



**UNIVERSIDAD DE NEGOCIOS ISEC
ESCUELA DE PSICOLOGÍA**

INCORPORADA A LA UNAM 3172-25

**EL CINE COMO MEDIO GENERADOR DE ESTEREOTIPOS BASADO EN LA
CARACTERÍSTICA DE INADAPTACIÓN DE LA OBRA FÍLMICA DEL CINEASTA TIM
BURTON**

TESINA

**Que para obtener el título de
LICENCIADO EN PSICOLOGÍA**

PRESENTA:

Nadia Itsel Cortés Ruiz

DIRECTOR DE TESINA:

Irene Hano Oliva

Ciudad de México, octubre 2016



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

AGRADECIMIENTOS

“Éste es sólo el comienzo de una cadena de retos para el crecimiento profesional en psicología, el psicólogo inicia su camino en la Universidad y a partir de ahí acepta el compromiso de seguirse formando día con día hasta su muerte. Psicólogo no es aquél que porta un título, psicólogo será aquél que asuma su responsabilidad para tratar a los seres humanos con humildad, ética y profesionalismo”.

Nadia Itsel Cortés Ruiz.

De manera general dedico este trabajo a todas las personas que forman una parte especial en mi vida y han influido para mi desarrollo personal en las diversas esferas de mi vida, como miembro de una familia, amiga, alumna y colega.

Agradezco a mi familia por haberme dado los cimientos morales, espirituales y de empuje para siempre trascender, por confiar en mis metas hasta alcanzarlas. En especial a mi madre Sonia Ruiz por siempre confiar en mí, en mis proyectos, por apoyarme en cada etapa de mi vida; a mi padre Mario Cortés por enseñarme el valor de la perseverancia y la responsabilidad; a mi hermano Mario por considerarme siempre un ejemplo a seguir; a mi tía Patricia Ruiz por su apoyo incondicional en el desarrollo de mi vida y carrera; a Lourdes Peña por enseñarme la importancia del valor familiar, por apoyarme en los momentos más vulnerables, por creer en mí y ayudarme a crecer en lo personal, laboral y profesional ante los retos de la vida .

Agradezco a mis amigas por siempre estar conmigo, siendo soporte en las buenas y en las malas, ayudándome a mejorar en aspectos de mi vida personal y apoyándome en mi desarrollo profesional como psicóloga. En especial a mis compañeras de vida mis “Claudinas” Nefer, Karla, Shariani que me han acompañado en esta aventura académica y de amistad desde la prepa; a mis “ACompany” Claudia, Mireya, Xochitl, Adriana por ser mis cómplices de estrés ante las tareas y exámenes en la carrera así como ayudarme a ver mis errores personales y crecer como estudiante, a Diana Areli por impulsarme y

monitorearme hasta cerrar este ciclo, por estar a mi lado tanto en las crisis académicas como personales durante la carrera; a mi amiga Sami por creer en mi nivel profesional, así como apoyarme en esta investigación e impulsarme a concluirla.

A todos mis profesores que han dejado huella en mi vida por sus conocimientos, profesionalismo, corrigiendo mis errores y mostrándome el camino correcto para mi desarrollo como psicóloga. En especial a Irene Hano por arriesgarse a tomar este proyecto, por su perseverancia y responsabilidad en cada elemento de esta investigación, por su seguimiento, por confiar en mí, por guiarme con paciencia hasta concluirlo y apoyarme personalmente animándome emocional y espiritualmente para cerrar este ciclo. A Denisse Ostos por apoyarme a dar inicio a esta investigación, por alentarme a abrir mi panorama dentro de la psicología y por el apoyo personal e incondicional que me otorgaste en momentos de vulnerabilidad tras el término de la carrera, gracias por siempre estar ahí apoyándome en el ámbito personal y procurando mi desarrollo profesional posterior a la licenciatura.

A mis colegas en el ámbito laboral, que me mostraron la aplicación de la psicología más allá de las aulas, que confiaron en mí y me han conducido a seguir trascendiendo. En especial a Mariana Zavala por enseñarme las bases dentro del campo laboral, por creer en este proyecto, por motivarme y monitorearme a seguir incansablemente hasta concluirlo. A Mónica Macedo por apoyarme en tiempos y espacios para la entrega de esta investigación, por la motivación y ánimos creyendo en la calidad de este trabajo y también por darme la oportunidad de trabajar a su lado como miembro de su equipo permitiéndome adquirir experiencia, así como enseñarme herramientas dentro del ámbito de la psicología laboral.

ÍNDICE GENERAL

| CONTENIDO | PÁGINA |
|----------------------------------------------------------------------------------|---------------|
| Resumen | 11 |
| Introducción | 12 |
| Justificación | 18 |
| Capítulo I El cine como mecanismo de compensación. | 22 |
| 1.1 La cultura y el cine. | 22 |
| 1.2 Diferentes concepciones del cine. | 23 |
| 1.3 El desarrollo de la cultura en el cine. | 25 |
| 1.4 Las clasificaciones en el cine. | 26 |
| 1.5 Mensaje subliminal y el cine. | 29 |
| 1.6 La Psicología y el cine. | 30 |
| 1.7 Aportaciones de la Psicología a la estética en el cine. | 31 |
| 1.8 Reacciones de los espectadores a las películas. | 34 |
| | |
| Capítulo II Estereotipos y su influencia en la percepción del ser humano. | 36 |
| 2.1 Estereotipos. | 36 |
| 2.2 La inadaptación o el inadaptado. | 38 |
| 2.3 Prejuicio. | 41 |
| 2.4 Percepción, desde el ámbito social. | 42 |
| 2.5 Mecanismos de defensa. | 44 |
| 2.6 Etiquetas sociales. | 47 |
| 2.7 El rol de la sociedad y los seres humanos. | 47 |
| 2.8 Ética, valores y moral. | 49 |
| | |
| Capítulo III El origen de la inadaptación | 52 |
| 3.1 El yo dividido. | 52 |
| 3.2 La conformación del yo y de la identidad. | 53 |
| 3.2.1 La conformación del yo y la identidad a partir de la relación con otros. | 54 |
| 3.2.2 La identidad del YO y un grupo en particular. | 54 |
| 3.3 Atribuciones e imposiciones. | 56 |
| 3.4 La realidad. | 57 |
| 3.5 La fantasía. | 57 |
| 3.5.1 La fantasía inconsciente. | 58 |

