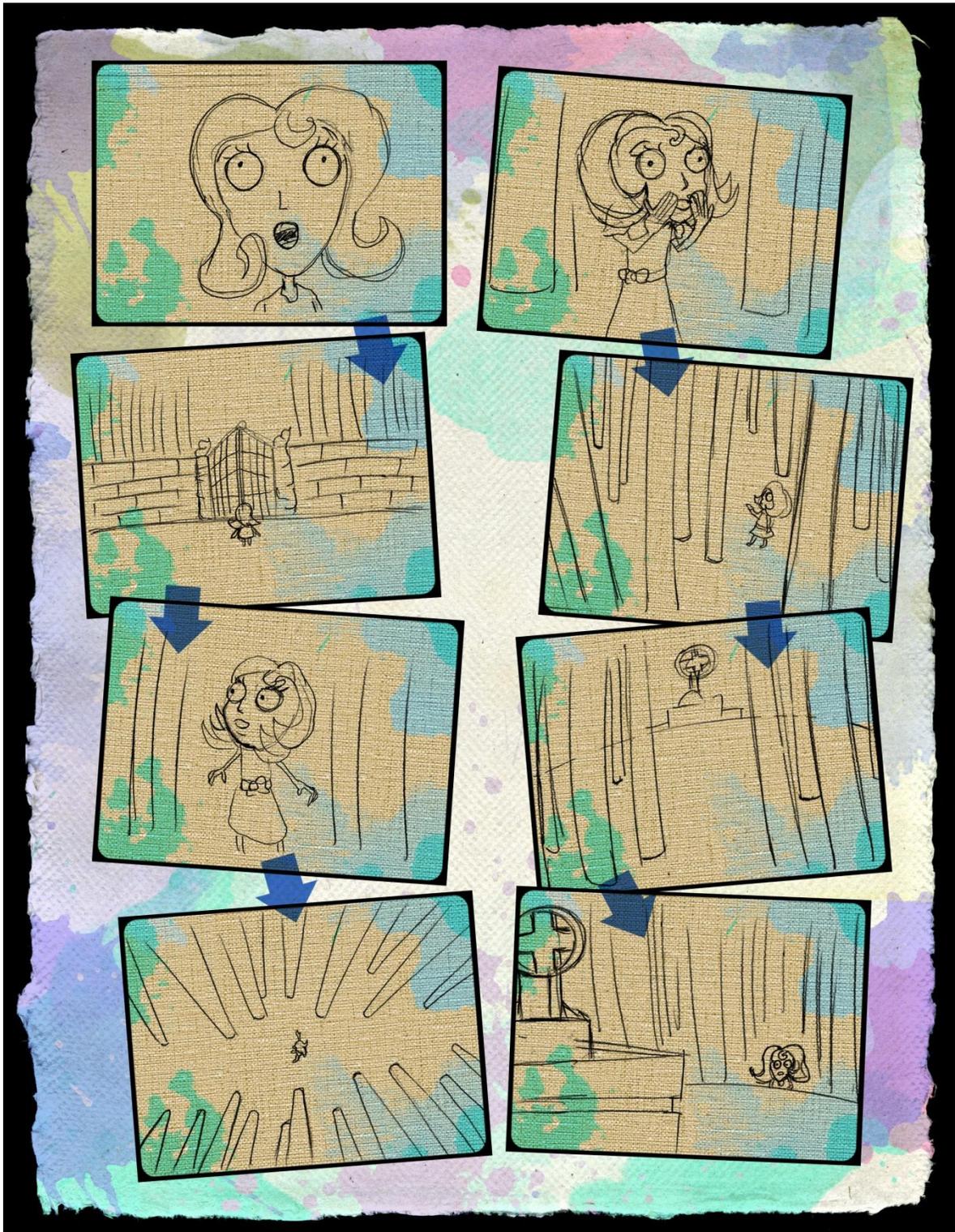
45	134	<p>PLANO ENTERO en picado de Helena Niña Muerta arrodillada en el suelo y cabizbaja. La referencia de Vicente Niño Vivo entra en cuadro, y la niña hace un ademán con la cabeza, como percatándose de su presencia.</p>	Música
45	135	<p>PLANO SUBJETIVO de Helena Niña Muerta. TILT UP que nos muestra a Vicente Niño Vivo de abajo a arriba. El pequeño sonríe y le extiende una mano a la cámara.</p>	Música
45	136	<p>TWO SHOT en PLANO ENTERO de Helena Niña Muerta y Vicente Niño Vivo. Ella ve al chico, sonríe felizmente y le da la mano. Vicente Niño Vivo la ayuda a levantarse. Acto seguido, se miran fijamente; él le ofrece a ella la pelota. Helena Niña Muerta lo abraza, por lo que la pelota cae y rueda. La cámara la sigue con un TRAVELLING LEFT hasta un PLANO DETALLE de la pelota quedándose quieta. DOLLY IN hasta un PLANO DETALLE de la mariposa en la pelota.</p>	Música

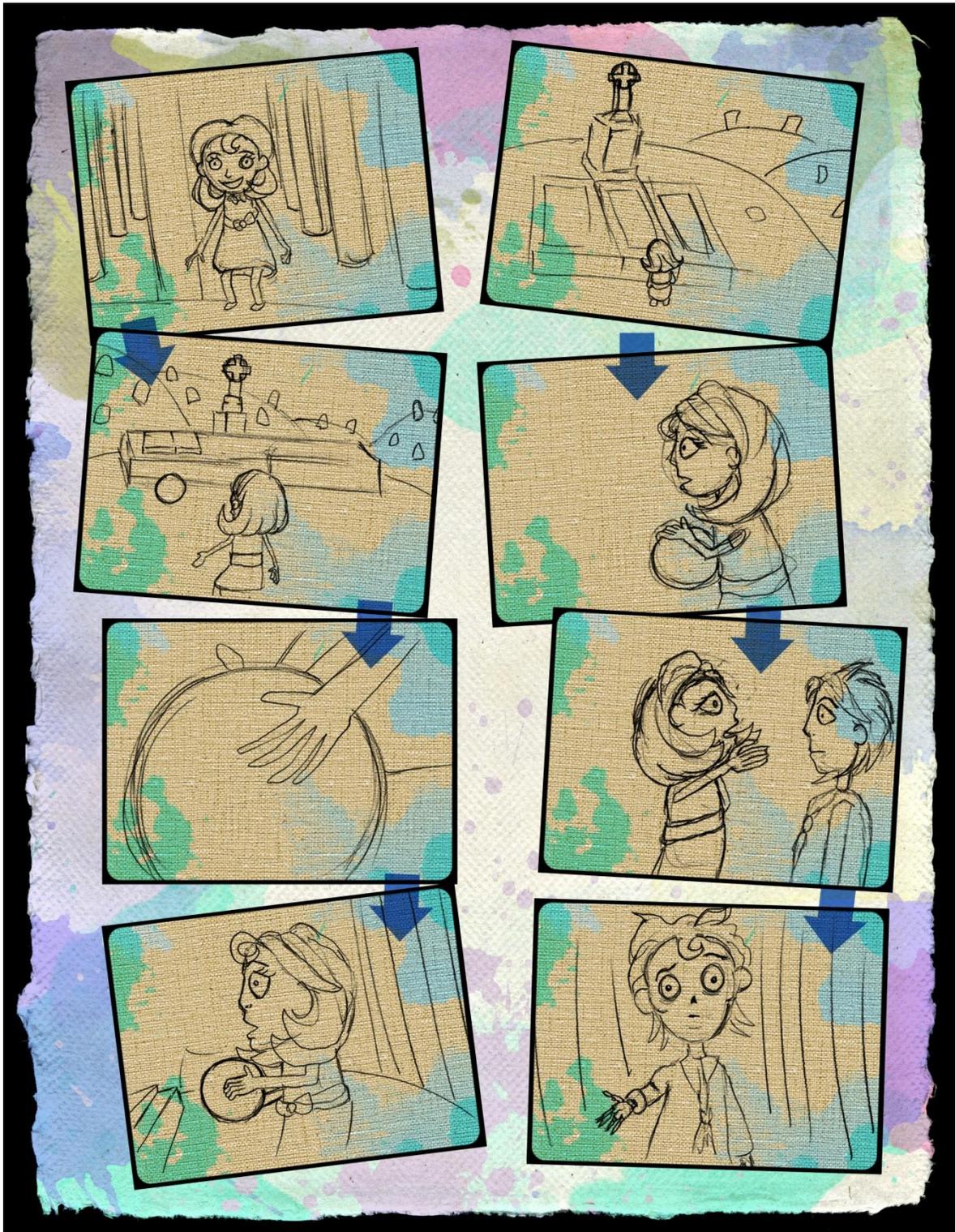
2.8 Storyboard

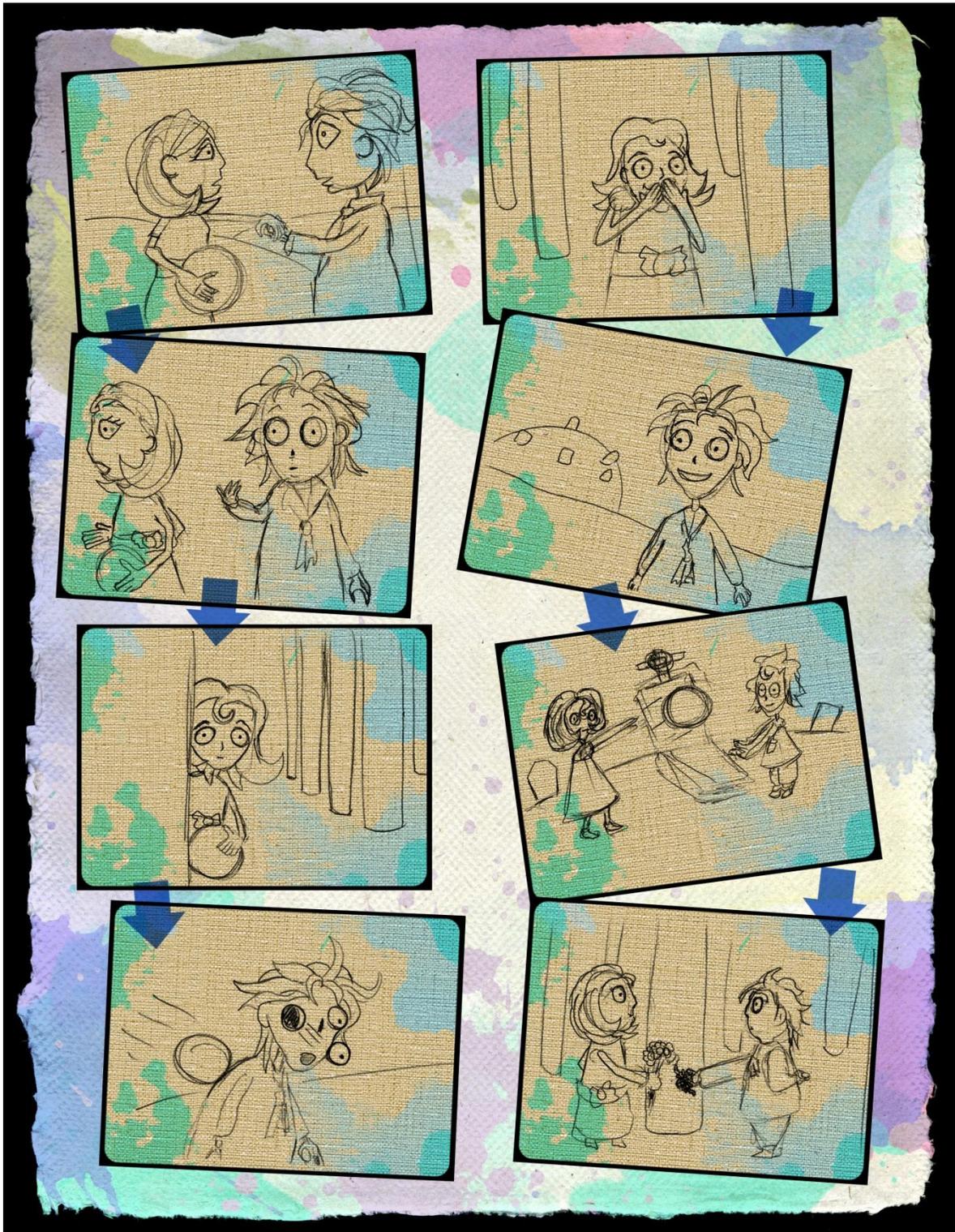


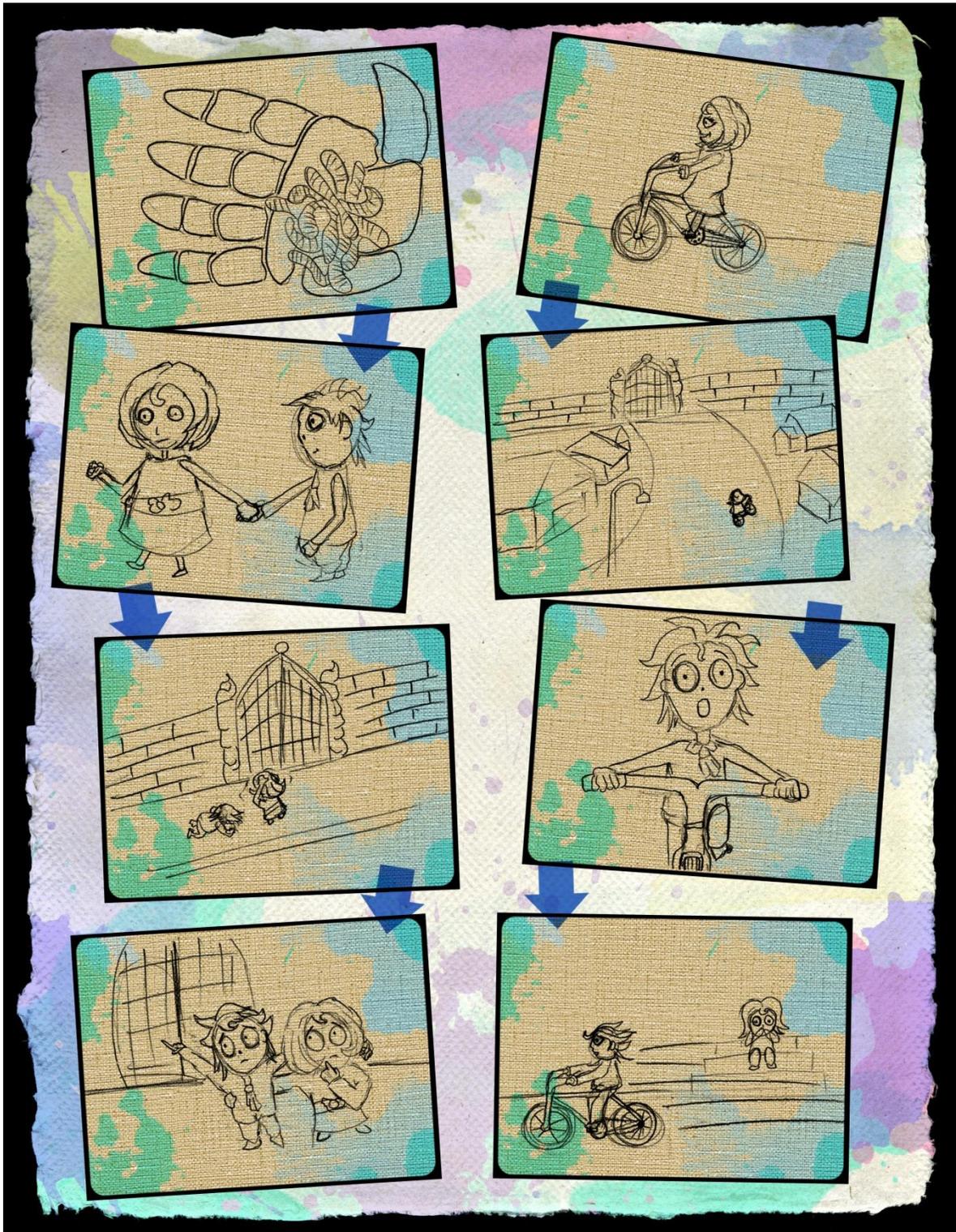


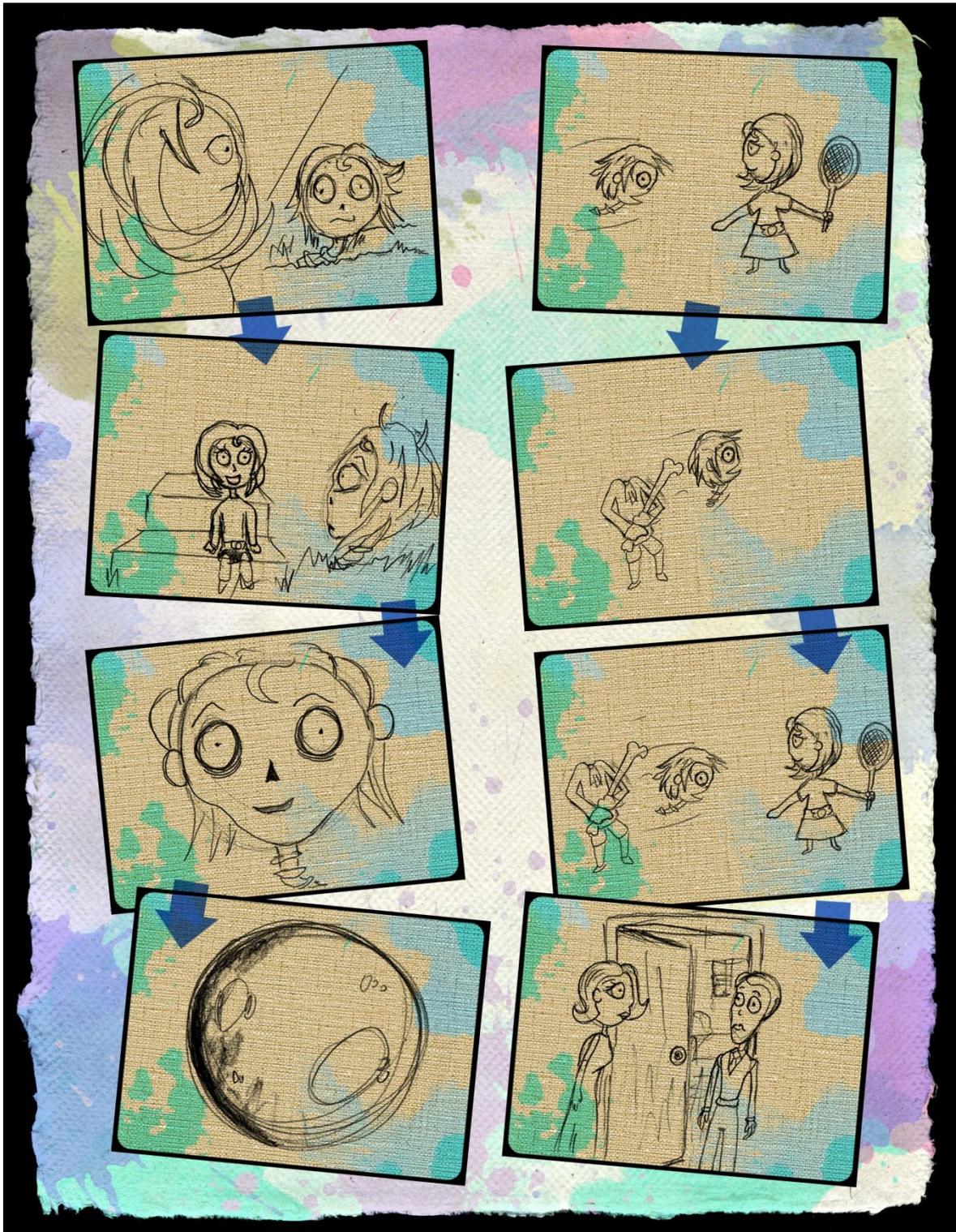


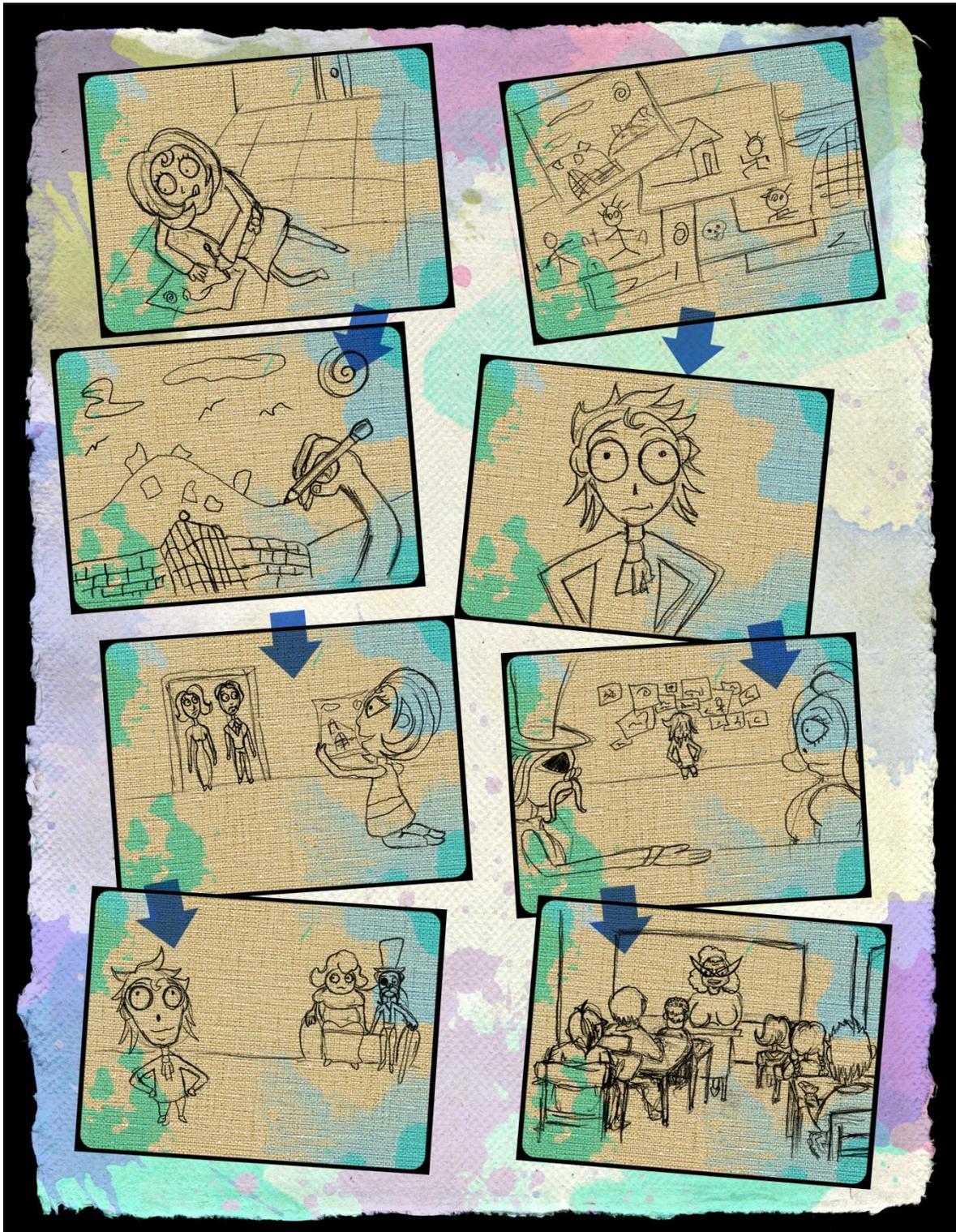


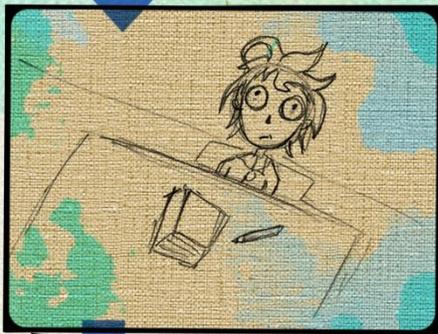


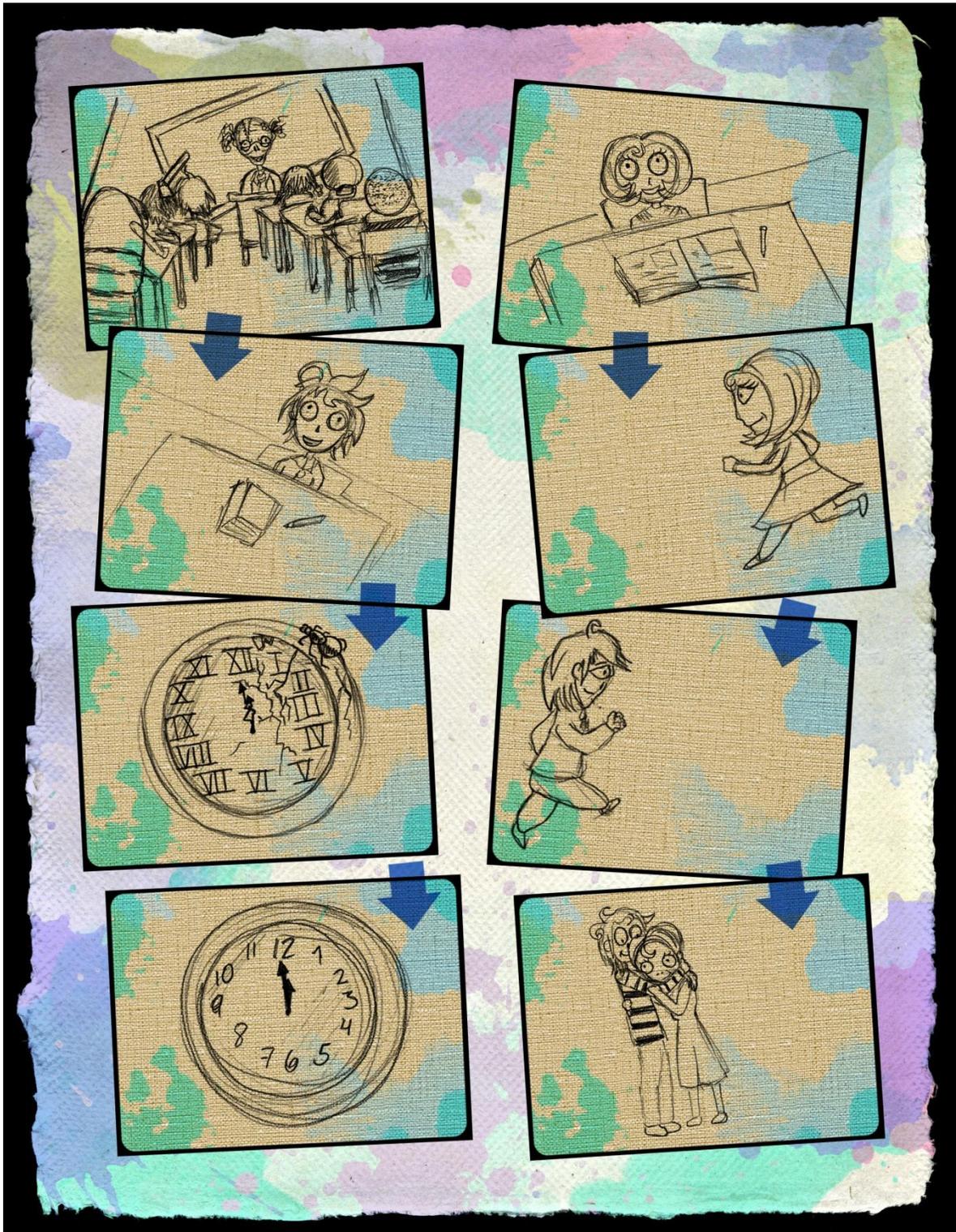


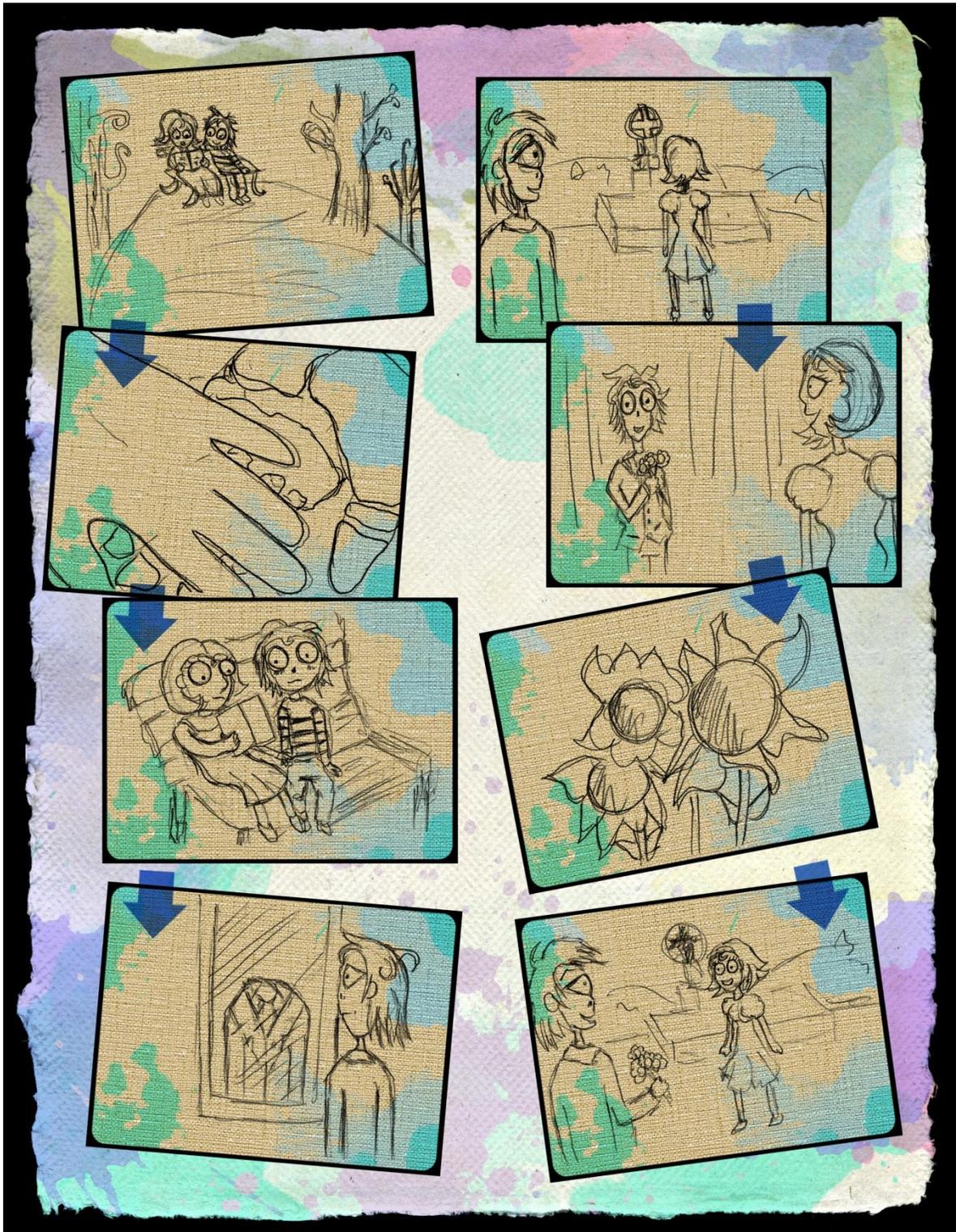


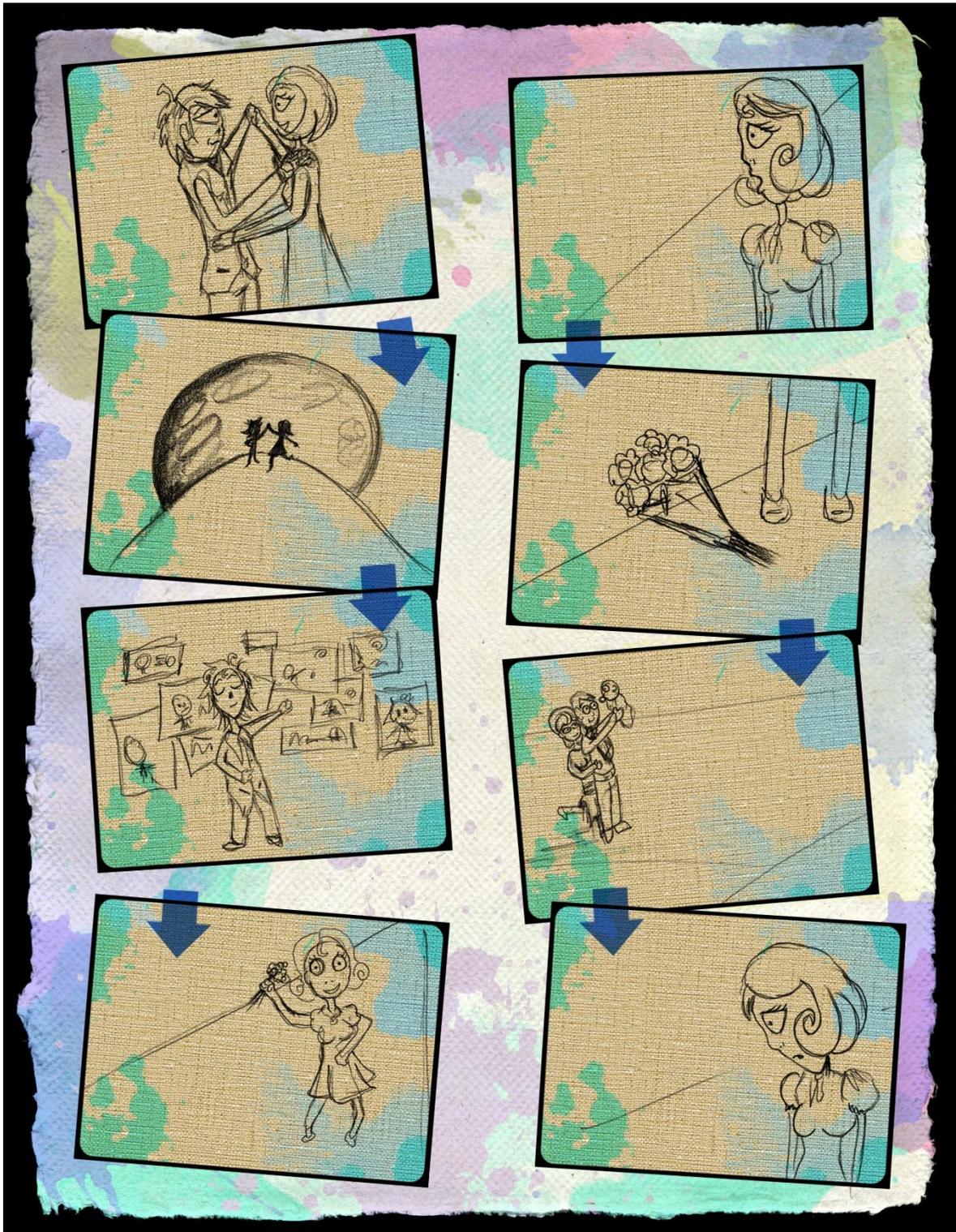


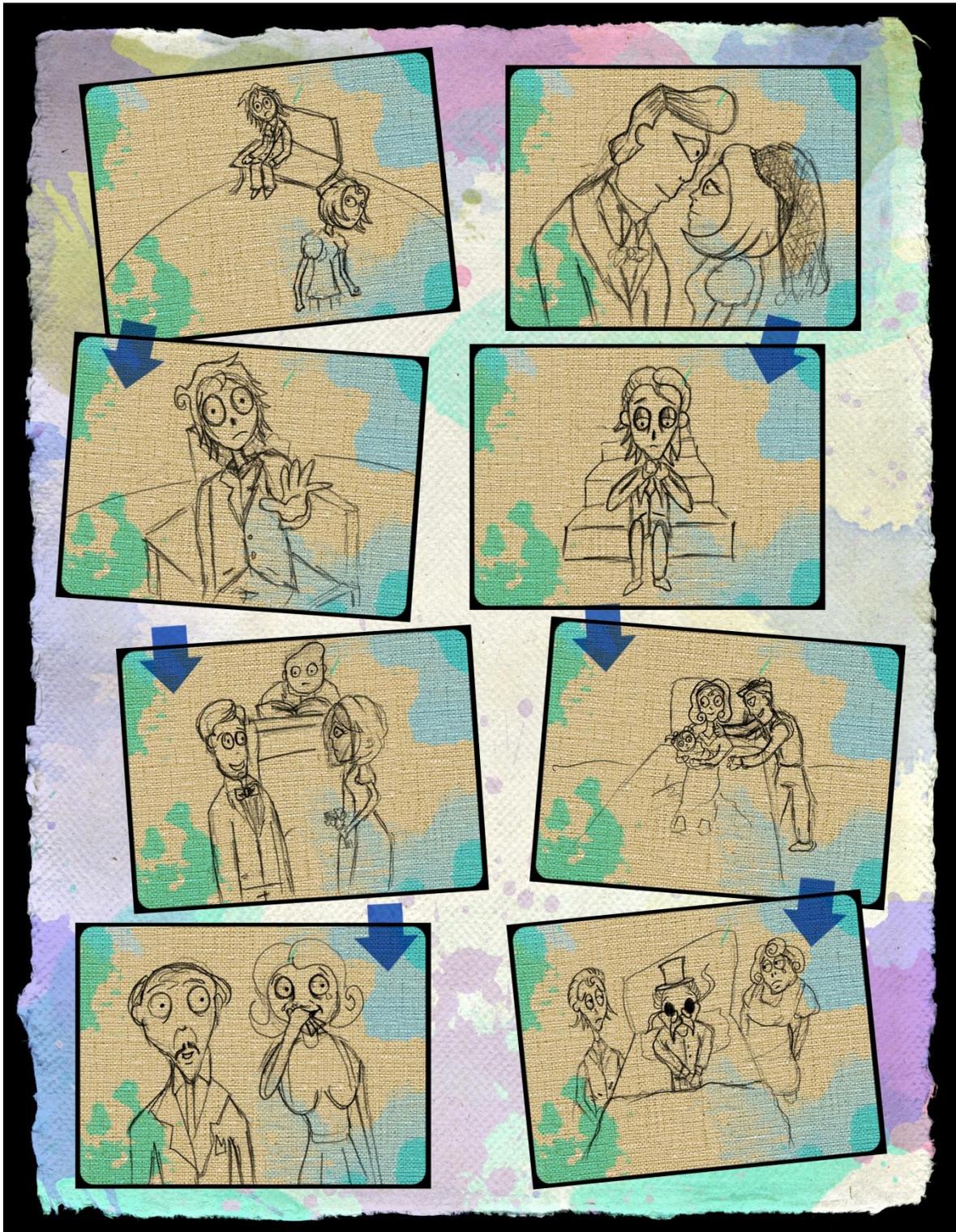






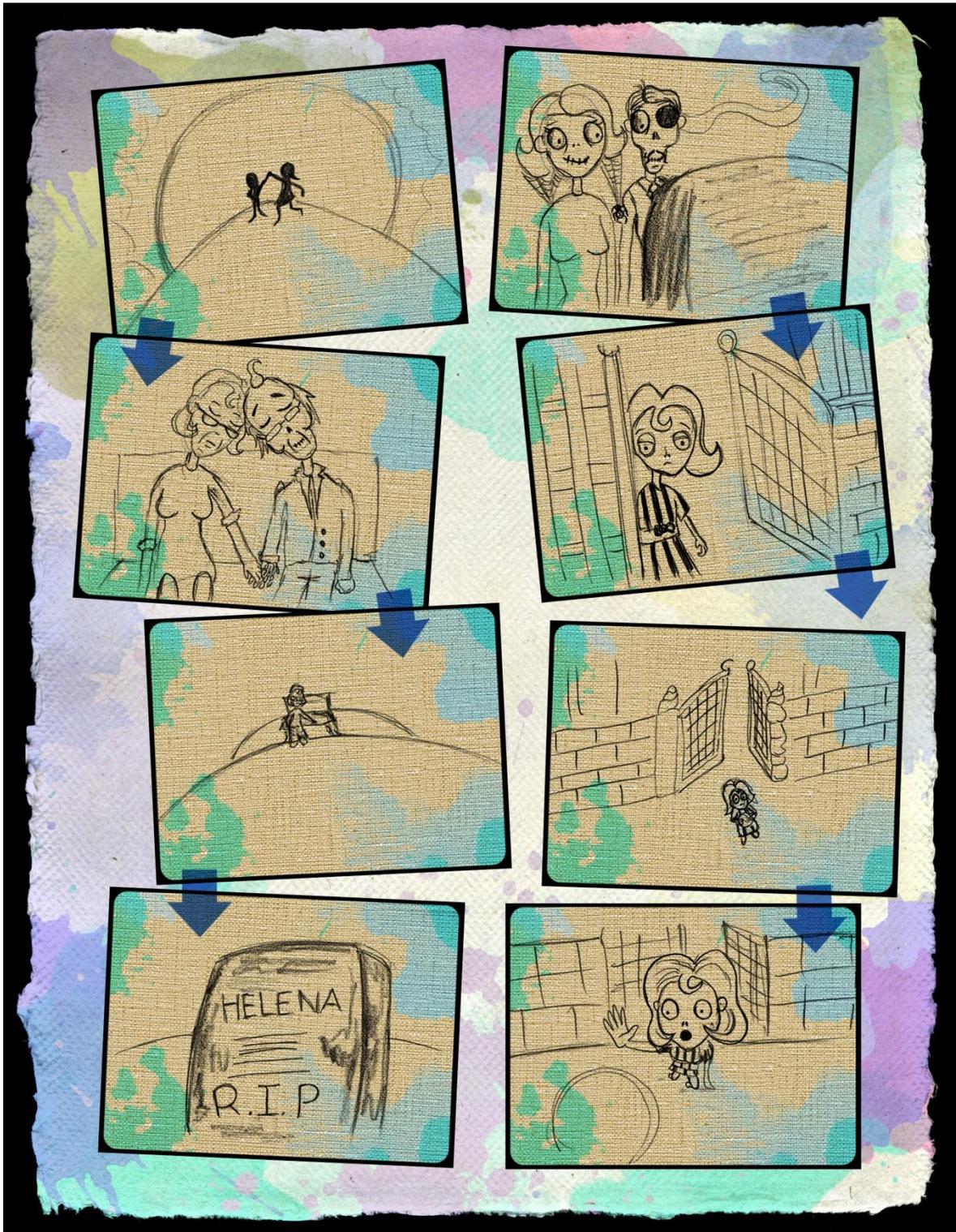














FIN.

2.9 Propuesta de arte

2.9.1 Apuntes de la dirección artística

Siguiendo la característica del estilo de Tim Burton de contrastar dos mundos, *Del sepelio a la cuna* transcurre en dos universos muy diferentes que coexisten en la misma realidad: la tierra de los vivos y la tierra de los muertos. Como al final resulta, hay muy poca animación por el lado de los vivos, mientras que los difuntos tienen mucho por lo que vivir.

La esencia de la historia, artísticamente, es que hay una inversión de las expectativas. El mundo de los vivos es un lugar colorido, pero paradójicamente, muerto y aburrido, en el que sus habitantes parecen contrariados, resignados a la cotidianidad, y hasta desesperanzados y entristecidos en algunos casos. Por el contrario, el mundo de los muertos se halla repleto de cadáveres llenos de vida –en todo el sentido de la palabra–, pese a ser lánguido y opaco en lo visual.

De esta forma, la caracterización de los decorados, y el cortometraje en general, parte del concepto expuesto, imaginando todo lo que tiene que ver con la tierra de los vivos como pintoresco, aunque austero; y todo lo concerniente al mundo de los muertos como anárquico y caótico, pese al predominio de los grises.

Se quiso, entonces, que el país de los seres vivientes exudara soledad y depresión, mas que a su vez, fuera atractivo visualmente. Era menester que se tratase de un lugar en el que no apeteciese vivir, pero que también fuese lo bastante interesante como para desear echar una mirada dentro de él.

La historia transcurre en una localidad suburbana de clase media, deudora de los vecindarios donde se narran los hechos de *Edward Scissorhands* (1990) y *Frankenweenie* (2012), filmes que a su vez se inspiran en el Burbank de los Setenta, década en la que Tim Burton residió allí.

La zona residencial es sosa y se trata de un entorno, aunque convenientemente estilizado, con una importancia dramática esencial. Y es que la urbanización, al igual que

todos los escenarios que se incluyen dentro de ésta, posee una paleta de tonos pasteles que se fusionan con colores primarios. Burton hace uso de esta gama en el ya citado barrio de *Edward Scissorhands* (1990), al igual que en *Pee Wee's Big Adventure* (1985), en el pueblo de la Navidad de *The Nightmare before Christmas* (1993), en *Mars Attacks!* (1996), en *Big Fish* (2003) y en *Alice in Wonderland* (2010).

Las casas, todas iguales entre sí, de duras líneas rectas y una sola planta, son de unos descoloridos amarillo, rosa y azul. Las fachadas de colores diferentes acentúan la uniformidad del vecindario mucho más que si todas hubieran sido del mismo tono, pues reflejan el fingido optimismo de una sociedad que, por otra parte, está formada por seres distintos al mismo tiempo.

En los interiores, casi nunca se ven ventanas, y cuando las hay, son de un tamaño tan reducido que sirven para acentuar una sensación de opresión. Asimismo, suelen ser blancos o de colores muy pálidos, con una decoración tendente al minimalismo, con la intención de que el resultado final sea surrealista y familiar al mismo tiempo.

El arte en lo que respecta al mundo de los muertos procede directamente de las películas de terror que han inspirado a Tim Burton. Si bien está caracterizado como un lugar gris, tiene realmente una gama de colores intensos, apagados y monocromáticos, basad; en las paletas que Tim Burton emplea en el castillo gótico de *Edward Scissorhands* (1990), en la Gotham City de *Batman Returns* (1992), en el pueblo de *Sleepy Hollow* (1999), en el mundo exterior de *Charlie and the Chocolate Factory* (2005) y en la tierra de los vivos de *Corpse Bride* (2005). Asimismo, se tomaron como referencias pinturas de la época victoriana, y daguerrotipos de colores suaves y coloreados a mano.

En vibrante contraste con lo que hay al otro lado del portón del cementerio, cuando se transita por las escenas que ocurren en la necrópolis o en el inframundo; se puede constatar que se ha creado un mundo alocado y distorsionado en las formas, siguiendo el patrón establecido por el expresionismo alemán, mezclado con la sobriedad del arte gótico, sin embargo.

La rareza visual de la tierra de los muertos significa, por supuesto, que sus habitantes se encuentran liberados de todas las restricciones que sufrieron en otra época, cuando aún eran seres vivientes. De tal manera que –así como en su condición de cadáveres ambulantes pueden volverse locos y sonreír– su vestimenta ha de cambiar, para ensombrecerse en función de la paradoja visual y narrativa.

En los sets que representan localizaciones del inframundo, tales como la casa –o tumba– de Vicente Condena y su respectiva escuela, la inspiración fue la carne pudriéndose en el hueso. La idea fue que los edificios y sus interiores tuvieran un toque óseo y también se vieran muertos, por lo que se propuso una estructura casi orgánica y esquelética; es decir, existen tapices y capas varias que dan la sensación de ser la piel de la que, poco a poco, se va despojando la arquitectura. Los techos son casi similares a los de las catedrales góticas y las puertas, al carecer de toda línea recta, recuerdan la distorsión del cine alemán de principios del siglo pasado. En general, son construcciones siniestras, donde no llegan nunca los rayos del sol, dada su condición subterránea.

El cementerio se nos antoja en ruinas, formado por un tenebroso bosque y una extensa pradera de colinas, las cuales albergan lápidas distribuidas de la manera más desordenada. Cabe destacar que el cementerio tiene tanto de aislamiento como de espacio para la libertad individual de sus residentes.

El animado y orgánico diseño arquitectónico de los decorados modelados del país de los fallecidos, está muy influido por el expresionismo patente en Burton y por las ilustraciones del cineasta; de manera que resulte ser escalofriante y extraño, a la vez que también apetezca visitarlo, cual escenarios de cuentos de hadas.

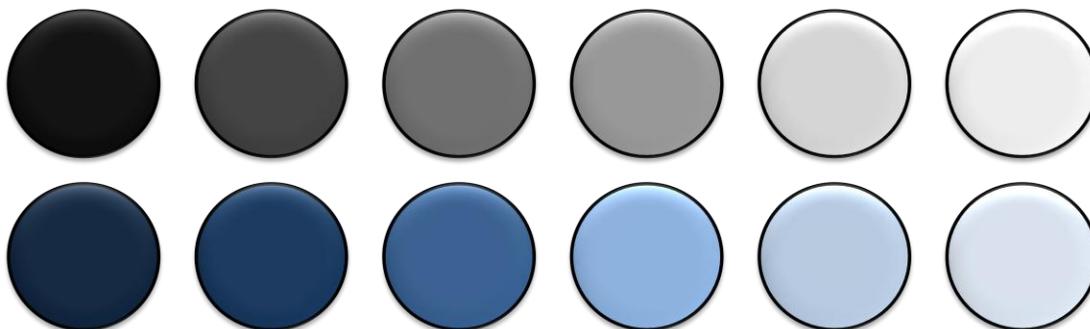
Las formas y las personalidades de los personajes, paralelamente, inspiraron en gran medida la propuesta de la dirección artística. Los mundos se diseñaron para que fuesen caricaturas de los personajes que viven en ellos. Hay elementos sencillos y corrientes para personajes de aspecto sencillo y corriente, y hay edificaciones altas y esbeltas, por ejemplo, para personajes como Vicente, altos y esbeltos.