| | | |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| 3.5.1.1 | La operatividad de la fantasía inconsciente en la interacción con otros. | 59 |
| 3.6 | El logro o la falla de las atribuciones en el ser. | 60 |
| 3.7 | Experiencias particulares en el modo de vivir y ver las cosas. | 61 |
| Capítulo IV La proyección de la inadaptación de Tim Burton | | 63 |
| 4.1 | Biografía. | 63 |
| 4.2 | Filmografía y otros trabajos. | 73 |
| 4.3 | Sinopsis de obras a abordar. | 75 |
| 4.3.1 | Vincent. | 75 |
| 4.3.2 | Frankenweenie. | 77 |
| 4.3.3 | Edward Scissorhands. | 79 |
| 4.3.4 | The Nightmare Before Christmas. | 81 |
| 4.4 | Características estéticas e influencias artísticas principales en las obras de Tim Burton. | 83 |
| 4.5 | La influencia de la cultura en Tim Burton en el desarrollo del ser. | 86 |
| 4.6 | Una visión psicológica respecto al proceso de adquisición de la característica de inadaptación en Tim Burton y su proyección en su obra fílmica. | 89 |
| 4.6.1 | Proceso de adquisición. | 89 |
| 4.6.2 | Proceso de proyección. | 91 |
| 4.6.3 | Proceso de vinculación. | 95 |
| Capítulo V Análisis del proceso de identificación proyectiva de la inadaptación de Tim Burton | | 98 |
| 5.1 | Evidencias (Perspectiva de Tim Burton y espectadores). | 98 |
| 5.1.1 | Obras en general. | 98 |
| 5.1.1.1 | Perspectiva de Tim Burton | 98 |
| 5.1.1.2 | Perspectiva de los espectadores | 102 |
| 5.1.2 | Vincent. | 106 |
| 5.1.2.1 | Perspectiva de Tim Burton | 106 |
| 5.1.2.2 | Perspectiva de los espectadores | 106 |
| 5.1.3 | Frankenweenie. | 108 |
| 5.1.3.1 | Perspectiva de Tim Burton | 108 |
| 5.1.3.2 | Perspectiva de los espectadores | 110 |

| | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| 5.1.4 Edward Scissorhands. | 112 |
| 5.1.4.1 Perspectiva de Tim Burton | 112 |
| 5.1.4.2 Perspectiva de los espectadores | 112 |
| 5.1.5 The Nightmare Before Christmas. | 114 |
| 5.1.5.1 Perspectiva de Tim Burton | 114 |
| 5.1.5.2 Perspectiva de los espectadores | 115 |
| 5.2 Visiones generales y características principales en las obras de Tim Burton. | 116 |
| 5.2.1 Los patrones de Tim Burton (Obras en general). | 117 |
| 5.2.2 Rasgos de la personalidad de los protagonistas de Tim Burton. | 122 |
| 5.3 Sinopsis, símiles y distas de las dos perspectivas. | 126 |
| 5.4 Análisis psicológico de la inadaptación en la percepción de Tim Burton y los espectadores. | 130 |
| 5.4.1 El proceso de vínculo entre los espectadores y Tim Burton. | 131 |
| 5.5 Mecanismos y procesos psicológicos en el cine mostrados como posibles causas por las que la gente estereotipa. | 132 |
| 5.5.1 Perspectiva psicoanalítica. | 133 |
| 5.5.2 Perspectivas de otras corrientes de la Psicología. | 143 |
| Conclusiones | 158 |
| Referencias bibliográficas | 163 |
| Anexos | 181 |

ÍNDICE DE TABLAS

| CONTENIDO | PÁGINA |
|-------------------------------------------------------------------|---------------|
| Tabla 1. Clasificaciones. | 28 |
| Tabla 2. Evocación a los colores. | 33 |
| Tabla 3. Trastorno disocial. | 39 |
| Tabla 4. Mecanismos de defensa. | 46 |
| Tabla 5. Filmografía. | 73 |
| Tabla 6. Otras obras. | 74 |
| Tabla 7. Series y cortometrajes. | 74 |
| Tabla 8. Ficha técnica de Vincent. | 76 |
| Tabla 9. Ficha técnica de Frankenweenie. | 78 |
| Tabla 10. Ficha técnica de Edward Scissorhands. | 80 |
| Tabla 11. Ficha técnica de The Nightmare Before Christmas. | 82 |
| Tabla 12. Posturas de los analistas. | 127 |
| Tabla 13. Símbolos de los analistas. | 128 |
| Tabla 14. Distintos de los analistas. | 129 |

ÍNDICE DE FIGURAS

| CONTENIDO | PÁGINA |
|-----------------------------------------------------------------|---------------|
| Figura 1. Eduardo Manostijeras. | 21 |
| Figura 2. Tim Burton a los 7 años. | 65 |
| Figura 3. Tim Burton de niño disfrazado. | 66 |
| Figura 4. Vincent Malloy. | 76 |
| Figura 5. Victor Frankenstein. | 78 |
| Figura 6. Eduardo Manostijeras. | 80 |
| Figura 7. Jack y Sally. | 82 |
| Figura 8. Escalera del castillo de Eduardo Manostijeras. | 85 |
| Figura 9. Jack Skellington. | 85 |
| Figura 10. Molino en la película Frankenweenie. | 85 |
| Figura 11. Vincent Malloy. | 85 |
| Figura 12 Sally y el Dr. Finkelstein. | 85 |