Así, se obtuvieron resultados de un contraste artístico deseado. Por citar un caso de estos, cuando Helena –una diminuta niña ataviada con un vestido rosa– se adentra en el cementerio, no sólo el elemento de color la distingue, sino también la convierte, automáticamente, en algo ajeno al entorno en el que se halla. De igual manera, la altura de los árboles y de las lápidas, y la sobriedad de los tonos de la necrópolis, lejos de resaltarla, la envuelven y la convierten en un ser inferior. Vicente, por su lado, siempre parece estar acogido por los escenarios, salvo quizás, cuando lo observamos contemplando la pared repleta de dibujos hechos por Helena.

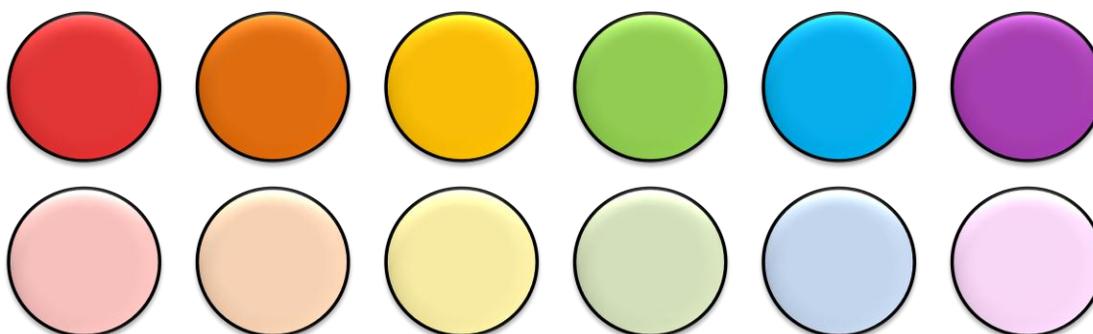
Finalmente, en vista de que la historia contada en el cortometraje abarca distintas décadas, bien podría decirse que la historia se ubica a lo largo del siglo XX, como que no también, a propósito de la atemporalidad y la falta de historicidad propias de la poética *burtoniana*.

2.9.2 Paleta de colores

a. Mundo de los muertos



b. Mundo de los vivos



2.10 Propuesta de fotografía

Como en el cine de Tim Burton, en *Del sepelio a la cuna* la iluminación y la fotografía fueron puestas al servicio de la diferenciación de los dos mundos que se presentan. De esta manera, por un lado, se realza el surrealismo de las soleadas escenas que transcurren en el vecindario y, por el otro, la grandilocuencia de las imágenes que tienen lugar en el cementerio.

Para acentuar el carácter depresivo y contrastante del mundo de los vivos, como también para conseguir un efecto poco dramático, en éste se decidió limitar el movimiento de la cámara y la gama de lentes, y hacer uso de bastantes ángulos rectos. En la tierra de los muertos, no obstante, se optó por tratar de que todo se viera medianamente descentrado y torcido, con la luz procediendo de lugares inesperados y fuentes lógicamente inexistentes. De igual modo, en algunas escenas del inframundo, se puso especial atención en jugar con los claroscuros. Así, desde el punto de vista fotográfico, los vivos parecen ser parte de una comedia costumbrista y los muertos de una ópera trágica.

La cámara de los filmes de Burton se convierte en un elemento expresivo esencial integrado en la propia narrativa. Partiendo de este principio, en *Del sepelio a la cuna*, como en *Edward Scissorhands* (1990), *The Nightmare before Christmas* (1993) y *Charlie and the Chocolate Factory* (2005); destaca la secuencia inicial. La cámara, con movimientos fluidos y sinuosos, se aleja del nacimiento de Helena y se acerca al cementerio, para finalmente desvelarnos al bebé Vicente.

La imagen y la iluminación se plantearon como elementos esenciales capaces de proporcionarlos las claves estéticas del cortometraje. En primer lugar, los movimientos de cámara en varias secuencias tienden a relacionar dos espacios en contraste. En segundo lugar, dado el hecho de se concibió la producción como un cortometraje mudo, la cámara misma es la encargada de no sólo narrar, sino también de expresar los sentimientos y la sensaciones de los personajes, con sutiles *travelling* de avance, por ejemplo.

Como en muchos filmes de Tim Burton, tales como *Vincent* (1982), *Edward Scissorhands* (1990), *Ed Wood* (1995), *Sleepy Hollow* (1999) y *Corpse Bride* (2005); en

Del sepelio a la cuna son habituales los planos picados y contrapicados con un sentido expresivo, sobre todo para denotar posiciones de fuerza y poder de los personajes sobre las situaciones. El plano 112 del guión técnico de *Del sepelio a la cuna* es un claro ejemplo de esto.

Autodesk Maya, el programa informático empleado para el desarrollo de la animación de esta producción, brinda la posibilidad de escoger los lentes fotográficos que se quieran usar. Ergo, se escogió emplear lentes cortos, pues estos ayudan a situar a los personajes en su contexto, de manera que no se les reste ni un ápice de importancia a los escenarios.

2.11 *Propuesta sonora*

A modo de homenaje a los inicios de la animación y el cine mismo, cuando se hacían aquellas producciones previas a los estrenos de *The Jazz Singer* (1927) y *Steamboat Willie* (1928); *Del sepelio a la cuna* ha sido ideado como un cortometraje mudo.

No obstante, esta obra audiovisual es cien por ciento interdependiente de la música. Para que la historia funcione, es importante manejar los códigos fonéticos adecuados. Por ende, la propuesta musical se planteó como la creación de una pieza musical que fuera emocional, profunda y apasionada.

Así, la banda sonora viene a estar compuesta por un único tema musical, en el cual se encuentran todos los sentimientos contrapuestos –y casi simultáneos– patentes en la historia contada. Las emociones son mimetizadas plano a plano, nota a nota, y alternadas con inaudibles transiciones.

Siendo *Del sepelio a la cuna* una historia de género fantástico, es preciso contar con una disponibilidad especial por parte del espectador; es decir, éste debe dejar de lado sus prejuicios y suspender su incredulidad durante el tiempo que dure el viaje hacia el mundo de fantasía en el que se ha embarcado. Por ello, la función básica de esta banda sonora es la creación del tono y la atmósfera del filme. De tal forma, la música actúa como el puente necesario entre la experiencia cotidiana del espectador y lo fantástico.

La música de *Del sepelio a la cuna* busca evocar las partituras del compositor Danny Elfman. Por un lado, las melodías resultan ser tenebrosas y misteriosas, pero por el otro, también son románticas y emotivas. La música también refuerza el sentido narrativo del cortometraje, a la par que nos aporta información de un modo simple pero sumamente efectivo. Por ejemplo, desde el instante que Helena y Vicente se conocen, surge una conexión entre ellos; pero si lo sabemos con certeza no es únicamente porque los personajes lo verbalicen o lo demuestren de un modo explícito. La música ha de jugar un papel primordial en instantes como estos, y en la vigorización del contraste entre los dos mundos.

El empleo de los coros, que apenas entonan notas etéreas pero mágicas, y la exuberante orquestación con instrumentos como arpas y xilófonos están patentes en *Del sepelio a la cuna*, confiriéndole a la obra audiovisual un deseado tono de irrealidad, de ensueño, de cuento de hadas. La música coral, una de las señas de identidad de Elfman, tiene un lugar predominante en la misma evocación de la inocencia, y en muchos sentidos tiene una sensibilidad casi religiosa. Esto último puede explicarse porque “la cara etérea de un cuento de hadas puede cruzarse con tonos casi religiosos” (Elfman, entrevistado por Russell & Young, 2000, p. 154).

La encargada de llevar a cabo la composición de las melodías que acompañan el presente proyecto audiovisual, es Mariana Vincenti, quien ya anteriormente ha realizado las partituras de otros cortometrajes de la UCAB, tales como *De una lengua ajena* (2012), *Sepultureros* y *Vicente* (2012).

2.12 *Diseño de producción*

A continuación, se presentan los distintos diseños elaborados en la fase de preproducción, los cuales se hallan divididos en personajes, escenarios y utilería. La cantidad de elementos expuesta corresponde a la cantidad de recursos que, para efectos del trabajo, y en base a la metodología empleada por el equipo de animación, se consideraron menester realizar. Se supuso más práctico y pertinente modelar directamente, mediante el software empleado para la producción, todo aquello que no requería un diseño específico.

2.12.1 Diseño de personajes

- **Helena (bebé viva)**

Helena



Escenas:

1

- **Helena (niña viva) – Vestuario 1**

Helena



Escenas:

5, 6, 7, 8,
9, 10, 11

- **Helena (niña viva) – Vestuario 2**

Helena



Escenas:
12, 13, 14

- **Helena (niña viva) – Vestuario 3**

Helena



Escenas:

15

- **Helena (niña viva) – Vestuario 4**

Helena



Escenas:

17, 19, 21

- Helena (joven viva) – Vestuario 1



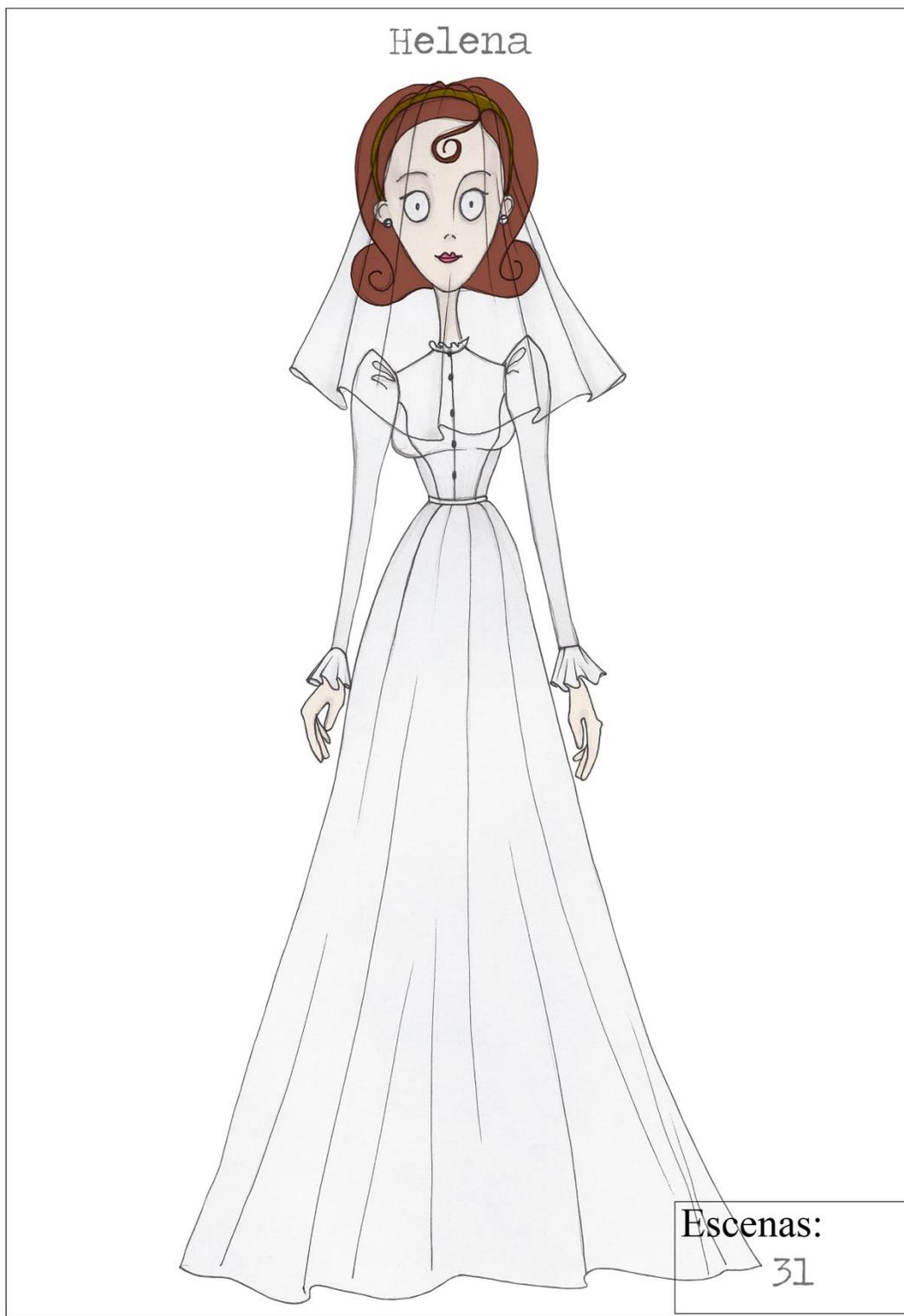
- Helena (joven viva) – Vestuario 2



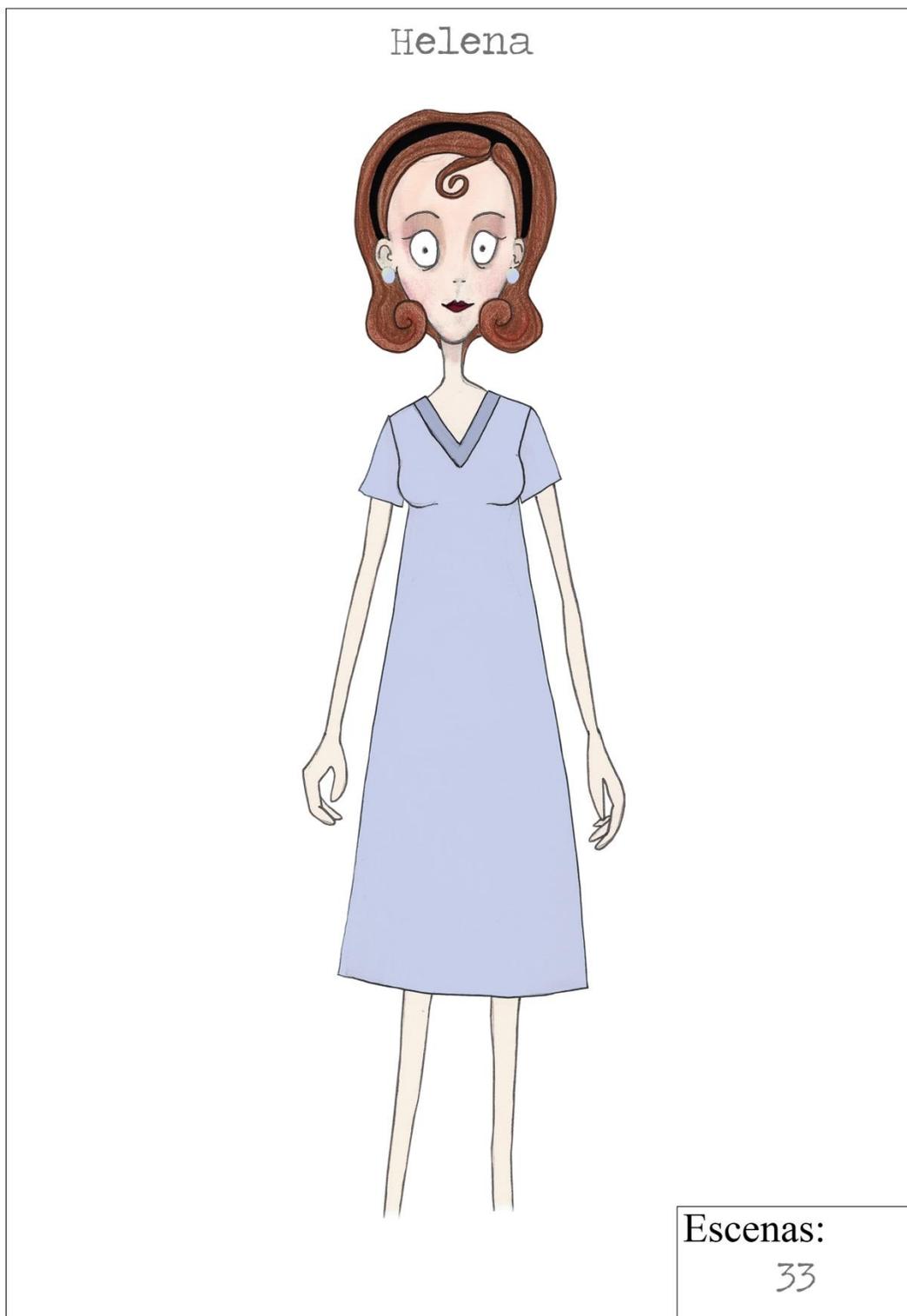
- Helena (joven viva) – Vestuario 3



- **Helena (adulta viva) – Vestuario 1**



- Helena (adulta viva) – Vestuario 2



- Helena (adulta viva) – Vestuario 3



- Helena (anciana viva)



- **Helena (niña muerta)**

Helena



Escenas:

45

- **Vicente (bebé muerto)**

Vicente



Escenas:

4

- **Vicente (niño muerto)**

Vicente



Escenas:

8, 9, 10, 11, 13,
14, 16, 18, 20

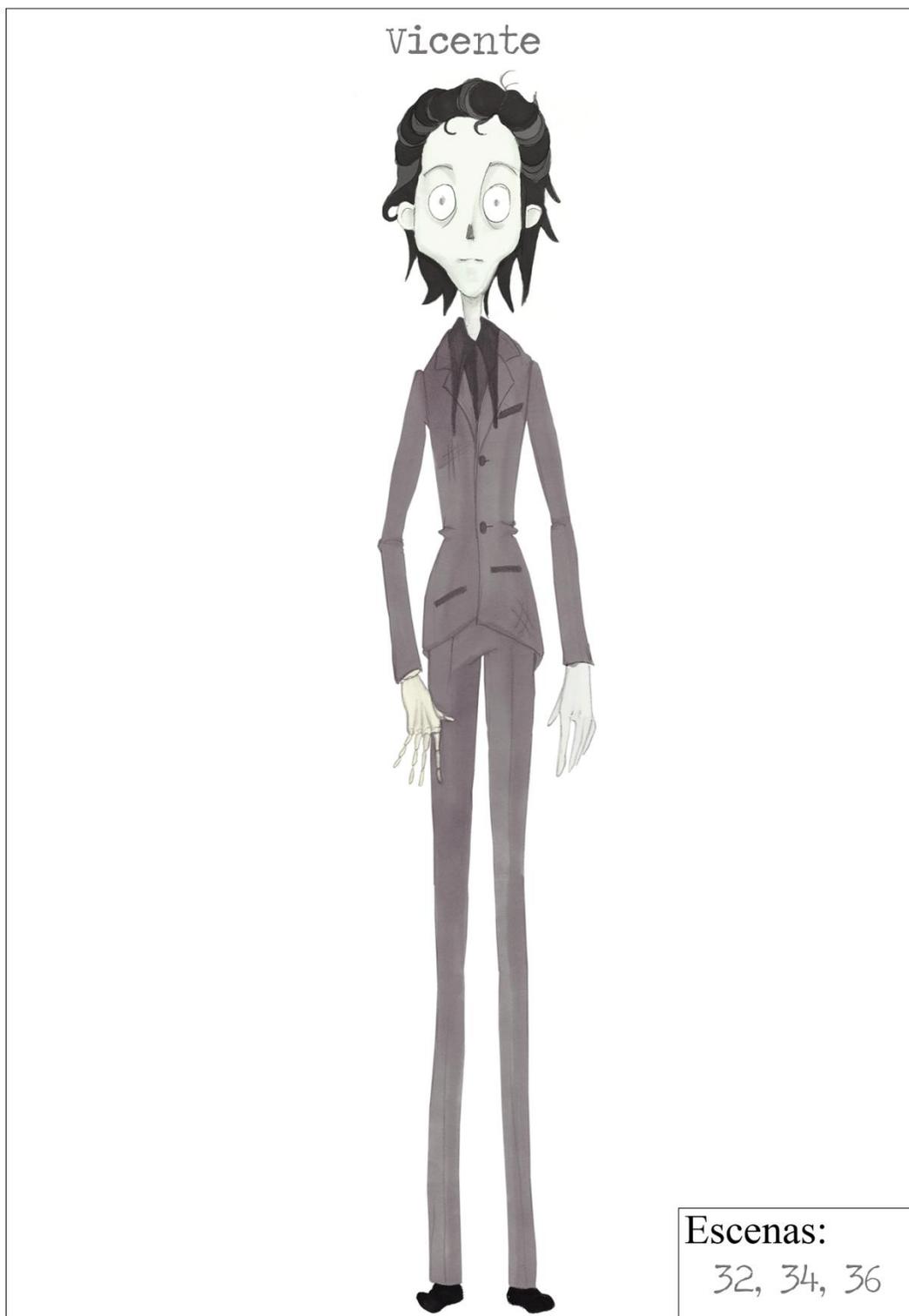
- **Vicente (joven muerto) – Vestuario 1**



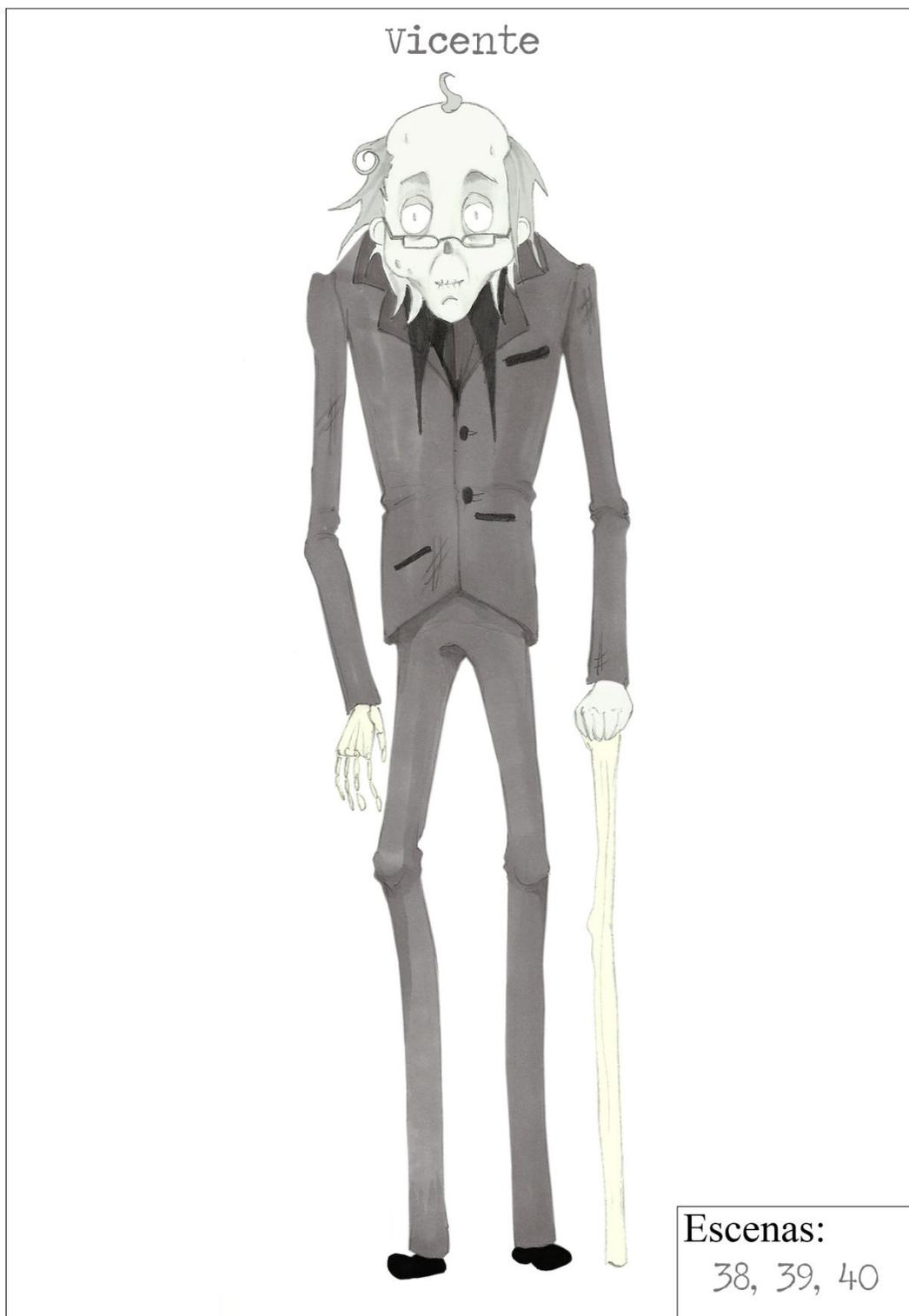
- **Vicente (joven muerto) – Vestuario 2**



- **Vicente (adulto muerto)**



- **Vicente (anciano muerto)**



- **Vicente (niño vivo)**

Vicente



Escenas:
45

- **Lisa (adulta viva) – Vestuario 1**



- **Lisa (adulta viva) – Vestuario 2**



- **Lisa (anciana viva)**



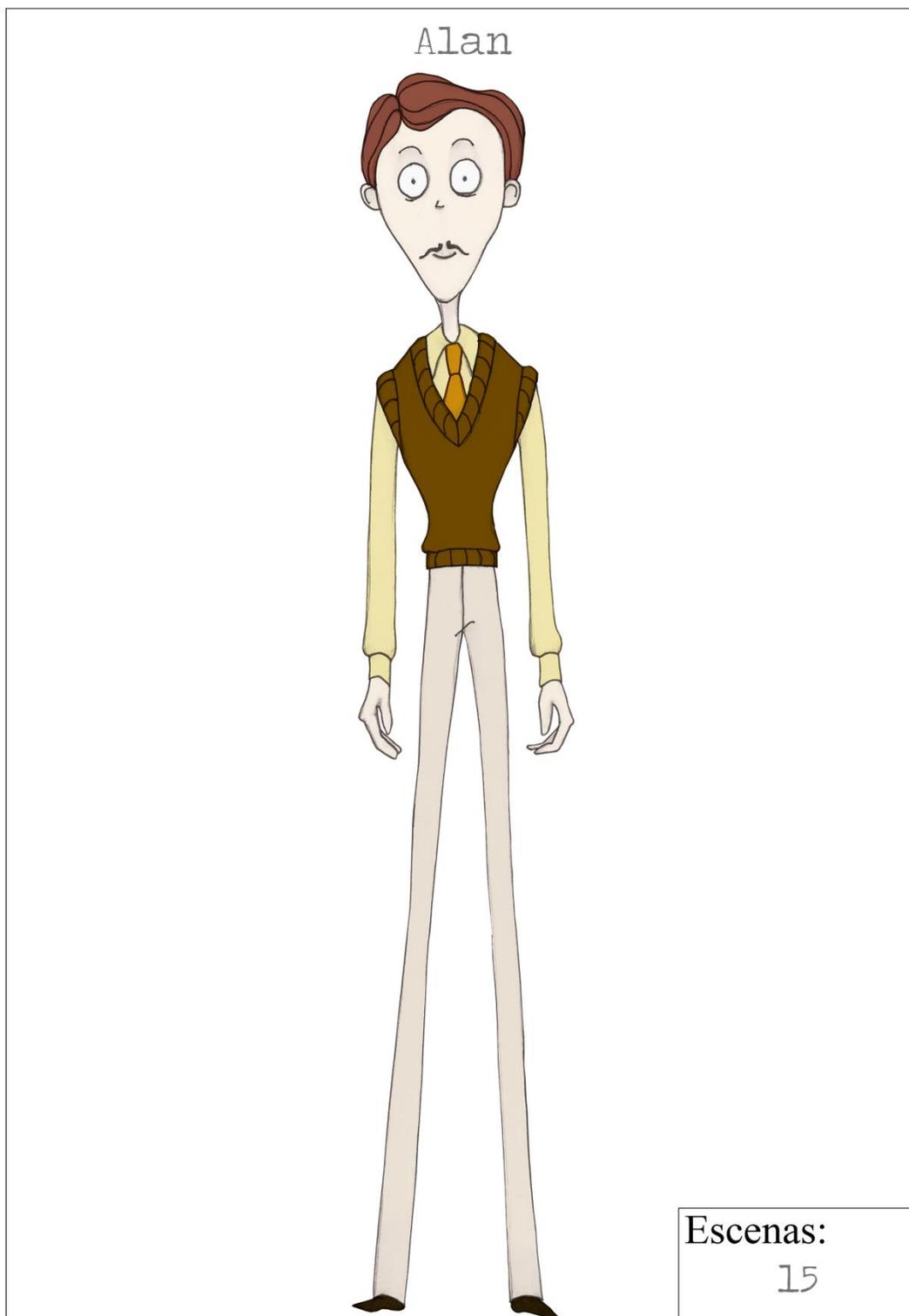
- **Lisa (adulta muerta)**



- Alan (adulto vivo) – Vestuario 1



- Alan (adulto vivo) – Vestuario 2



- Alan (anciano vivo)