RESUMEN

La presente tesina toma como objeto de estudio psicológico la obra fílmica del cineasta Tim Burton, la cual servirá de modelo para identificar la influencia que tiene la industria cinematográfica como un medio generador de estereotipos sociales, basado en la característica de inadaptación. Se desarrolla un análisis de los protagonistas y el mensaje central de obras seleccionadas a través de una recopilación de evidencias y declaraciones emitidas por algunos medios y documentales de diversas posturas, así como las percepciones que tienen los espectadores y Tim Burton, el cual procura comunicar un mensaje resaltando los valores y la percepción que tiene de su propia vida más allá de la imagen de sus protagonistas. Uno de los resultados significativos fue que los espectadores que tenían conocimientos en Humanidades, mantuvieron mayor concordancia con el mensaje central que pretendía transmitir Tim Burton, analizando más el fondo que la forma. Al realizar una revisión de los elementos de influencia en la formación de estereotipos, se puede decir que el cine es un medio y no una causa directa en la creación de estereotipos, ya que esta se verá moldeada por las diferentes percepciones que tienen los espectadores, dependiendo de su desarrollo personal individual y el moldeamiento a su cultura generando identificaciones sociales a través de los personajes y mensajes de las obras de Burton en concordancia con el estereotipo de inadaptación.

Palabras clave: estereotipos, inadaptación, Tim Burton.

INTRODUCCIÓN

A través de los tiempos, en la vida cotidiana se ha juzgado o bien se ha concebido a una persona a partir del aspecto que estos presentan. Su forma de peinar, caminar, hablar, vestirse e incluso si portan algún tatuaje o perforación, éstos se convierten automáticamente en motivos suficientes para catalogarlos en una tipología y a consecuencia se vuelven portadores de una serie de rasgos y características que les son adjudicados por su apariencia y no por su verdadera personalidad. De igual manera ciertas influencias sociales hacen que la persona, que es portadora del estereotipo, de forma genérica acepte como una ventaja o desventaja dicha diferencia estereotipada.

En este caso, abordando la característica de inadaptación en Tim Burton, se ve ejemplificado en el desarrollo y crecimiento profesional de su carrera como cineasta, a quien en muchas ocasiones se le ha etiquetado como un inadaptado, tanto en su vida personal como en la industria tradicional de Hollywood. Burton aceptando este estereotipo como una ventaja le ha permitido lograr ser uno de los cineastas más conocidos en nuestra época, considerado como uno de los 10 magníficos en el cine contemporáneo (TCM, 2008)

La cultura y la sociedad han delimitado de manera general una serie de reglas para determinar modos de conducta apropiados y no apropiados, lo que ha influido para clasificar a la gente sublimando o enajenando a aquellos que no pertenecen a lo comúnmente predicho por las normas, desencadenando así la discriminación y el aislamiento de la persona etiquetada.

Es importante abordar el tema de los estereotipos dado a que éstos siguen fungiendo una parte significativa en la sociedad, desencadenándose el prejuicio y la

diferenciación entre las personas, a consecuencia de éstos, lo que conlleva en algunos individuos a discriminar ciertos grupos sociales estereotipados, los cuales son tratados injustamente por no identificarse con ellos. Dichos actos pueden llegar a ser premeditados por discriminaciones personales o institucionales, pero a su vez pueden darse de forma no intencional y aislada (Aguilar-Morales, 2011).

Desde inicios del siglo XIX, la cinematografía se ha caracterizado como medio de difusión masiva, manteniendo diversos objetivos tales como: la comunicación, información, diversión, expansión del arte, ocio, etc (Faulstich & Korte, 1997). Asimismo la trascendencia que a lo largo de los tiempos adquirieron tanto los estereotipos como las etiquetas en la sociedad a nivel mundial han tenido tal impacto que dentro de la industria cinematográfica se han llevado a lo largo de los años una serie de delimitaciones basadas en temáticas social y culturalmente admitidas en un continuo cambio, para que toda la gente pueda ver y aceptar las películas dejando a su paso el origen y la modificación constante de las clasificaciones (A, B, C ...) dependiendo de la época o el país en el que la industria cinematográfica difunde y proyecta los filmes. Basado en lo anterior es posible entender cómo fue que en los años 90's algunas películas de Tim Burton fueron restringidas por Disney ya que las calificaba como no apropiadas para los niños por sus imágenes "atemorizantes", y que 15 años después la misma empresa haya solicitado los derechos para retransmitirlas ahora catalogándolas como películas aptas para todo público (Salisbury, Tim Burton por Tim Burton, 2006).

Resulta significativo abordar, desde una perspectiva psicológica, la presente investigación analizando el caso de un director de cine, para que permita clarificar cómo se desenvuelven los temas de estereotipos y etiquetas en el desarrollo y

percepción de sus películas. Conocer cómo un director de cine percibe una historia de vida que transforma en una fantasía interna siendo capaz de plasmarla en sus obras a partir de sus experiencias en el desarrollo de su vida personal y el cómo la proyecta en sus películas. Buscando comprender cómo los espectadores las reciben y perciben, con base en sus creencias y cultura, tanto las temáticas como los mensajes que pretende transmitir el director por medio de sus personajes. Específicamente para esta investigación se ha seleccionado al director Tim Burton y algunas de sus películas más significativas dado a que éste ha sido objeto de diversas críticas por la temática central de sus películas y las imágenes de sus personajes proyectados en sus obras. Permitiendo ahondar en la trascendencia que han tenido los mensajes que enmascaran el contexto e imagen de sus películas delimitando algunas interrogantes de adjudicación y evocación estereotipada en las mismas, ante una contrastación social en la que algunos espectadores lo aclaman por sus obras, pero a su vez es objeto de rechazo y de comentarios grotescos por otro grupo de espectadores debido al aspecto que tienen sus personajes y la estética en los ambientes de sus películas atendiendo más la forma y no el fondo de sus películas.

Ante lo anterior se tratará de identificar, por medio de un análisis de diferentes vertientes teóricas dentro de la psicología, los siguientes supuestos: ¿cómo influyen en la sociedad las imágenes estereotipadas que se proyectan en el cine?, ¿cuáles son los mecanismos psicológicos que median la formación de estereotipos y etiquetas sociales?, ¿cómo se origina la característica de inadaptación en un individuo, ¿cómo un director de cine percibe una historia de vida interna que transforma al plano de la realidad por medio de sus personajes, y es capaz de plasmarla en sus obras a

partir de sus experiencias?, ¿cuáles son los factores preponderantes en el desarrollo de la filmografía de Tim Burton a través de los años?, ¿cómo se ha manifestado el rasgo de inadaptación en las películas de Tim Burton?, ¿cuáles son los mensajes centrales que pretende manifestar Tim Burton en sus filmes?, ¿cuáles son las diferentes perspectivas que tienen los espectadores basados en las películas y personajes de Tim Burton?.