- Alan (adulto muerto)



- **Margaret (adulta)**

Margaret



Escenas:

4, 16

- **Margaret (anciana)**

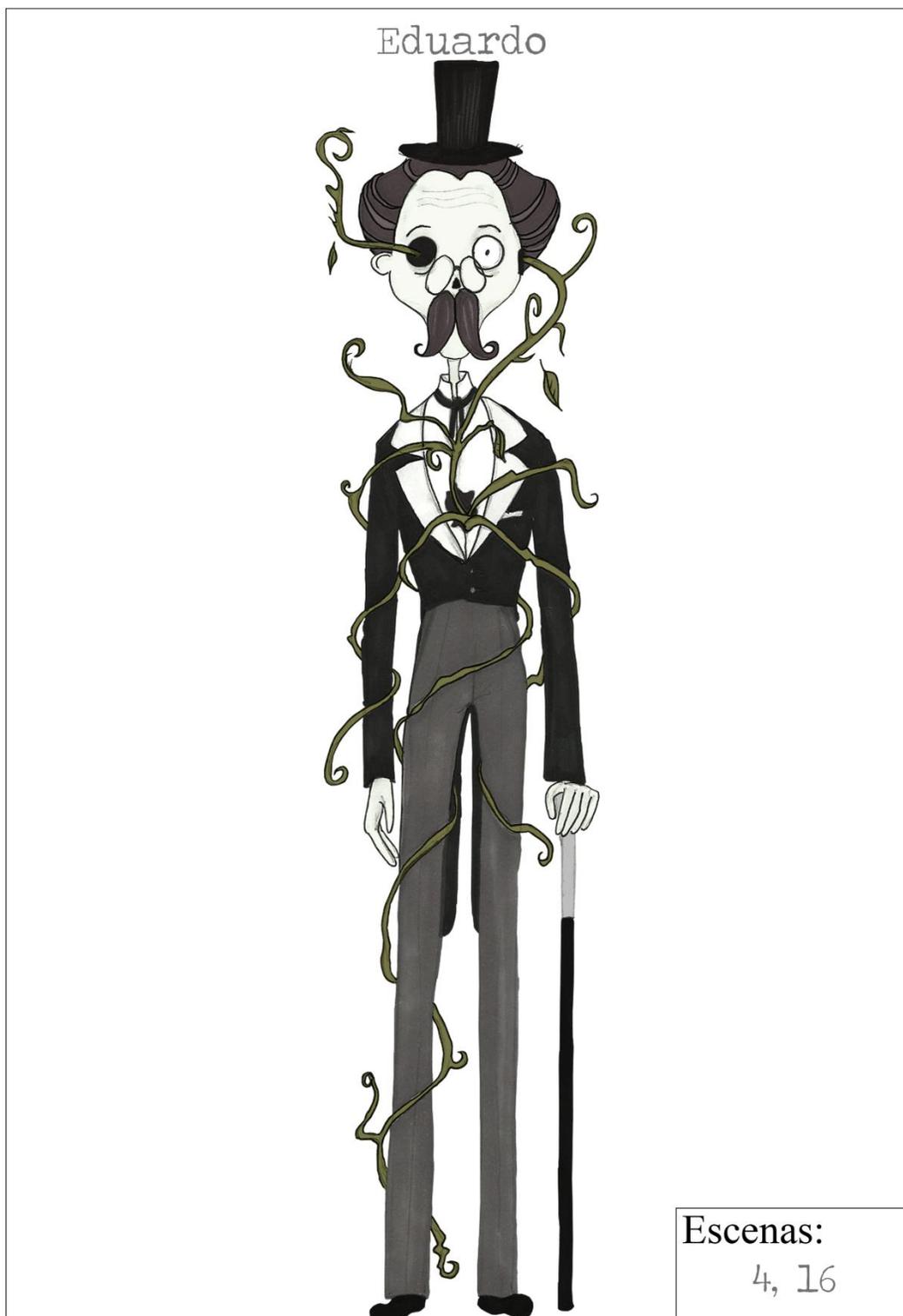
Margaret



Escenas:

34

- **Eduardo (adulto)**



- **Eduardo (anciano)**

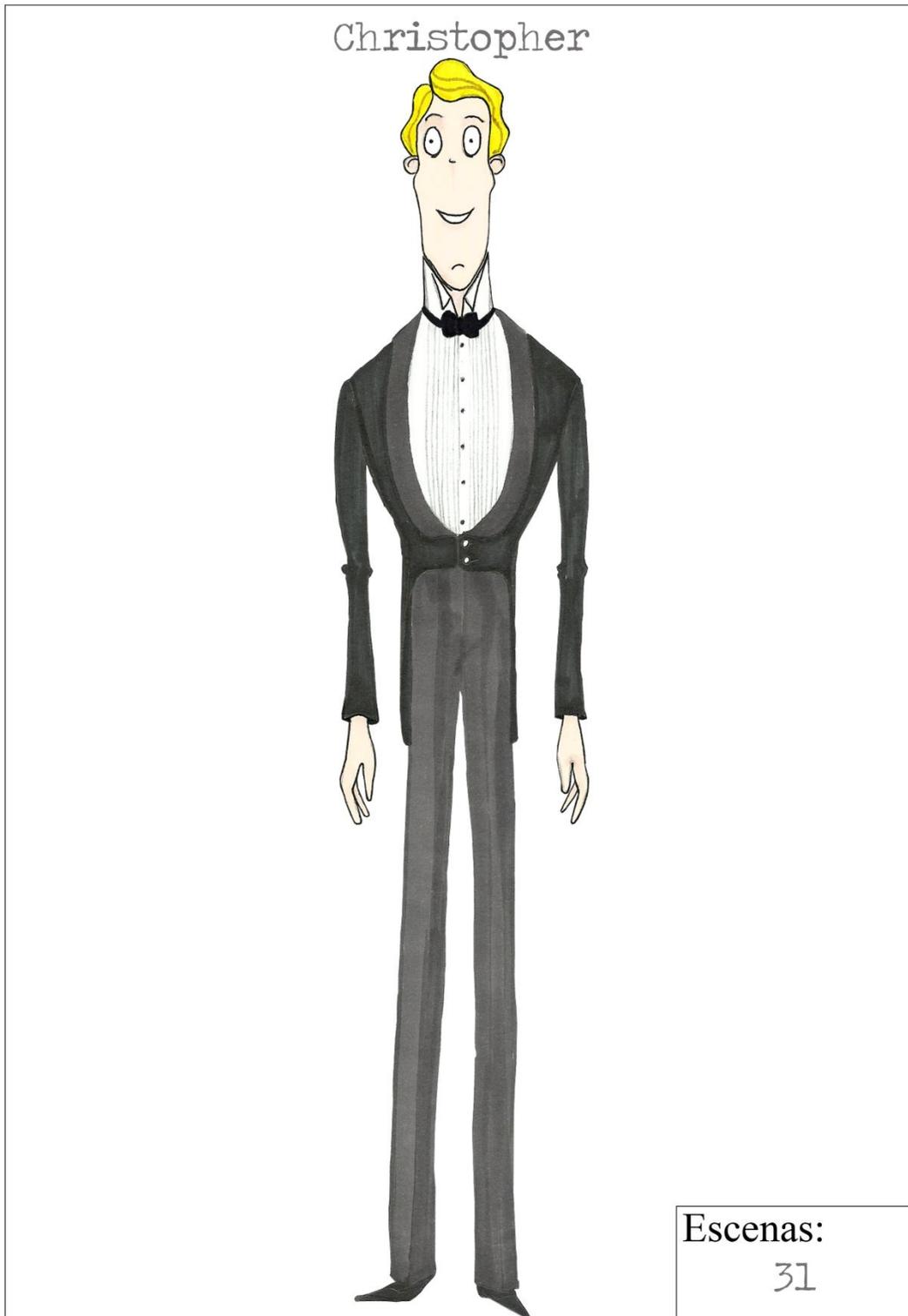
Eduardo



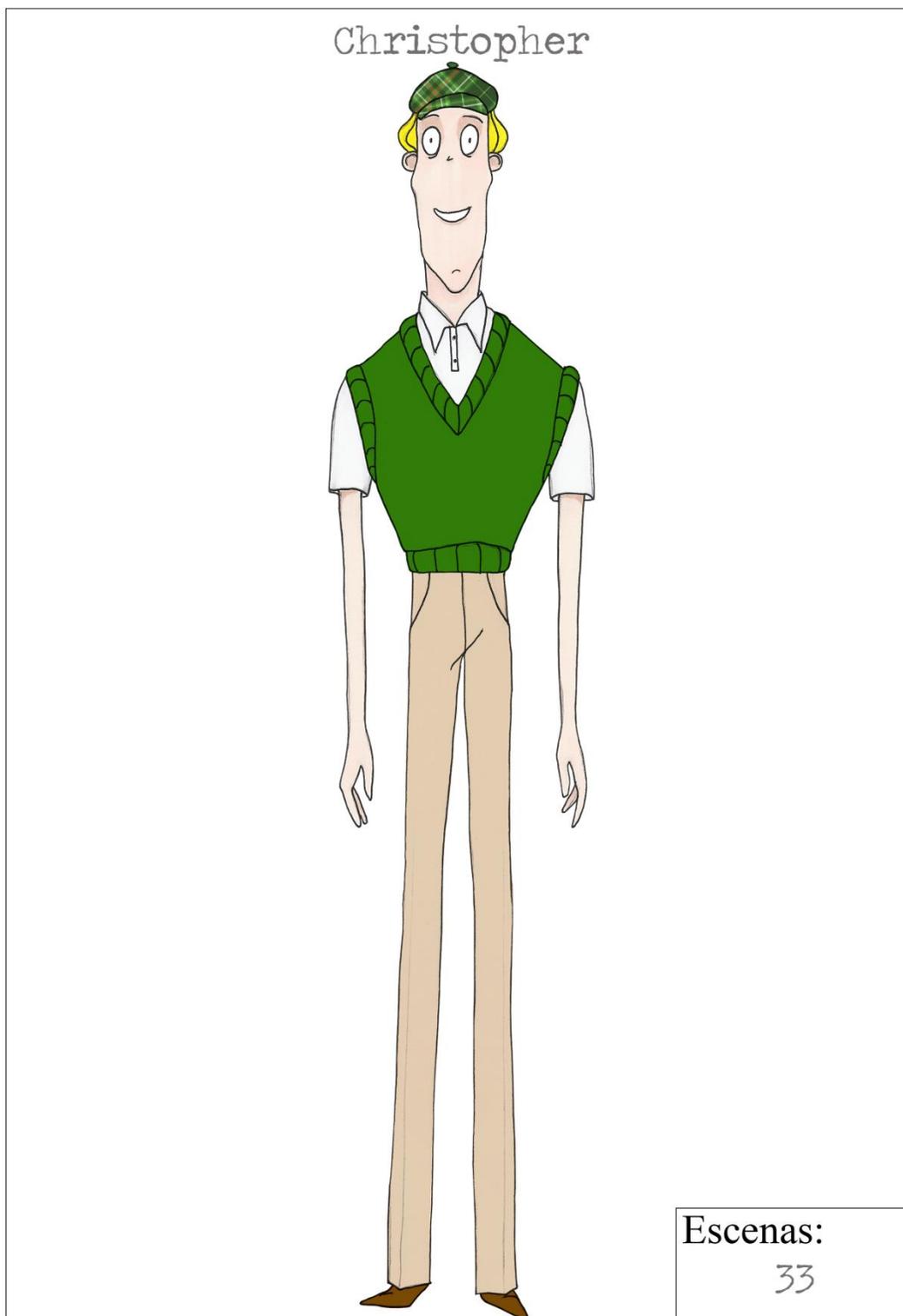
Escenas:

34

- Christopher – Vestuario 1

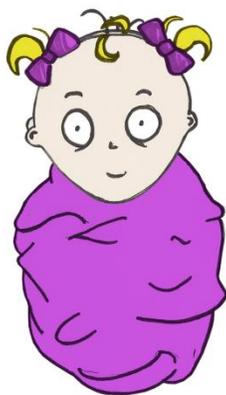


- Christopher – Vestuario 2



- **Vanessa (bebé)**

Vanessa



Escenas:

33

- **Vanessa (niña)**

Vanessa



Escenas:

35

- **Asistente del funeral de Vicente # 1**

Asistente del funeral de Vicente 1



Escenas:

3

- **Asistente del funeral de Vicente # 2**

Asistente del funeral de Vicente 2



Escenas:

3

- **Asistente del funeral de Vicente # 3**

Asistente del funeral de Vicente 3

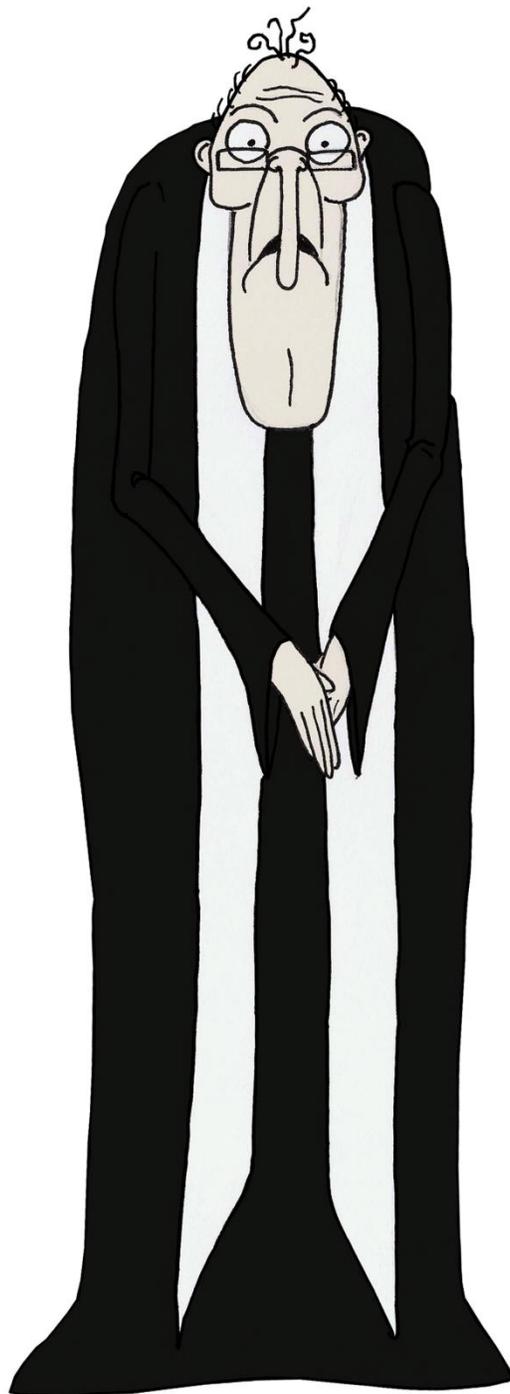


Escenas:

3

- Sacerdote del funeral de Vicente

Sacerdote del funeral de Vicente



Escenas:

3

- **Compañero de clases de Helena # 1**

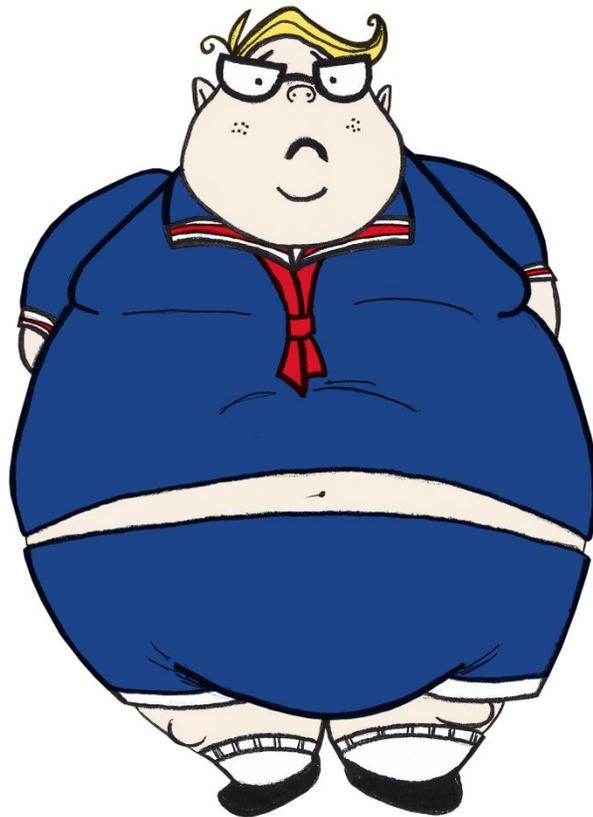
Compañero de clases de Helena 1



Escenas:
17, 19

- **Compañero de clases de Helena # 2**

Compañero de clases de Helena 2



Escenas:
17, 19

- **Compañero de clases de Helena # 3**

Compañero de clases de Helena 3



Escenas:
17, 19

- **Compañero de clases de Helena # 4**

Compañero de clases de Helena 4



Escenas:
17, 19

- **Compañero de clases de Helena # 5**

Compañero de clases de Helena 5



Escenas:
17, 19

- **Compañera de clases de Helena # 6**

Compañera de clases de Helena 6



Escenas:
17, 19

- **Compañera de clases de Vicente # 1**

Compañera de clases de Vicente 1



Escenas:

18, 20

- **Compañero de clases de Vicente # 2**

Compañero de clases de Vicente 2



Escenas:

18, 20

- **Compañero de clases de Vicente # 3**

Compañero de clases de Vicente 3



Escenas:

18, 20

- **Compañero de clases de Vicente # 4**

Compañero de clases de Vicente 4



Escenas:

18, 20

- **Compañero de clases de Vicente # 5**

Compañero de clases de Vicente 5



Escenas:

18, 20

- Maestra

Maestra



Escenas:
17, 19

- **Profesor**

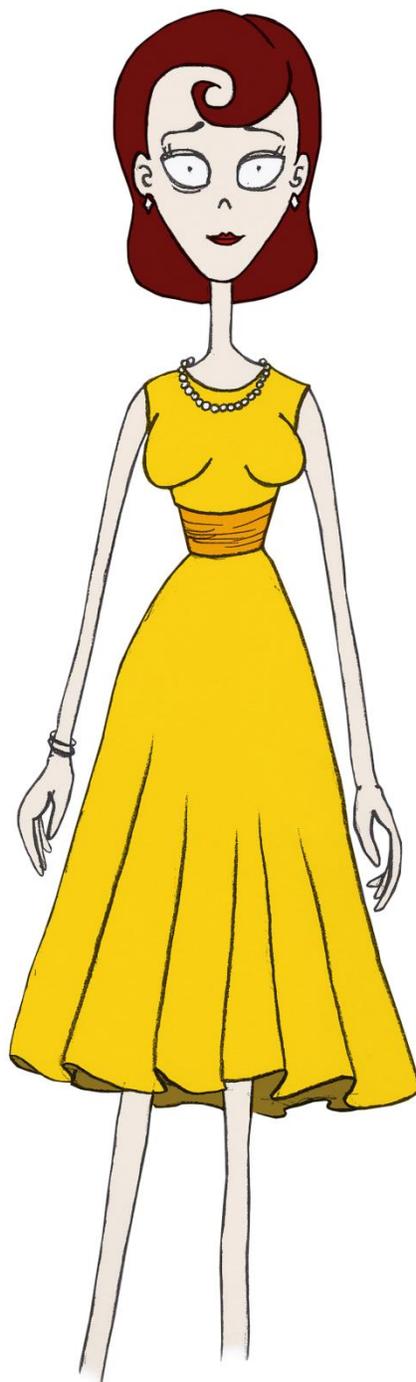
Profesor



Escenas:
18, 20

- **Mujer feliz**

Mujer feliz



Escenas:

29

- **Hombre feliz**

Hombre feliz

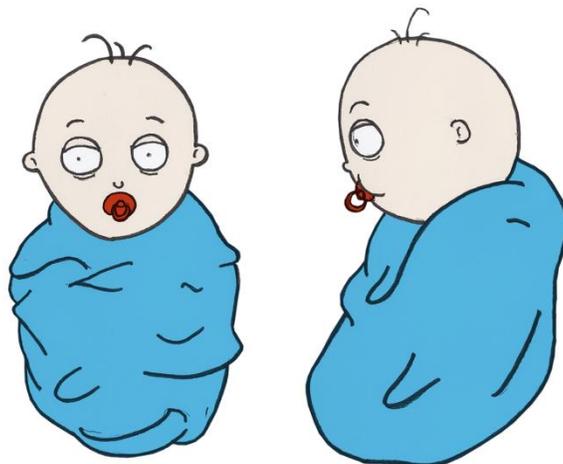


Escenas:

29

- **Bebé (extra)**

Bebé



Escenas:

29

- **Sacerdote de la boda de Helena**

Sacerdote de la boda de Helena

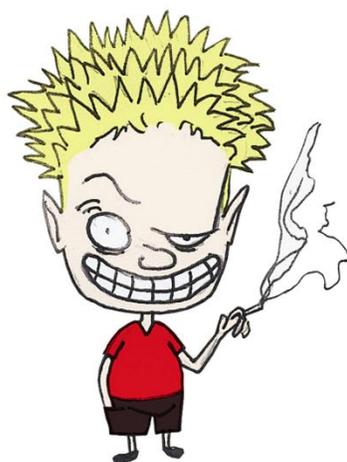


Escenas:

31

- **Pandillero # 1**

Pandillero 1



Escenas:

38

- **Pandillero # 2**

Pandillero 2

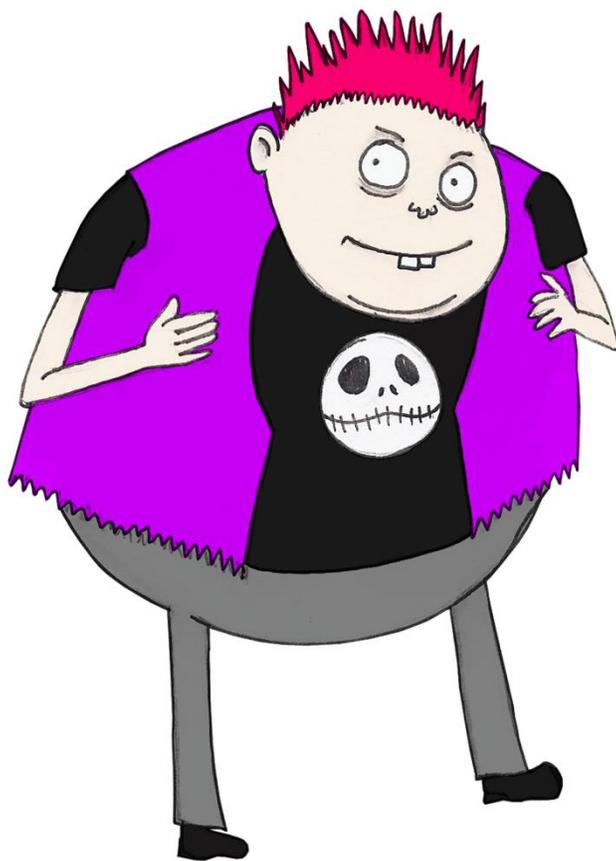


Escenas:

38

- **Pandillero # 3**

Pandillero 3

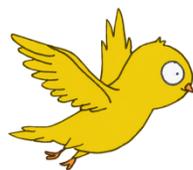


Escenas:

38

- Pájaro

Pájaro



Escenas:

1, 2

- Ave de rapiña

Ave de rapiña



Escenas:

2, 3, 7

- Cucaracha

Cucaracha



Escenas:

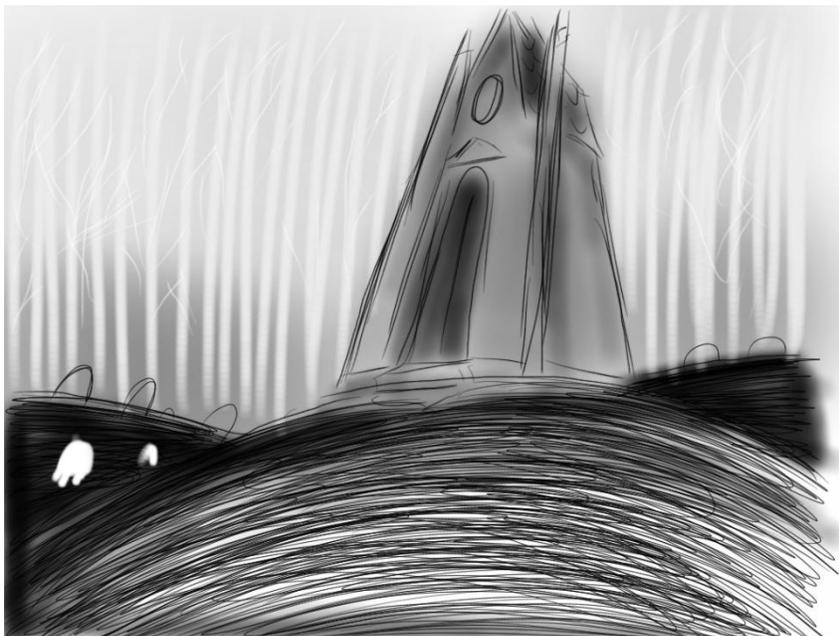
18, 20

2.12.2 Diseño de escenarios

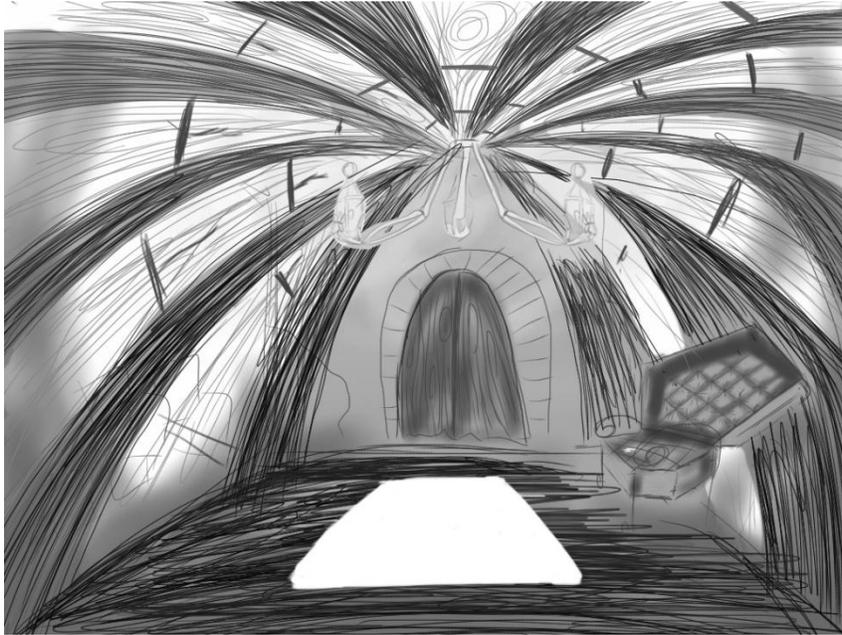
- **Cementerio – Colina del banquito**



- **Cementerio – Capilla gótica**



- **Escuela de Vicente**



- **Tumba de los Condena**



- **Portón del cementerio**



- **Portón del cementerio deteriorado**



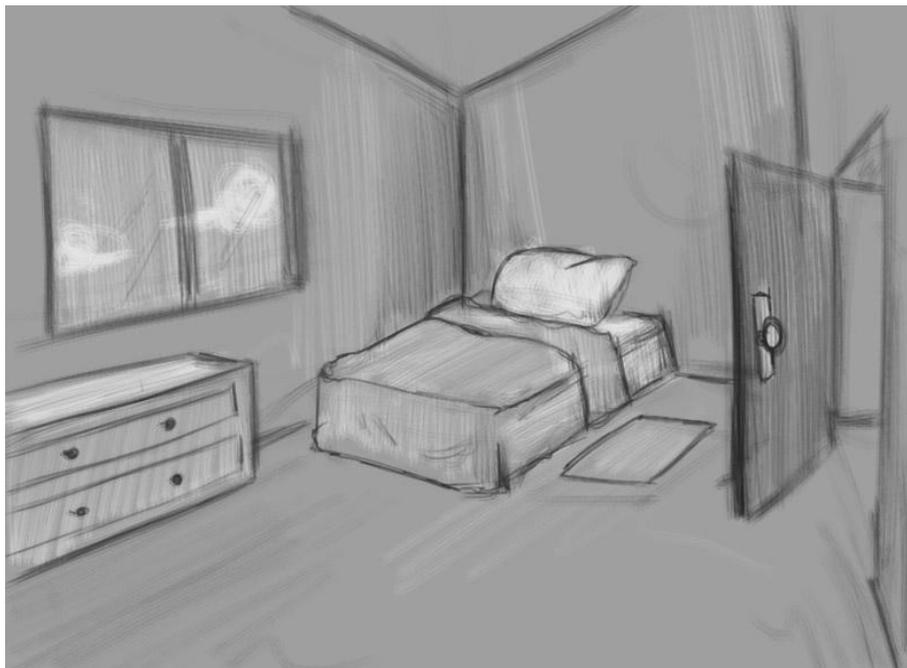
- **Vecindario**



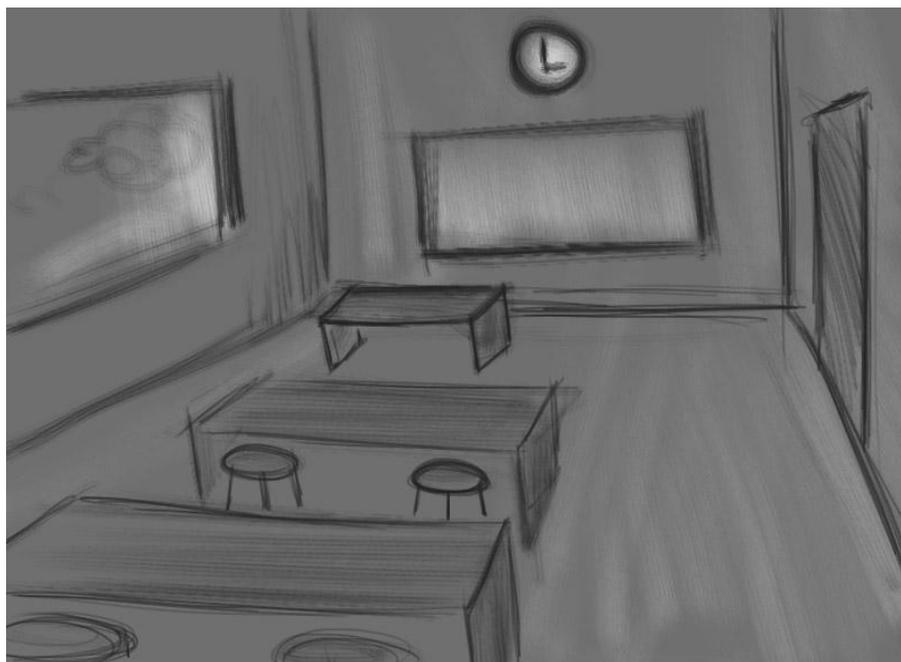
- **Habitación de hospital**



- **Habitación de Helena**

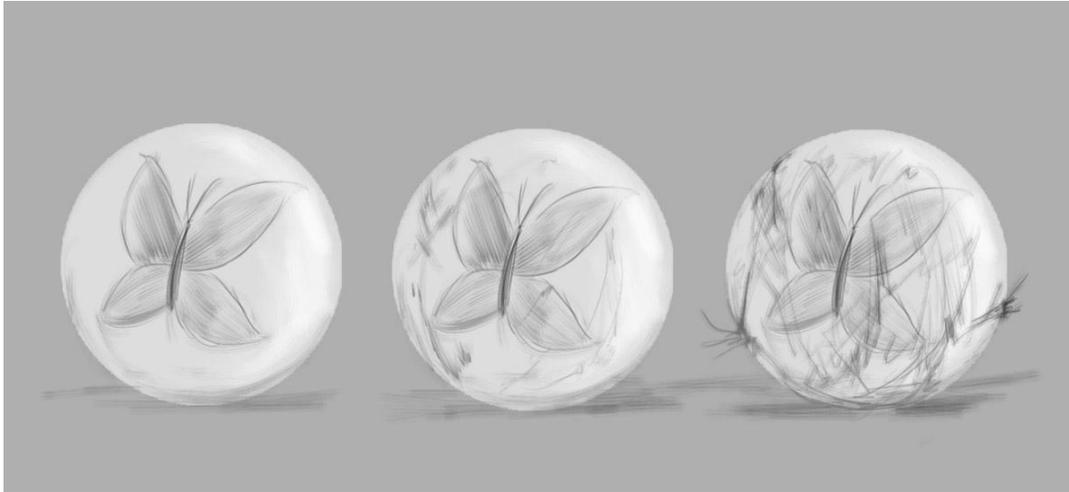


- **Escuela de Helena**



2.12.3 Diseño de objetos

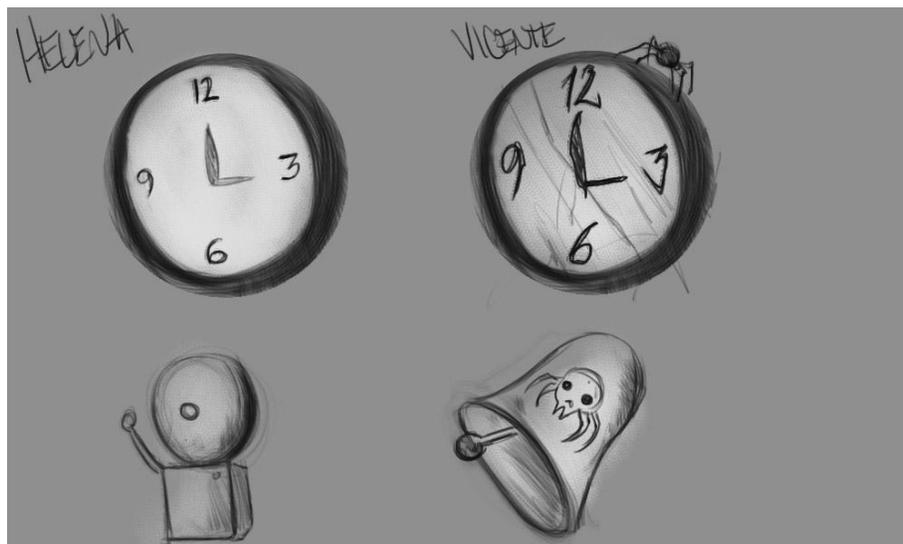
- **Pelota (nueva, usada y vieja)**



- **Banquitos del cementerio**



- **Relojes y timbres**



- **Cabeza desprendida de Vicente**



2.13 *Diario de una animación*

Concluida la fase de la elaboración del guión, se presentó la propuesta de dirección de arte que serviría como punto de partida para el inicio de la fase de diseño de producción. Así, pues, se diseñaron todos los personajes, los elementos de utilería importantes y la mayor parte de los escenarios, emulando el estilo de Tim Burton.

Los personajes se elaboraron siguiendo el patrón *burtoniano*, que a su vez es “deudor de las ilustraciones de Edward Gorey, Ralph Steadman, Edward Sorel y Charles Addams” (Ferenczi, 2010, p. 59). Para esta etapa, específicamente, se partió del diseño de personajes presentado en *Vincent* (1982), *The Nightmare before Christmas* (1993), *Corpse Bride* (2005), *Frankenweenie* (2012); y también se consideraron las ilustraciones del libro *The Melancholy Death of Oyster Boy and Other Stories*.

Se diseñaron todos los personajes, desde los principales hasta los figurantes, dada la importancia de que cada uno poseyera características particulares que los hicieran identificables. Su físico, su apariencia y su forma debían evocar personalidades determinadas, en pro de la búsqueda de unificación entre contenido y forma planteada por la dirección del proyecto.

Además, en vista de que la historia del cortometraje se desarrolla a lo largo de toda una vida –y una muerte–, lo que implica ser partícipes del desarrollo evolutivo de los personajes, ya no sólo argumentalmente, sino también en el aspecto visual; se cuidó mucho el diseño de Helena y Vicente, de manera que resultaran reconocibles en cualquiera de sus distintas etapas: bebé, niño, joven, adulto y anciano.

También fue menester que el diseño de Vicente señalara su condición mortuoria, sin resultar desagradable a los ojos de un espectador, pues se trata del personaje que, según la historia, crea la mayor conexión con el público, ya que es quien sufre y nos invita a padecer junto a él su soledad y a disfrutar sus alegrías.

El vestuario, por otro lado, fue otro asunto cuidado al detalle en la realización de los diseños. Al tiempo que tenía que cumplir con una función estética, en lo formal, también debía ambientar en el espacio atemporal, el cual es enmarcado en décadas determinadas del

siglo XX, a la vez que se conjuga con elementos de otras épocas que le restan intencionadamente historicidad. De igual manera, la paleta de colores elegida para las vestimentas, en muchos casos, se presenta como otro elemento puesto al servicio de la expresión de las personalidades de los personajes, como también de sus sentimientos y emociones.

Siguiendo la propuesta de arte basada en el estilo de Tim Burton, los escenarios diseñados se bosquejaron teniendo en cuenta las raíces gótico-expressionistas del director estadounidense, las cuales tienden a marcar el sello de los mundos siniestros. Asimismo, también se mantuvo presente en el diseño de los escenarios del mundo de los vivos, el enfoque patente en *Edward Scissorhands* (1990), *The Nightmare before Christmas* (1993), *Mars Attacks!* (1996), *Charlie and the Chocolate Factory* (2005) y *Frankenweenie* (2012), entre otras cintas.

El primer paso que marcó el inicio del proceso de producción, fue el del modelado de personajes, escenarios y utilería. Cada elemento modelado empezó siendo una figura geométrica grisácea. Así, con el software de animación Autodesk Maya, se tomaron cubos para esculpir las cabezas, mientras que se utilizaron cilindros para lo que era el torso, los brazos, las manos, las piernas, los pies y el cabello.

Se llevo a cabo el mismo proceso con los elementos del vestuario de los personajes, y con los que formaban los escenarios y cada objeto de utilería o atrezzo. En ese punto, cada uno era una agrupación de figuras geométricas, que tras el modelado, se ensamblaron.

Las piezas independientes que brindaba el programa, se fraccionaban a su vez en *edge*, es decir, las líneas que dividen la geometría como tal. En Maya, cada una de estas líneas se cruza en diferentes puntos; y esas intersecciones son los llamados *vertex*, mediante los cuales se halan los cuerpos, deformándolos y tallando la pieza requerida, cual modernos escultores.

Al final, para cada personaje, por ejemplo, se tenían distintos elementos separados: cabezas, ojos, pupilas, torsos, brazos, manos, piernas, pies, camisas, cuellos de camisas,

corbatas, blusas, vestidos, sacos, entre otros; y estos fueron unidos *a posteriori* en la fase de *rigging*.

La mejor manera de describir lo que fue el *rigging*, es comparándolo con la acción de jugar con piezas de Lego. Así, cada elemento fue soldado gracias a los *join* o huesos que componen los esqueletos. En esta etapa, entonces, los personajes se colocaron en la posición del Hombre de Vitruvio –con las piernas y los brazos extendidos–, donde se estudió cuántos y qué huesos eran necesarios.