El objetivo general de la presente tesina es indagar y analizar desde el ámbito psicológico, los procesos que intervienen en la percepción de los espectadores ante el cine para generar estereotipos, con respecto al rasgo de inadaptación en la obra filmica de Tim Burton que éste proyecta en cada una de sus películas y personajes a través de los temas, conductas, patrones e imágenes, mismos que generan influencia al desarrollo del estereotipo de inadaptación marcado con dicha etiqueta social.

A su vez derivado del objetivo general, la presente investigación permitirá analizar durante su desarrollo los siguientes objetivos particulares: a) analizar la importancia que ha tenido la industria cinematográfica en la sociedad como medio de difusión masiva y generador de estereotipos y etiquetas sociales; b) indagar los procesos psicológicos, sociales y culturales involucrados en la creación de estereotipos y etiquetas sociales; c) indagar cuáles son los elementos que permiten el desarrollo de la característica de inadaptación y cómo ésta se incorporó en la vida y obra de Tim Burton; d) indagar cuáles son las principales percepciones que tienen los espectadores con respecto a los personajes y mensajes que identifican en las películas de Tim Burton. Y a su vez conocer sus posibles similitudes y diferencias entre ambas posiciones; e)

investigar las posibles repercusiones que desencadenan la creación de estereotipos y etiquetas sociales en las relaciones humanas.

Las tesis y premisas de la presente investigación son las siguientes: a) la influencia histórica que han tenido los films de Tim Burton dentro de la industria cinematográfica y en los espectadores en primer plano fue la de un radical que pretendía proyectar sus sentimientos reflejados por medio del expresionismo alemán tratando de mostrar más el fondo que la forma de sus personajes a manera de una crítica social; b) un mecanismo de formación de estereotipos y etiquetas se ve mediado por las creencias y culturas de cada sociedad, como tal éstas pueden influir seleccionando o sesgando a determinados grupos y prefiriendo a otros, lo cual deviene en una modificación de comportamiento referente a las interacciones interpersonales e intrapersonales de los individuos que componen un grupo o lugar; c) los personajes de Tim Burton junto con sus imágenes estructuradas han generado diversas reacciones en la sociedad, algunos han llegado a acoplarlo como un modelo para representar lo gótico, lo terrorífico, o lo inadaptado imitando a sus personajes y encasillándolos en épocas de celebraciones relativas al día de muertos o Halloween. Otros en cambio se han influenciado de la personalidad de sus protagonistas sintiéndose identificados respecto al hecho de ser diferentes resaltando más el valor interior de una persona que el aspecto externo o estético; d) las obras de Tim Burton han pasado por algunas modificaciones desde sus inicios hasta la fecha, debido a que en un principio éste expresaba sus sentimientos e ideas puras sin intervención de terceros, las cuales en ese periodo fueron clasificadas para adultos por las temáticas, los escenarios y los personajes que manejaba. Pero actualmente se logran ver modificaciones en sus nuevas películas dado a que ha existido

una mediación por parte de las casas productoras y los procesos de mercadeo haciéndolo más rentable y disponible para todo público; e) principalmente las películas de Tim Burton llevan inmersas un mensaje subliminal que da una crítica a la sociedad, develando por medio de sus escenarios y personajes que hay una polaridad de vivencias sociales, por una parte está la gente que vive de los estándares permitidos y que juzga, por lo que les está determinado con base en las leyes así como por su cultura, y por otro lado está la gente que acepta nuevas modalidades de vida y juzga a partir de involucrarse y conocer otros modos de pensamiento así como estilo de vida; f) Burton intenta resaltar los valores y sentimientos humanos que están enmarcados en hechos y no en formas estéticas o visualmente aceptadas, empleando la estética y la forma de sus personajes para transmitir más el fondo que la forma en sí; g) el sesgo que produce la clasificación basada en estereotipos y etiquetas desencadena racismo y rechazo a ciertos individuos o grupos; h) la mayoría de los espectadores que identifican la temática central de las películas de Burton son aquellos que tienen experiencia con las artes cinematográficas o bien cuentan con conocimientos en Humanidades que les permiten identificar simbolismos más allá de los elementos gráficos per se; i) la sociedad ha creado estereotipos y etiquetas a partir de las películas y personajes de Tim Burton relacionándolos con seres inadaptados, fuera de este mundo, tenebrosos, góticos e incluso temibles debido a la representación física y por dar mayor atención al aspecto físico que al fondo, al mundo interno y a los sentimientos de los mismos.

JUSTIFICACIÓN

El origen principal de esta investigación se encuentra fundamentado en la curiosidad, la curiosidad que lleva al descubrimiento de nuevos campos y áreas de conocimiento que aún no han sido descubiertos a partir de la exploración e indagación. Para Nowotny (2011), la curiosidad especula, prueba y plantea las preguntas que no se estaba permitido hacer e incita a la acción; las preguntas la instruyen y la conducen. Para Ziman (2003), la curiosidad es una de las cualidades más notables de muchos de los científicos más destacados, la ciencia utiliza la curiosidad, necesita de ella. La investigación dirigida por la curiosidad genera resultados que contienen un enorme valor práctico.

Al realizar este análisis documental se pretende denotar la relación estrecha que tiene la Psicología con los diversos campos de conocimiento que existen en el mundo actual, resaltando que todo quehacer humano conlleva el factor psicológico y en este caso, el cine al ser una industria creada y constituida por obras, creadas a partir de procesos mentales, por humanos son sujetas a un análisis psicológico.