La construcción de los personajes articulados para la animación de *Del sepelio a la cuna*, implicó un proceso muy laborioso y complejo, pues cada uno debía reflejar un movimiento y una personalidad singulares. Además, cada articulación se constituyó por una variedad de huesos, a los cuales se les asignaron controles específicos.

No obstante, fue pertinente cuidar la programación de los mandos, pues un pequeño error podía significar una mala y discordante movilidad, que garantizaría la pérdida de total credibilidad anhelada en la producción de este proyecto animado. Por ello, se sistematizaron las funciones básicas de cada uno, sin descuidar la influencia generada sobre los otros mandos, al momento de ejecutar las órdenes designadas por los controles. Ergo, resultaba transcendental que cada parte del cuerpo estuviera en consonancia con las demás.

La mayoría de los personajes obtuvieron las expresiones faciales mediante la programación de controles que sirvieran como futuros fotogramas clave. Al igual que en algunas producciones de *stop-motion*, como es el caso de *The Nightmare before Christmas*, fue como realizar una serie de cabezas intercambiables.

Al momento de pasar a la fase de animación netamente, se tenía una biblioteca de controles, acciones y expresiones específicas, de manera que cada secuencia poseía la mayor cantidad de mandos necesarios para llevar a cabo las interpolaciones pertinentes entre los fotogramas clave determinados.

Las cámaras se trabajaron como en una grabación de imagen real, cuidando las posiciones, los ángulos y los encuadres, a la vez que se variaron los planos para darle mayor dinamismo a la historia. Cada secuencia se fue animando por completo, para

finalmente posicionar distintas cámaras en diferentes momentos de la línea de tiempo. En este sentido, sin embargo, la manera de trabajar resultó ser más parecida a la de una grabación de televisión, en la que simplemente se opta por *ponchar* unas cámaras específicas en unos momentos concretos.

Cabe destacar en este punto, que se buscó que tanto los personajes modelados, como la animación en sí, resultaran cercanos al *stop-motion*, pues se sabe que el director Tim Burton tiene una especial debilidad por esta técnica de animación. Por esta misma razón, al momento de texturizar, se quiso resaltar este aspecto empleando unas texturas de plastilinas y arcillas, que dejaban ver huellas dactilares marcadas en ellas.

A propósito de la texturización, para conseguirla se echó mano del software Adobe Photoshop, al cual se exportaron los *mapas UV* de cada uno de los elementos. Estos mapas, cual lienzos u hojas de papel, dieron la posibilidad de pintar sobre ellos y brindarles superficies a los componentes de la animación. Se emplearon bancos de texturas extraídos de sitios Web. En estos, había una gran variedad de fotografías que brindaron la posibilidad de retocarse y mejorarse con Photoshop, para finalmente darles los efectos de brillo, reflexión y refracción de la luz, en el Autodesk Maya.

La iluminación se trabajó tal cual como en una puesta en escena de imagen real. En primer lugar, para las escenas de exteriores, se buscó simular la luz natural del sol, para luego, aplicar las luces que iluminaron a los personajes como tal.

Finalizado este proceso, se avanzó a la etapa de renderización. Hay que tomar en consideración que se trabajó a 60 cuadros por segundo y que cada fotograma, exportado en formato Truevision TGA –imágenes rasterizadas o de mapas de bits–, estaba compuesto por dos capas: los objetos en primer plano y los del fondo. Fraccionado, entonces, cada segundo en 120 imágenes, los tres minutos y medio de duración del segmento producido fueron aproximadamente veinticuatro mil cuadros: doce mil de una capa y doce mil de la otra. Por ello, se rendió finalmente a dos capas, obteniendo un tiempo promedio de render por cada fotograma de dos a cinco minutos, aproximadamente.

Cada plano se guardó en carpetas distintas y, según la duración del plano, cada carpeta era contentiva de una cantidad de imágenes más o menos considerable. Estas carpetas se fueron importando en Adobe After Effects, donde se hicieron los efectos pertinentes, para luego pasar a Adobe Final Cut y hacerse la edición final, incluyendo corrección de color, musicalización y montaje. Finalmente, el archivo se convirtió en película y se exportó como un QuickTime Movie.

Para finalizar, es oportuno mencionar, como lo hace Don Hahn en su libro *The Alchemy of Animation* (2008), que para obtener un producto de animación CGI en la más alta calidad –que contemple la mayor cantidad de elementos y capas posibles–, el proceso de renderización podría tardar años. Esto si se realiza desde un sola computadora, funcionando con un único procesador, como fue el caso de *Del sepelio a la cuna*.

Lamentablemente, la producción no contó con los medios suficientes para poder hacer uso de los servicios de una *render farm*, pues habría tenido que enviarse el material al exterior del país. De hecho, al momento de solicitar el presupuesto para la realización del cortometraje a Chugüire Animation Studio, esta casa productora de animación propuso llevar a cabo la renderización en España, estimando aun así un tiempo de dos meses.

2.14 Modelados

Los modelados expuestos en este libro de producción corresponden a pruebas realizadas en las fases tempranas del proceso de producción. Por lo tanto, muchas de ellas no gozan de texturas, superficies y color, ya que en realidad fueron hechas para estudiar los diseños tridimensionales finales, sus posturas y sus *setup*, en el caso de los personajes; y para llevar a cabo pruebas de iluminación y encuadres de cámara, en el caso de los escenarios.

Asimismo, los modelados contemplan tanto elementos pertinentes a la pieza audiovisual producida, como también elementos de las escenas posteriores del cortometraje, demostrándose así la intención de los realizadores del proyecto de concluir la producción por completo, en un futuro en el que los tiempos de renderización consigan no significar percance alguno.

2.14.1 Modelados de personajes

- Helena (niña viva)



- Helena (joven viva)



- **Helena (adulta viva) – Vestuario 1**



- **Helena (adulta viva) – Vestuario 2**



- **Helena (adulta viva) – Vestuario 3**



- **Helena (anciana viva)**



- **Helena (niña muerta)**



- **Vicente (bebé muerto)**



- **Vicente (niño muerto)**



- **Vicente (joven muerto)**



- **Vicente (adulto muerto)**



- **Vicente (anciano muerto)**



- **Vicente (niño vivo)**



- **Lisa (adulta viva)**



- **Alan (adulto vivo)**



- **Margaret (adulta)**



- **Eduardo (adulto)**



- **Eduardo (anciano)**



- **Asistente del funeral de Vicente # 1**



- **Asistente del funeral de Vicente # 2**



- **Asistente del funeral de Vicente # 3**



- **Compañero de clases de Helena # 1**



- **Compañero de clases de Vicente # 3**



- **Compañero de clases de Vicente # 4**



- **Compañero de clases de Vicente # 5**



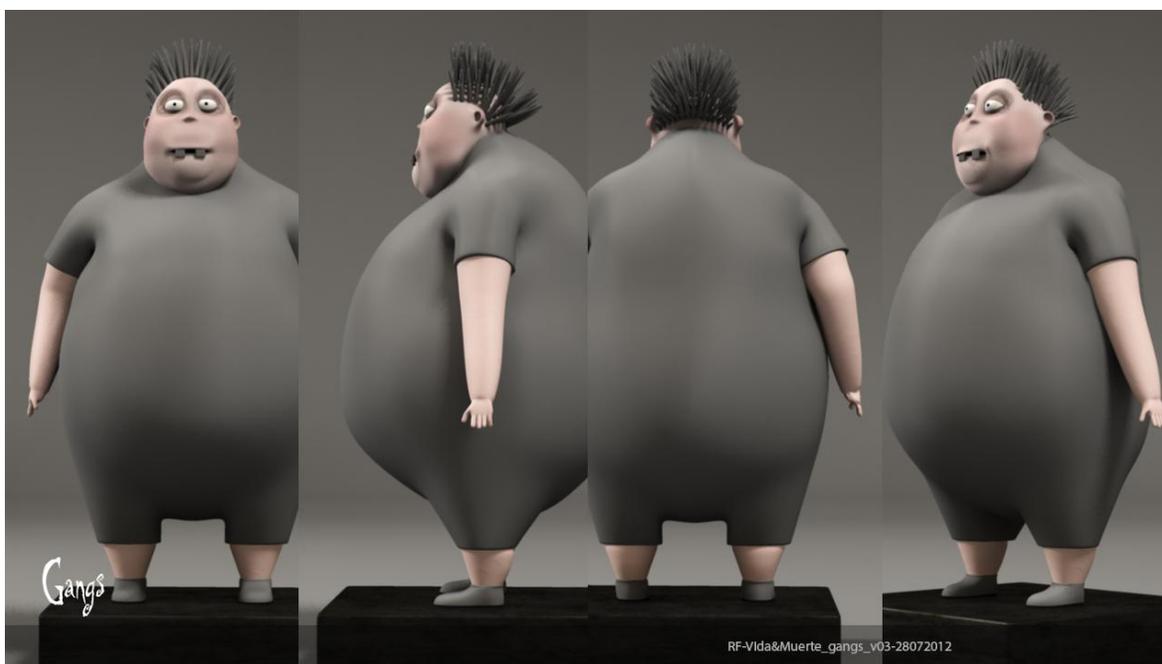
- **Sacerdote de la boda de Helena**



- **Pandillero # 2**



- **Pandillero # 3**



- **Pájaro y ave de rapiña**



2.14.2 Modelados de escenarios

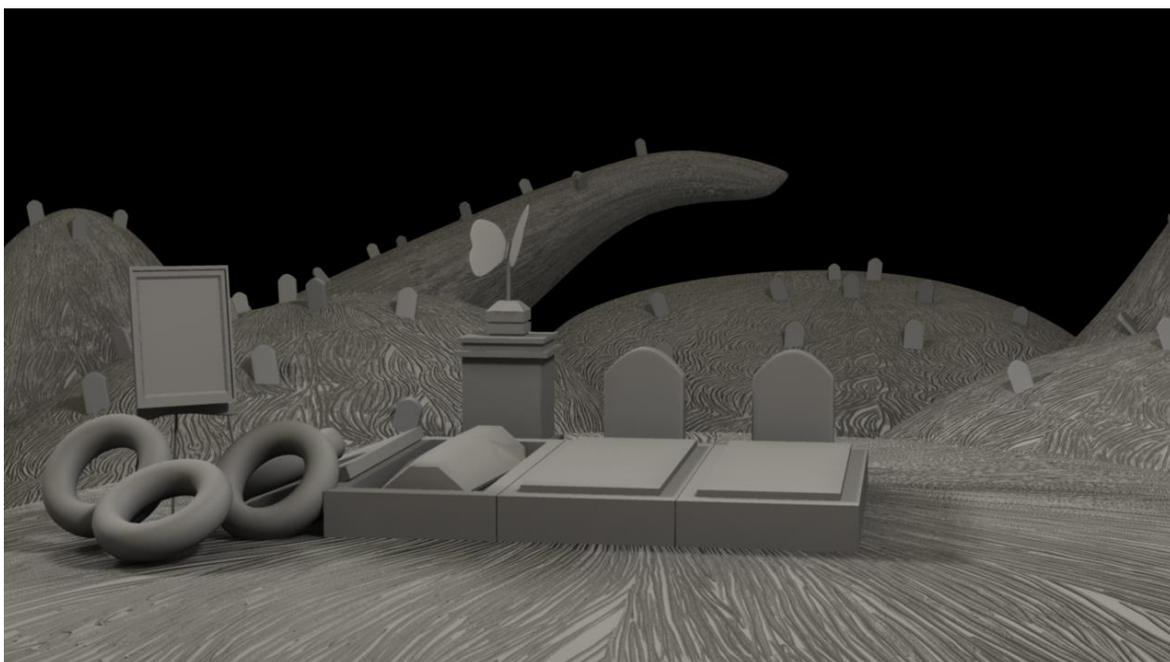
- **Cementerio – Colina del banquito**



- **Cementerio – Lápidas de los Condena**



- **Cementerio – Lápidas de los Alegría**



- **Habitación de hospital**



- **Iglesia**



- **Escuela de Helena**



2.15 *Desglose de necesidades de producción*

Para llevar a cabo la producción del segmento animado de *Del sepelio a la cuna*, era relevante conseguir que los elementos usados fuesen los indicados. Teniendo esta idea como base, se elaboró una lista con las distintas necesidades.

Como bien dicen Winder y Dowlatbadi (2001), los proyectos audiovisuales animados en muchas cosas son similares a los de imagen real; no obstante, en otras no. En la animación, las necesidades se adecuan en formatos propios, y según la metodología empleada por el propio equipo de producción. Éstas bien pueden ser las hojas de diseño de personajes, escenarios y utilería, y la elaboración del *storyboard*, como también la obtención de los recursos para sacar adelante la animación como tal.

Con el fin de organizar el proyecto a nivel de presupuesto, se presenta una tabla en un formato personalizado, la cual hizo las veces de desglose general de necesidades de producción, de manera que pudieran determinarse, de la mejor forma posible, los gastos reales que sobrellevó el proyecto audiovisual. La lista de recursos que se presenta a

continuación está constituida más propiamente por equipos técnicos, dado el tipo de animación llevado a cabo: animación computarizada.

PROYECTO: DEL SEPELIO A LA CUNA		
Director y productor: Néstor Mollegas	Escenas: 1-45	Páginas: 10/10
Herramientas	Descripción	Cantidad
Animación y coloreado digital	Tablet gráfica, modelo <i>Bamboo</i> , marca Wacom	1
	Stylus para tablet gráfica, modelo <i>Bamboo</i> , marca Wacom	1
	iMac, modelo 2006, marca Apple	1
	Licencia de Adobe Photoshop CS6 Pro	1
Software	Licencia de Adobe After Effects CS5	1
	Licencia de Final Cut X Pro, marca Apple	1
	Licencia de Autodesk Maya 2012	1
	Licencia de Music Studio, marca Xewton	1
Almacenamiento	Disco duro externo, modelo <i>Time Capsule</i> , marca Apple	1

2.16 Presupuesto

El siguiente presupuesto contiene los montos correspondientes a los costos de cada una de las etapas de desarrollo de un cortometraje animado, de acuerdo a las metodologías aplicadas por Chigüire Animation Studio y Jointool Studios.

Los montos parten del hecho de que el filme tiene una duración de 10 minutos, y una totalidad de 63 personajes, y están balanceados en base a los precios de las dos casas

productoras ya señaladas. Igualmente, se presupuestó el proyecto con vistas a ser finalizado, como mínimo, en un plazo de 27 meses.

Descripción	Monto unitario	Unidades	Monto total
SERVICIOS DE PRODUCCIÓN			
Dirección del proyecto	Bs. 90.000,00	1	Bs. 90.000,00
Diseños de personajes	Bs. 500,00	63	Bs. 31.500,00
Modelajes	Bs. 2.671,88	32	Bs. 85.500,00
Texturas y superficies	Bs. 1345,40	63	Bs. 84.750,00
Rigging	Bs. 1450,00	6	Bs. 8.700,00
Animación 3D	Bs. 412,50	600 segundos	Bs. 247.500,00
Photoshop	Bs. 30.000,00	1	Bs. 30.000,00
After Effects	Bs. 115.000,00	1	Bs. 115.000,00
Renderización	Bs. 3,47	36.000 fotogramas	Bs. 125.000,00
SUBTOTAL			Bs. 817.950,00
SERVICIOS DE POSTPRODUCCIÓN			
Compositing	Bs. 34100	1	Bs. 3.000,00
Edición	Bs. 3200	1	Bs. 1.600,00
SUBTOTAL			Bs. 4.600,00
SUBTOTAL			Bs. 822.550,00
MARK UP (10%)			Bs. 82.255,00
SUBTOTAL GENERAL			Bs. 904.805,00
IVA (12%)			Bs. 108.576,60
TOTAL			Bs. 1.013.381,60

2.17 Análisis de costos

Descripción	Monto unitario	Unidades	Monto total
EQUIPOS TECNICOS			
Disco duro externo	Bs. 0	1	Bs. 0
Tablet gráfica	Bs. 0	1	Bs. 0
iMac	Bs. 0	1	Bs. 0
Adobe Photoshop CS6 Pro	Bs. 0	1	Bs. 0
Adobe After Effects CS5	Bs. 0	1	Bs. 0
Final Cut X Pro	Bs. 0	1	Bs. 0
Autodesk Maya 2012	Bs. 0	1	Bs. 0
Music Studio	Bs. 43,00	1	Bs. 43,00
SUBTOTAL			Bs. 43,00

Descripción	Monto unitario	Unidades	Monto total
HONORARIOS PROFESIONALES			
Director	Bs. 0	1	Bs. 0
Productor	Bs. 0	1	Bs. 0
Director de fotografía	Bs. 0	1	Bs. 0
Director de arte	Bs. 0	1	Bs. 0
Diseñador de personajes	Bs. 0	1	Bs. 0
Modelador 3D	Bs. 0	1	Bs. 0
Rigger	Bs. 0	1	Bs. 0
Artista de superficies	Bs. 0	1	Bs. 0
Animador 3D	Bs. 2000,00	1	Bs. 2.000,00
Diseñador de efectos	Bs. 0	1	Bs. 0
Artista de <i>storyboard</i>	Bs. 0	1	Bs. 0
Asistente de dirección	Bs. 0	1	Bs. 0
Asistente de producción	Bs. 0	1	Bs. 0
SUBTOTAL			Bs. 2.000,00
SERVICIOS DE PRODUCCIÓN			
Guión	Bs. 0	1	Bs.0
Dirección	Bs. 0	1	Bs. 0
Diseños de personajes	Bs. 0	63	Bs. 0
Modelajes	Bs. 0	78	Bs. 0
Texturas y superficies	Bs. 0	78	Bs. 0
Rigging	Bs. 0	6	Bs. 0
Animación 3D	Bs. 1000,00	1	Bs. 1.000,00
Photoshop	Bs. 0	1	Bs. 0
After Effects	Bs. 0	1	Bs. 0
Música original	Bs. 500,00	4	Bs. 500,00
Composición	Bs. 0	4	Bs.0
Renderización	Bs. 2000,00	1	Bs. 2.000,00
SUBTOTAL			Bs. 3.500,00
SERVICIOS DE POSTPRODUCCIÓN			
Compositing	Bs. 1000,00	1	Bs. 1.000,00
Edición	Bs. 0	1	Bs. 0
Musicalización/Mezcla de audio	Bs. 0	1	Bs. 0
SUBTOTAL			Bs. 1.000,00
OTROS			
Viáticos	Bs. 1487,00	5	Bs. 1.487,00
Gastos de oficina	Bs. 850,00	5	Bs. 850,00
DVD	Bs. 12,00	5	Bs. 60,00
SUBTOTAL			Bs. 2,397,00
			TOTAL Bs 8.940,00

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

La realización del presente trabajo de grado constituye una meta alcanzada como resultado de meses de investigación alrededor del medio de la animación y, muy especialmente, del estilo del director Tim Burton. Los estudios realizados sirvieron como base para la creación de una idea original que se ve materializada en el desarrollo de este proyecto audiovisual.

La elaboración de este trabajo no sólo representa la finalización de un ejercicio, sino también es el reflejo de la imagen de una cima alcanzada, como consecuencia de todos los logros obtenidos a lo largo de la licenciatura en Comunicación Social.

Tim Burton fue una inspiración por ese sello característico que estampa en cada una de sus producciones: su visión sombría y a la vez esperanzadora de la realidad, personajes funestos y tiernos, historias conmovedoras, y ese toque particular que imprime en todos sus departamentos: desde el guión y el arte, hasta la música y la fotografía. Burton resulta un balance perfecto entre lo trágico y lo adorable, el rechazo y la empatía, la ficción y la realidad. Esa identificación plena que envuelve a sus largometrajes fue lo que atrajo al realizador de este trabajo de grado, para estudiar la particular estética y las temáticas constantes de un cineasta, y aplicarlas a un cortometraje animado con un guión original, tal y como si hubiese sido ejecutado por el mismo director.

Perseguir la mimetización del estilo de alguien cuya imaginación tiende a desbordarse hasta límites insospechados, resulta bastante fructuoso y eficaz cuando, por otro lado, se aprovecha la animación como forma de expresión. Y es que ésta no tiene fronteras; es tan amplia como el espacio infinito en sí. Pero no es vacía, pues alberga las cosas más extraordinarias que debería valorar cualquier persona que se precie de vivir por y para la comunicación.

La animación es un medio y un lenguaje; es una técnica que se ha convertido en la manera de superar las barreras y los idiomas. Y de esta premisa se ha valido el desarrollo de *Del sepelio a la cuna*. La creación de sensaciones, emociones y un alma, sea a través del estilo que sea, se convierte en una de las experiencias más gratificantes para un

comunicador, en especial, cuando aprovecha el sello de alguien que da tanto énfasis a la unificación entre el contenido de la obra y la forma.

Así, se determina que tanto la animación como el cine de Tim Burton, representan el sueño humano de crear vida y realidades subalternas, nociones que coexisten muy estrechamente. Ergo, el estilo *burtoniano* animado, como ya el director nos lo ha probado con *The Nightmare before Christmas* (1993) y *Corpse Bride* (2005), desemboca en una exposición netamente de sentimientos y pensamientos sin necesidad de darles un nombre o una definición, un cómo o un por qué.

En *Del sepelio a la cuna*, su investigación, su planificación, su desarrollo y su finalización, se convierten en otra de las maneras de buscar y hallar un lenguaje universal. El proceso, sin embargo, no fue sencillo, y puso a prueba todos los conocimientos adquiridos a lo largo de la carrera.

Se necesita tener una voluntad firme y un fuerte deseo de crear lo imposible, pues al final no deben importar los desvelos ni las crisis que puedan presentarse. Es recomendable siempre hacer gala de la paciencia, la meticulosidad, la atención y la visión que jamás se deben despreciar u olvidar. De tal forma, se les recomienda a todos aquellos que deseen producir animación –en especial una tan llena de detalles como la computarizada–, ser persistentes y no decaer ni en los momentos más oscuros.

Realizar este tipo de animación supone una planificación concreta, ordenada y realista, con el fin de que los tiempos de las etapas no se escapen de las manos, ni mucho menos las necesidades pertinentes que existen desde el inicio. Es menester tener en cuenta que para la obtención de un proyecto animado, sea cual sea la técnica, la etapa de preproducción debe ser llevada con mucho empeño y asiduidad, ya que en ésta se preparará el terreno del largo sendero que se va a recorrer. Igualmente, en el transcurso de las otras etapas, siempre deben atenderse todos aquellos factores necesarios para que la producción no deje en ningún momento de emprender el vuelo.

A pesar de todas las dificultades que significan la realización de un proyecto audiovisual tan ambicioso como éste, de manera individual y con un bajo presupuesto, se puede concluir que todos los objetivos fueron cumplidos con éxito, gracias a la constancia,

a una buena organización y al apoyo de distintas personas, colaboradores, cómplices y amigos, quienes brindaron su apoyo y su talento, al igual que como ocurre en el cine de Burton.

Este trabajo significa una meta cumplida y el inicio de una nueva etapa que comienza con la experiencia de haber escrito, producido y dirigido un cortometraje animado, el cual sirvió para identificar las distintas áreas, los puntos débiles y fuertes, y los numerosos retos a los que se enfrentan los realizadores cinematográficos día a día. Se espera, de tal forma, que el presente proyecto de grado se convierta en una guía y punto de referencia para futuros estudiantes con intereses similares y proyectos parecidos.

En conclusión, la animación, el estilo de un director y las artes audiovisuales en sí, mientras se encuentren cargadas de las dosis pertinentes de pasión, permiten entender que hacer cine puede aplicarse a cualquier tipo de expresión, ya no sólo artística. Crear, realizar de la nada, expresar ideas con un matiz universal, unificar imagen y contenido; revela y descubre aspectos conocidos por todo ser humano. Así, sin más, *Del sepelio a la cuna* finaliza convertido en un proyecto que es, desde su nacimiento hasta su desarrollo, un elogio a la vida y a la muerte, y una oda al universalismo, al talento y a la pasión.

BIBLIOGRAFÍA

Textos

Affron, C. y Affron, M. (1995). *Sets in Motion: Art Direction and Film Narrative*. New Brunswick. Rutgers University Press.

Aguilar, C. (2005). *Nueve colores sangra la luna*. Madrid. Editorial La Factoría de Ideas.

Alton, J. (1995). *Painting with Light*. Los Angeles. University of California Press.

Arza, M. (2004). *Tim Burton*. Madrid. Ediciones Cátedra.

Blair, P. (2008). *Dibujos animados. El dibujo de historietas a su alcance*. Barcelona. Evergreen.

Brown, F. (1953). *La noche a través del espejo*. Madrid. Ediciones Júcar.

Brown, R. (1994). *Overtones and Undertones. Reading Film Music*. Los Angeles. University of California Press.

Burton, T. (1993). *The Nightmare before Christmas*. New York. Hyperion.

Burton, T. (2000). *La melancólica muerte del Chico Ostra y otras historias*. Barcelona. Círculo de lectores.

Casals, J. (1988) *El expresionismo: orígenes y desarrollo de una nueva sensibilidad*. Barcelona.

Chion, M. (1992). *La música en el cine*. Buenos Aires. Paidós.

Colón, C., Infante, F. y Lombardo, M. (1997). *Historia y Teoría de la Música en el Cine. Presencias afectivas*. Sevilla. Editorial Alfar.

Costa, J. (2010). *Película clave del cine de animación*. Barcelona. Ediciones Robinbook.

Ferenczi, A. (2010). *Maestros del cine. Tim Burton*. Paris. Cahiers du cinéma.

- Freud, S. (1997). *Obras Completas*. Madrid. Biblioteca Nueva.
- García, I. (1998). *Tim Burton, el universo insólito*. Valencia. Ediciones Midons.
- González, M. (2010). *Historia del arte de la baja Edad Media*. España. Editorial Universitaria Ramón Areces.
- Gubern, L. (2001). *Historia del cine*. Barcelona. Editorial Lumen.
- Hahn, D. (2008). *The Alchemy of Animation*. New York. Disney Editions.
- Halas, J. y Manvell, R. (1980) *La técnica de los dibujos animados*. Barcelona. Ediciones Omega.
- Hanke, K. (1999). *Tim Burton: An Unauthorized Biography of the Filmmaker*. Los Angeles. Renaissance Books.
- Krause, M. y Witkowski, L. (1996) *Blancanieves y los siete enanitos: La realización de un arte*. Barcelona. Ediciones B.
- Lenne, G. (1974). *El cine "fantástico" y sus mitologías*. Barcelona. Editorial Anagrama.
- Lo Duca, G. (1957). *El dibujo animado*. Buenos aires. Ediciones Losange.
- Martín, O. (1990). *Caperucita en Manhattan*. Madrid. Ediciones Siruela.
- Merschmann, H. (2000). *Tim Burton. The Life and Films of a Visionary Director*. Londres. Titan Books.
- Panadero, D. y Parra, M. (2005). *Tim Burton. Diario de un soñador*. Madrid. Ediciones Jaguar.
- Patmore, C. (2003). *Cine y televisión: Terminología y técnica*. Madrid. Editorial Espasa.
- Queiroz, A., Coelho, C., Zagury, L., y Megalhaes, M. (2004). *Animation Now!* Suiza. Editorial Taschen.
- Rafferty, T. (1994). *They Went Thataway: Redefining Film Genres: a National Society of Film Critics Video Guide*. San Francisco. Mercury House.

- Ramos, J. y Marimón, J. (2002). *Diccionario del guión audiovisual*. Barcelona. Editorial Océano.
- Russell, M. y Young, J. (2000). *Film music*. Roto Vision.
- Russo, E. (1998). *Diccionario de cine*. Argentina. Paidós.
- Saada, N. (1997). *El cine americano actual*. Madrid. Cahiers du cinéma.
- Salisbury, M (2009). *Tim Burton por Tim Burton*. (Tercera edición). Barcelona. Alba Editorial.
- Sánchez-Biosca, V. (1990). *Sombras de Weimar. Contribución a la historia del cine alemán*. Madrid. Verdoux.
- Sánchez-Navarro, J. (2000). *Tim Burton: Cuentos en sombras*. Barcelona. Glénat.
- Scaramazzino, M. (2010). *Creating a 3D Animated CGI Short*. Florida. Kindle Edition.
- Schaefer, D. (2000). *Tim Burton. The Life and Films of a Visionary Director*.
- Singer, M. (1992). *Batman vuelve*. Barcelona. Ediciones Zinco.
- Solaz, L. (2003) *Guía para ver y analizar: Pesadilla antes de Navidad de Tim Burton*. Barcelona. Octaedro.
- Solomon, C. (1989). *The History of Animation*. New York. EChanted Drawings.
- S/A. (1996) *Disney Pósters. Películas clásicas de dibujos animados. De Mickey Mouse a Aladdin*. Barcelona. Ediciones B.
- Vila, S. (1997). *La escenografía: cine y arquitectura*. Madrid. Editorial Cátedra.
- White, T. (1998). *The Animator's Workbook. Step-by-step. Techniques of Drawn Animation*. Nueva York. Watson-Guptill Publications.
- Winder, C. y Dowlatabadi, Z. (2001). *Producing Animation*. Woburn. Focal Press.
- Zunzunegui, S. (1985). *Mirar la imagen*. (Segunda edición). Vizcaya. Servicio editorial Universidad del País Vasco.

Publicaciones periódicas

Jones, A. (1999). Tim Burton: The Master of the Strange and Wonderful. *Film Review, The Directors Special Edition*, n° 28, p. 40

Tonks, P. (1996). Bats in his Belfry. *Legend. The Official Goldsmith Film Music Society Journal*, n° 19, p. 37

Trabajos de grado

Bernal, K. y Bilbao, A. (2004). *Feérica. El nacimiento de un mundo animado*. Trabajo de grado de Especialización no publicado. Universidad Católica Andrés Bello, Caracas, Venezuela.

Iriarte, C. y Pérez, J. (2003). *Del castillo a la corporación: Villanos y monstruos al estilo Disney*. Trabajo de grado de Especialización no publicado. Universidad Católica Andrés Bello, Caracas, Venezuela.

García, L., Miranda, E. y Salas, A. (1993). *Animación con plastilina. Uso de la plastilina en la técnica de animación como alternativa para la publicidad en Venezuela*. Trabajo de grado de Especialización no publicado. Universidad Central de Venezuela, Caracas, Venezuela.

Szigety, E., Tintori, M., Vian, J., y Moro, L. (2009). *Estroboscopia mecánica: una experiencia visual*. Trabajo de grado de Especialización no publicado. Universidad Nacional de Mar de Plata, Argentina.

Medios audiovisuales

Burton, T. (1982). *Vincent*. [Cortometraje]. Estados Unidos. Walt Disney Pictures.

Burton, T. (1984). *Frankenweenie*. [Cortometraje]. Estados Unidos. Walt Disney Pictures.

Burton, T. (1985). *Pee-wee's Big Adventure*. [Película de cine]. Estados Unidos. Aspen Film Society & Warner Bros. Pictures.

Burton, T. (1988). *Beetlejuice*. [Película de cine]. Estados Unidos. The Geffen Company & Warner Bros. Pictures.

Burton, T. (1989). *Batman*. [Película de cine]. Estados Unidos, Gran Bretaña. Warner Bros. Pictures.

Burton, T. (1990). *Edward Scissorhands*. [Película de cine]. Estados Unidos. Twentieth Century Fox Film Corporation.

Burton, T. (1992). *Batman Returns*. [Película de cine]. Estados Unidos. Warner Bros. Pictures.

Burton, T. (1995). *Ed Wood*. [Película de cine]. Estados Unidos. Touchstone Pictures.

Burton, T. (1996). *Mars Attacks!* [Película de cine]. Estados Unidos. Warner Bros. Pictures.

Burton, T. (1999). *Sleepy Hollow*. [Película de cine]. Estados Unidos, Alemania. Mandalay Pictures & Paramount Pictures.

Burton, T. (2001). *Planet of the Apes*. [Película de cine]. Estados Unidos. Twentieth Century Fox Film Corporation.

Burton, T. (2003). *Big Fish*. [Película de cine]. Estados Unidos. Columbia Pictures.

Burton, T. (2005). *Charlie and the Chocolate Factory*. [Película de cine]. Estados Unidos. Warner Bros. Pictures.

Burton, T. (2005). *Corpse Bride*. [Película de cine]. Estados Unidos, Gran Bretaña. Warner Bros. Pictures.

Burton, T. (2007). *Sweeney Todd: The Demon Barber of Fleet Street*. [Película de cine]. Estados Unidos, Gran Bretaña. Dreamworks & Warner Bros. Pictures.

Burton, T. (2010). *Alice in Wonderland*. [Película de cine]. Walt Disney Pictures.

Selick, H. (1993). *The Nightmare before Christmas*. [Película de cine]. Walt Disney Pictures.

Fuentes electrónicas

Baer, K. (s.f.) *The History of Animation*. 07 de febrero de 2012.
<http://hash.com/lectures/histanim/page1.html>

Belatategui, O. (s.f.) *Entrevista a Tim Burton*. 02 de marzo de 2012.
<http://www.nortecastilla.es/cine/datos/protagonistas/prota190801burtonb.html>

Breskin, D. (1992). *A Interview With a Dark Man*. Recuperado en abril, 30, 2012,
<http://www.timburtoncollective.com/article32.shtml>

Espinós, P. (s.f.) *Tim Burton y el expresionismo*. 04 de marzo de 2012.
http://fama2.us.es/fco/frame/new_portal/textos/num3/TIMBURTONYELEXPRESIONISMO.pdf

Federman, J. (1999). *Auteur Study of Tim Burton*. 25 de febrero de 2012.
<http://students.goucher.edu/jfederman/TimBurton.htm>

Hassler-Forest, D. (2006). *Tim Burton: Auteur or Marketing Concept*. 24 de febrero de 2012. <http://www.euronet.nl/users/mcbeijer/dan/burton/introd.html>

ANEXOS

- Presupuesto # 1



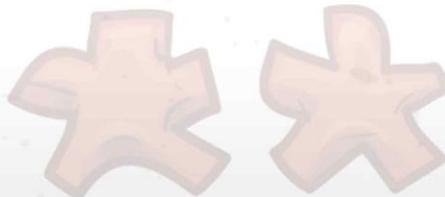


CHIGUIRE
animation studio

En **Chiguire Animation Studio** nos dedicamos a brindarles a nuestros clientes las herramientas necesarias de animación 3D, diseño y efectos visuales a la vanguardia con la última tecnología y con la mejor atención, calidad de trabajo y ajustandonos a la medida de cada cliente.

Para garantizarles a nuestros clientes un trabajo eficaz, les ofrecemos:

- Respuesta inmediata.
- Soluciones Concretas.

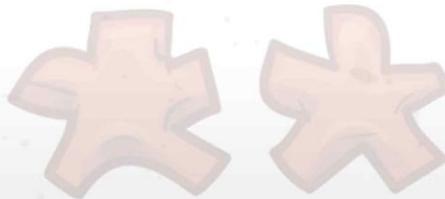




CHIGUIRE
animation studio

A continuación se presenta una listado del trabajo a realizar:

- Cantidad de personajes a modelar: 63
- Cantidad de escenarios (sets) a modelar: 16
- Animación de aprox 10 min de animación
- Render de animación 3D
- Compositing Material 3D.





CHIGUIRE

animation studio

FECHA : 31/08/2012 PRESUPUESTO CH2012-175
PRODUCTORA:
CLIENTE: Néstor Eduardo Mollegas Andrade
VERSIÓN: Corto Animado 10"

POST PRODUCCION		TOTAL
Sala de Edición Off / On Line		0,00
Sub-Total Post Producción:	Bs.F	0,00

COMPUTACION GRAFICA	TOTAL
Dirección del Proyecto	90.000,00
Modelajes y Superficies	150.000,00
Animación 3D	375.000,00
Photo Shop	30.000,00
After Effects	115.000,00
Render	70.000,00
Particulas	0,00
Captura de Cámara	0,00
Animacion 2d personaje	0,00
Sub-Total Computación Gráfica:	Bs.F 830.000,00

TOTALES	
Sub-Total Post Producción:	Bs.F 0,00
Sub-Total Computación Gráfica:	Bs.F 830.000,00
TOTAL:	830.000,00
TOTAL GENERAL NETO	Bs.F 830.000,00

NOTA:

* No incluye Copias
* No incluye Impuestos
Modelaje texturizado rig, Animación 63Personajes, 16 sets
10 min aprox.
*Tiempo de entrega: 27 meses.

PRESUPUESTO VALIDO POR 15 DIAS HABILDES.



CHIGUIRE
animation studio

Desglose Presupuesto:

Modelaje 3D: comprende El modelaje 3D, material, texturizado, Setup (huesos, rig)

63 personajesTiempo estimado para esta fase es de (10Meses) que pueden empezar antes de grabar.

Simultáneamente se van grabando en audio las caracterizaciones de los personajes, para tenerlas listas antes de animar

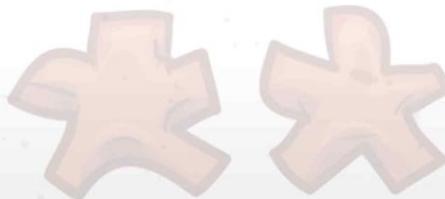
Animación: 10 min aproximadamente. que contemplan vuelos, y gestuales de dichas aves. Tiempo estimado para esta fase es de (13 Meses).

1. 3 animadores dedicados.
2. Objetivo = 10 segundos de animación por semana
3. Tiempo Total de Animación en la corto (10 min aprox)
4. Total: 60 Semanas = 13 meses.

Photoshop: contempla todo lo que es el texturizado de todos los modelos 3d, todas las gráficas para los credits, retoques de la filmación etc. Se utiliza durante todo el proceso.

After Effects: está herramienta se usa para hacer todo el composición, del material filmado y el material 3D, también se usaría por ejemplo, para la parte de los cromas con las tomas de archivo. Para retocar cualquier detalle de la filmación, como borrar edificios, o duplicar gente. Tiempo estimado Integración (2 Meses).

Renders: este proceso es un tiempo de maquina donde se hacen todos los calculos y se generan todas las imagines animadas en 3D. Sería ideal poder contar con el renderfarm que se solicito en el proyecto al senac, de lo contrario este proceso se mandaría a hacer en España como te comentamos, en la reunión. Tiempo estimado (2meses)



- **Arte conceptual**



Bocetos de Helena en sus etapas de juventud y adultez (*Del sepelio a la cuna*, 2012).



Bocetos de Vicente (*Del sepelio a la cuna*, 2012)



Bocetos de los asistentes del funeral de Vicente
(*Del sepelio a la cuna*, 2012)



Bocetos de muertos (*Del sepelio a la cuna*, 2012)



Bocetos de los asistentes de la boda de Helena (*Del sepelio a la cuna*, 2012)



Bocetos de personas vivas (*Del sepelio a la cuna*, 2012)



Bocetos de los compañeros de clase de Vicente
(*Del sepelio a la cuna*, 2012)



Bocetos de los compañeros de clase de Helena
(*Del sepelio a la cuna*, 2012)