Es relevante el llevar a cabo esta investigación dado que se pretende dar una recopilación de la trascendencia que han tenido los films de Tim Burton ante la crítica cinematográfica, la manifestación de estereotipos, etiquetas e influencia social a lo largo de los años; asimismo realizar una elección de sus películas, dado que en éstas se identifican ciertos componentes de diversos rasgos sociales, los cuales se activan rápidamente por imágenes o palabras relacionadas a grupos estereotipados (Aguilar-Morales, 2011); de tal forma que varios críticos encontrándose de espectadores han

estereotipado y clasificado el estilo de las películas de Tim Burton como un inadaptable procedente de algo raro, terrorífico, oscuro, siniestro y tenebroso.

Desde un punto de vista psico-terapéutico el análisis del teatro (o de los medios del espectáculo) han intervenido en la terapia y en el quehacer del psicólogo para complementar el conocimiento de la dimensión trágica de la vida humana. Dentro de las instituciones humanas y sobre todo en la familia, son inevitables las faltas, la ambivalencia y los errores trágicos. Los afectos y las emociones se hacen más refinadas, más diferenciadas. La compasión y el terror no se pueden eliminar, pero sí transformar e integrar en un nuevo nivel de respuesta y comprensión (Simon, 1984).

Finalmente, una de las principales razones por las cuales se aborda el cine desde el campo psicológico es dado a que es un medio que ha permanecido como influencia constante en los seres humanos y cada vez está más al alcance de cualquier sector o población. Asimismo, surge como propuesta para que por medio del cine el psicólogo pueda implementarse y documentarse más, dando cuenta de que también hay otros medios que resguardan amplia información que rescatar, sobre todo en este tiempo actual el ser humano (nuestra materia prima), cada vez se liga más a la actualización constante de los medios virtuales y tecnológicos que permiten mayor acceso a la información por diversos medios de comunicación masiva visuales (películas, programas de televisión, teatro, espectáculos, series, etc.) que han superado los medios de acceso tradicionales que sólo provenían con las limitaciones de la televisión.

Concluyendo con una cita de André Breton, (citado en Santiago, 2006), que complementará los anteriores argumentos:

“El cine no sólo nos presenta a seres de carne y hueso, sino a los sueños de esos seres también convertidos en carne y hueso. En este sentido, el cine alcanza ese punto del espíritu donde la vida y la muerte, lo real y lo imaginario, el pasado y el futuro, lo comunicable y lo incommunicable, lo alto y lo bajo, dejan de percibirse contradictoriamente”.

Ejemplificando la cita anterior en uno de los personajes de Burton (Figura 1) en donde se aprecian los sueños del cineasta en seres convertidos de carne y hueso por medio de sus películas.



Figura 1. Eduardo Manostijeras, expresando sus sentimientos por medio de contacto físico. Figura obtenida de "20 minutos" (2014).

CAPÍTULO I

El cine como mecanismo de compensación

1.1 La cultura y el cine

Desde las primeras décadas del siglo pasado los historiadores han reconocido la vinculación entre el cine como práctica social y los procesos de construcción, reproducción y conflicto de imágenes raciales (Goyeneche, 2012).

El acelerado desarrollo del cine en el siglo XX ha coincidido con una exacerbación del problema de la afirmación y la disputa por las identidades culturales y raciales, dentro de los complejos procesos políticos y sociales. Las formas como se han configurado estos problemas en los filmes dependen de cómo se tejen las relaciones entre los diferentes aspectos de la vida humana, sociales, económicos, y los esquemas o modos de conocimiento, percepción y definición de las identidades raciales y culturales que al mismo tiempo se constituyen en formas codificadas (Goyeneche, 2012).

Desde el punto de vista de algunos directores y productores converge el hecho de que éstos no tratan de crear lo que el público desea sino lo que piensan que el público desea. La industria cinematográfica está controlada por hombres que pretenden predecir la marcha de un film con base en sus ingredientes, tales como el argumento, reparto, escenarios, música, etc., asentándose principalmente en emplear aquellos ingredientes que consideran como una garantía con ciertas modificaciones que le den un aporte de frescura. He aquí en donde suelen surgir contrastaciones entre los Productores y Directores de cine donde los primeros pretende proteger las

inversiones y llegar al éxito mientras que el otro desea plasmar su arte, pensamientos e ideas principalmente (Perkins, 1997).

1.2 Diferentes concepciones del cine

En diversas ocasiones se ha tratado de dar una definición específica del **cine** pero a lo que muchos críticos han llegado y en lo que coinciden es que el cine es un arte, un espectáculo, cultura y un medio de comunicación.

El cine es **arte** porque es una actividad humana que crea belleza, surge de los sentimientos y percepciones del creador que los transmite en modo de imágenes, sonidos, luces y es recibido por el espectador desencadenándole una serie de emociones debido al mismo (González, 2002, citado en APOCLAM, 2013)

Se le puede concebir al cine como **espectáculo** debido a que entretiene, sirve como medio para dispersar del ocio así como disminuir el aburrimiento ante la expectación de la gente.

Ahora bien, se destacarán con mayor énfasis las concepciones del cine como cultura y medio de comunicación ya que son matices que enriquecerán al presente trabajo de investigación.

En primera parte se le considera **cultura** debido a que los seres humanos quienes somos receptores y creadores del cine estamos inmersos en ella, a su vez Aguilar (1996) da cuenta de que el desarrollo de una persona requiere de todo aquello que le ofrezca o no el entorno así como el compendio cultural que nuestros antecesores han ido construyendo. Asimismo la interpretación y el avance de nuestra vida se va desarrollando de forma constante y trascendente con variaciones a pesar de que los sentimientos, afectos y emociones parezcan ser siempre los mismos los

elementos simbólicos y las **representaciones van cambiando**, por lo que es importante reconocer los significados vitales que interpretan una u otra representación en la actualidad que anteriormente pudieron pertenecer a otra serie de significados (APOCLAM, 2013).

Resumiendo de tal modo que **el cine es cultura** porque está basado en la vida personal y social de los seres humanos, a su vez compila toda una serie de emociones y sentimientos de los mismos para finalmente transmitirlos (APOCLAM, 2013).

El cine se concibe como medio de comunicación dado que tiene un mensaje que enviar por medio de intenciones, costumbres, sentimientos, momentos históricos, dicho mensaje es transmitido no sólo llevando emociones sino también información. Y es considerado uno de los medios más influyentes en el proceso de transmisión y recepción del mensaje debido a que los espectadores en la sala de cine están de forma voluntaria llamando así a la audiencia como cautiva ya que están dispuestos a recibir el mensaje envueltos en medios físicos, como la oscuridad de la sala, para que el filtro de atención se concentre sólo en la pantalla lo que genera un impacto significativo en el espectador (APOCLAM, 2013).

Finalmente, una de las definiciones que surge como conexión entre las definiciones tradicionales del cine y la conexión con la psicología como medio de investigación es la que dio Hass en 1995:

“El cine es algo más que una forma de entretenimiento. Es un medio de comunicación, un vehículo para la instrucción, un registro histórico y una lupa que moldea y refleja el espíritu de los tiempos”
(García, 2006)

1.3 El desarrollo de la cultura en el cine

La cultura a lo largo del desarrollo del cine ha sido fundamental para la proyección de las mismas películas como a las censuras a las que se encuentra sujeto en un país u otro. Como se ha definido anteriormente, la cultura a lo largo del desarrollo del ser humano se va empalmando con la construcción de sus ideas y percepciones es por ello que resulta para algunos polémica alguna película o personaje y para otros no.

Teniendo así como antecedente que el cine fue considerado como un medio cultural a nivel mundial en la primera parte del siglo XX, tal fue el impacto y la atracción de ésta industria a la gente atribuible en aquel tiempo a que en un mundo estático en donde se introducían nuevas tecnologías se generaba de forma simultánea una representación audible y visual del mundo y de escenarios que en ocasiones eran inalcanzables para mucha gente y que por estos medios podían conocerlos o sentirse dentro de ellos. Siendo así el cine producto y testigo de una serie de cambios en la historia y desarrollo a nivel mundial (Benet, 2004).

El éxito y la aceptación que ha tenido la gente respecto al desarrollo del cine ha sido debido a que se ha vinculado dentro de los nuevos desarrollos de la modernidad dentro de las formas de espectáculo, entretenimiento y ocio de la gente, dentro de su principal objeto de acción se desenvuelven temáticas del ser humano, realiza representaciones de momentos aislados dedicados a la diversión y la atracción, no existen límites entre la realidad y sus representaciones y está inmerso en una cultura comercial en donde existe un deseo constante por consumir (Benet, 2004).

Dentro de la historia en la creación del cine, además de haber inventado el aparato que lo reproduciría, posteriormente se tuvo que “inventar” un tipo de público que fuera capaz de asumir la recepción de imágenes y recibir la percepción del espacio y tiempo cinematográfico (Benet, 2004).

1.4 Las clasificaciones en el cine

Se han elaborado diversas clasificaciones a las películas, las cuales algunas son aptas para niños, adolescentes y adultos, asimismo dentro de ésta clasificación tienen cabida una serie de géneros o temáticas que son aptos o no para cierta población.

Un ejemplo claro en el mundo es el caso de La compañía Disney quien se ha caracterizado por realizar películas desarrollando y creando la imagen de los personajes basados en un modelo antropomórfico con dibujos animados y coloridos (Beylie, 2006). Él al ser el pionero en desarrollar ampliamente esta industria y mantenerse dentro de dicho margen desde sus inicios en el desarrollo de películas y personajes poco a poco los espectadores así como los críticos los fueron clasificando para la población infantil por sus rasgos físicos y estéticos más allá que por la temática o el trasfondo de sus filmes. Ya que a partir de 1937 el desarrollo de sus personajes reemplazó el lirismo infantil que tenía en sus inicios por un sentimentalismo forzado y antropomorfismo simplificado, concluyendo así que el origen puro del desarrollo que inicio Walt Disney concluyo en 1936 ya que en años póstumos se realizaron productos basados en la historia de dichos orígenes. Sin embargo la mayoría de la gente al ver que las siguientes producciones provenían de Disney, y éste al ser garantía en un

grado mercadológico, seguían consumiendo sus productos sin dar cuenta del nuevo trasfondo que manejaban (Soriano, 1995).

Cada país dependiendo de sus normas, reglamentaciones, cultura e incluso religión ha clasificado de diversos modos los contenidos del cine. El que respecta para México, se desarrolla en la Tabla 1, bajo el régimen estipulado a través de la Secretaría de Gobernación.

Tabla 1
Clasificaciones

| Clasificación | Concepto |
|---------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| A | <p>Trasmisible en cualquier horario.</p> <p>Todos los programas son aptos para todo público y no deben contener elementos inadecuados para que los niños los vean sin la supervisión de personas adultas.</p> <p>Puede incluir agresividad mínima en la temática y personajes.</p> <p>Puede incluir temas sexuales siempre y cuando sean con fines científicos o educativos.</p> <p>Puede emplearse lenguaje soez cuando la temática del programa lo justifique.</p> <p>Temática de adicciones podrá incluirse si es justificado con el trama y contexto.</p> |
| B | <p>Apto para adolescentes y adultos, los cuales se transmiten a partir de las veinte y hasta las 5 horas. El material contiene temas o conceptos para adultos pero es adecuado para que lo vean adolescentes mayores de 12 años.</p> <p>Muestra de violencia ocasional.</p> <p>No se presentan conductas sexuales explícitas ni la presentación de genitales, pero pueden aparecer desnudos en tercer plano.</p> <p>Puede haber lenguaje soez poco frecuentes sin intensión ofensiva.</p> <p>Puede haber consumo ocasional de tabaco y alcohol.</p> |
| B15 | <p>Aptos para mayores de 15 años, los cuales podrán transmitirse a partir de las veintiuna y hasta las cinco horas.</p> <p>El material contiene temas para adultos pero es adecuado para adolescentes, preferentemente con la guía de personas adultas.</p> <p>Violencia: hay presencia de escenas siempre y cuando contribuyan a la comprensión del programa.</p> <p>Sexualidad: pueden haber escenas de simulación de relaciones sexuales sin la presencia de genitales. Humillaciones o degradaciones deben estar justificadas.</p> <p>Lenguaje: moderada frecuencia de palabras soeces.</p> <p>Adicciones: consumo de alcohol, tabaco y eventualmente de drogas.</p> |
| C | <p>Programas aptos para mayores de 18 años, podrán transmitirse a partir de las veintidós y hasta las cinco horas.</p> <p>Violencia: hay presencia siempre y cuando lo justifique la trama.</p> <p>Sexualidad: se muestran escenas y ocasionalmente en primer plano, la trama puede contener carga erótica, representación de relaciones sexuales sin presentar genitales.</p> <p>Lenguaje: se presentan palabras soeces y el exceso de ello no debe de ser un atributo positivo de los personajes.</p> <p>Adicciones: se presenta el consumo de alcohol, tabaco y drogas. Mostrando sus consecuencias negativas.</p> |
| D | <p>Programas exclusivamente para mayores de 18 años, los cuales se transmitirán entre las cero y las cinco horas.</p> <p>Violencia: hay presencia aun sí no se justifica.</p> <p>Sexualidad: se muestran escenas, la trama puede ser de carga erótica, imágenes de relaciones sexuales sin llegar a constituirse un material pornográfico.</p> <p>Lenguaje: se presentan palabras soeces aun sin justificarse por el contexto de la trama.</p> <p>Adicciones: se presenta el consumo de alcohol, tabaco y drogas. Sin hacer apología a su consumo o tráfico.</p> |

Nota: información obtenida de SEGOB (2007).

1.5 Mensaje subliminal y el cine

Como ya se ha mencionado en el apartado anterior las definiciones básicas de la percepción y cómo éstas se van educiendo dependiendo los contextos y cultura, en este apartado se evaluará el concepto desde la perspectiva del cine, como se ha ido desarrollando y cómo éste ha influido en los espectadores.

Los primeros estudios de psicología que se hicieron relacionados al estudio de la percepción se desarrollaban dentro de laboratorios en donde todo aquello percibido por 49 de 100 personas podía considerarse subliminal, basándose en un estímulo que fue definido como “límite” el cual podía ser percibido el 50% de las veces. Posteriormente con el auge del psicoanálisis tras posteriores estudios relacionados con la consciencia, y a término de los mismos, se consideró a lo subliminal como aquellos estímulos que pasan directamente al inconsciente y que influyen en el ser humano directamente, aquellos que nunca fueron captados de forma consciente (García A. , 2006).

Pero fue hasta el experimento realizado por James Vicary, en 1957 que fue el precursor para el desarrollo del mensaje subliminal en el cine, que a pesar de no haber sido algo probado fungió para que se desarrollaran una serie de investigaciones rondando la develación y la comprobación de éste término (García A. , 2006)

Ha llegado a considerarse al cine como un medio de persuasión debido a que cada vez, a consecuencia del auge de la tecnología, cada persona tiene mayor acceso a este tipo de entretenimiento ya que puede verlo desde su casa por medio de la televisión o el internet sin tener que acudir a salas de cine únicamente para

poder hacerlo como en épocas pasadas. Asimismo por la fácil distribución que actualmente tiene también se le considera como un canal para transmitir la cultura, la política y los hechos actuales a través de las diversas historias (Beylie, 2006).

1.6 La Psicología y el cine

La psicología ha estado ligada constantemente a nuevas investigaciones que estén involucradas con el ser humano, buscando nuevos objetos de estudio conforme trascienden los tiempos y las tecnologías, dando como importancia al presente apartado del interés que se ha ido desarrollado por el cine en relación con la psicología.

Para comprobar el hecho de que el tema del cine ha impactado en el desarrollo de investigaciones en la psicología, se realizó un estudio basado en datos de APA donde se revisaron el número de documentos, artículos e investigaciones en donde el tema de la psicología relacionado con el cine aumentaban, encontrando que en el periodo del año 2000 al 2002 doblaron en cantidad en comparación a los trabajos que se llegaban a realizar en los años 90's (García A. , 2006).

Los temas dentro de la psicología en los que se ha empleado al cine son variados desde casos clínicos, análisis de procesos biológicos, sociales y en el ámbito educativo. Y dentro de los temas específicos de procesos psicológicos se encuentran principalmente los relacionados con emociones, después la memoria y pocos de percepción, motivación y atención (García A. , 2006). Dado lo cual, que en la presente investigación haremos uso del análisis prioritario destacando las emociones transmitidas por medio de los personajes de Burton.

Las investigaciones relacionadas con el cine han sido principalmente a nivel experimental en donde se han tratado de comprobar tres temas prioritariamente, tratar al cine como experimento, los efectos del cine y análisis de contenido (García A. , 2006).

La relación que existe entre la psicología y el cine no se centra exclusivamente a las investigaciones que realiza nuestra disciplina hacia el cine sino que éste también realiza estudios enfocados en la psicología o considerándola como parte de. Los principales temas y representaciones de la psicología en el cine se centran en psicoterapeutas o psicólogos clínicos y en el caso de los pacientes resaltando casos a nivel psiquiátrico o bien representando casos clínicos famosos e históricos que fueron objeto de escándalo en el desarrollo de la historia de la psicología (García A. , 2006).

Para el desarrollo del tema de esta tesina se interrelacionará la psicología con el cine realizando un análisis de la creación de estereotipos basado en el rasgo de inadaptación a partir de un Director de cine quien ha plasmado parte de su vida y sus emociones por medio de sus personajes en sus películas y cortometrajes, los cuales han sido objeto de crítica por la estética en la que los ha representado.

1.7 Aportaciones de la Psicología a la estética en el cine

Se han realizado diversas investigaciones para tratar de determinar si ciertos trazos o colores están vinculados por la mayoría de la gente con la tristeza, la felicidad, el enojo, etc. Algunas de estas contribuciones han sido empleadas para la elaboración de pruebas proyectivas que le permitan al psicólogo en su actuar

encontrar algún tipo de problemática a tratar en la clínica o bien para poder realizar algún informe o dictamen recabando rasgos de la personalidad que le permitan complementar su caso de estudio. Tantos han sido los estudios realizados que las pruebas se han estandarizado para diversas poblaciones en particular.

Existen ciertas reacciones psicológicas innatas a los colores, las principales clasificaciones corresponden a las descritas en la Tabla 2.

Tabla 2
Evocaciones a los colores

| Gama de colores | Evocaciones |
|------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------|
| Amarillos, rojos y naranjas | Colores cálidos despiertan curiosidad, admiración, alegría, entusiasmo, euforia. |
| Azules, verdes y violetas | Colores fríos, producen tranquilidad y pasividad, nostalgia, experiencia. |
| Gris | Resignación, tristeza. |
| Negro | Maldad, muerte, temor, terror. |
| Blanco | Inocencia, paz y rendición. |

Nota: información obtenida de Sánchez (2003).

1.8 Reacciones de los espectadores a las películas

Es invariable pensar que un ser humano sujeto a la expectación de una película no involucre sus sentimientos por o para él o los personajes proyectados en las películas ya sea por medio de la simpatía o la proyección personal. Dentro de los principales factores que generan una respuesta casi inmediata debido a los factores neurofisiológicos que les vinculan son las películas con contenidos ansiógenos, agresivos, eróticos y cómicos (Frances, 1985).

El film incorpora en su propio desarrollo al espectador y sus reacciones emocionales. La participación del espectador se convierte en un elemento más, tanto su experiencia como la acción y la imagen toman un significado, en éste proceso queda claro que la identificación es un factor principal. Los matices de asentimiento con las acciones e inspiraciones de los personajes estarán necesariamente controlados por la personalidad y experiencia del espectador mediados por su valoración crítica hacia el film. Fritz Lang menciona, como cineasta, que no puede proyectar algo que pueda ser entendido o interpretado igual por todos, dado que lo que para él algo horrible era muy posible que para los demás no fuera así, ya que cada quien a manera muy particular cuenta con un sentido de lo horrible que puede llegar incluso a producir escalofríos (Perkins, 1997).

Perkins (1997) en "El lenguaje del cine" redacta que las reacciones emocionales pueden ser estimuladas con gran intensidad, pero el intelecto y el juicio nunca quedan completamente sumergidos, parte de nuestra mente permanece al margen de la fantasía reconociendo que parte de la experiencia es irreal.

El hecho de que las películas puedan ofrecer una experiencia organizada y no sólo una fantasía amorfa sobre el deseo o peligro hace posible que vaya mucho más allá de la artificial complacencia emocional (Aschieri, 1999).

La “pantalla del universo fílmico” permite disfrutar hechos que dentro de la realidad y la sociedad no podrían aprobar, pudiendo aceptar deseos e impulsos. Complementando esto con las palabras de Jung, el cual expresó que el cine permite vivir sin peligro toda excitación, la pasión y el deseo que en un mundo humanitario se han de reprimir (Perkins, 1997).

CAPÍTULO II

Estereotipos y su influencia en la percepción del ser humano.

2.1 Estereotipos

El **estereotipo** es un término que se refiere a generalidades, algunas positivas pero en su mayoría negativas y resistentes al cambio, acerca de los miembros de un grupo (Aguilar-Morales, 2011). Constan de dos características básicas: uno que contienen una generalización sin fundamento racional de un determinado atributo aplicado a una agrupación y dos por su mismo contenido acrítico es resistente a ser modificado y tenderá a fortalecerse por la selección sesgada de información acerca de un grupo (Campos, 2006). Asimismo una de las funciones que cumplen es contribuir a la creación y mantenimiento de ideologías de un grupo que justifican acciones sociales contra los grupos estereotipados (Rubio, 1994).

Diversos estudios de índole psicológica han localizado que el proceso de estereotipar suele ser común y natural en las culturas del mundo. La facilidad con la que la gente suele emplear los estereotipos es debido a que sirven como atajos mentales más aplicables cuando se está ocupado, lo que le permite influenciar sus actitudes y comportamientos frente a alguien o algún grupo estereotipado (Aguilar-Morales, 2011).

La naturaleza de la respuesta a los estereotipos sociales varía según los grupos y dependerá de las posiciones de poder de un grupo en relación a otros y de la estructura global social Moscovici (1984). Todo esto se desarrolla durante el proceso de socialización de la persona (Rubio, 1994).

La homogeneidad del grupo externo se refiere a cuando se trata de actitudes, valores, rasgos de la personalidad y otras características la gente que

pertenece a un grupo interno tienden a estereotipar más al grupo externo sobre todo cuando los grupos internos son creados de forma natural o son mayoritarios que los externos. Dentro de las posibles razón por las que se genera éste efecto es porque los individuos de los grupos internos mantienen menor contacto con los externos por lo que no los conocen del todo (Aguilar-Morales, 2011).

El estereotipar a los grupos externos y asignarles emociones negativas es porque en su mayoría aquellas emociones positivas como la simpatía, la confianza y la admiración son asignadas casi automáticamente a el grupo interno (Aguilar-Morales, 2011).

Una de las razones por las cuales la gente tiende a estereotipar y a presentar favoritismo por sus grupos es porque éstos le dan un aumento de estima e identidad social exhibiéndose así como superiores y pertenecientes de su grupo devaluando a los externos (Aguilar-Morales, 2011).

Por lo general las personas tienen preferencias implícitas manteniendo actitudes prejuiciosas y asociaciones estereotipadas acerca de determinados grupos aunque no se den cuenta de ello (Aguilar-Morales, 2011).

Algunas investigaciones coinciden con que los aprendizajes de los estereotipos pueden ser adquiridos alrededor de los 3 o 4 años de edad de un individuo dentro del ambiente familiar. Cuya principal fuente de adquisición son los medios de comunicación, dando de éste modo que la publicidad influya cómo los individuos perciben y se relacionan entre sí dependiendo la década (Aguilar-Morales, 2011).

La duración de los estereotipos adquiridos de forma inmediata por los medios de comunicación se desvanece después de unos minutos, sin embargo, cada activación posterior similar a éste ira generando una huella de aprendizaje reforzando éste pensamiento. Otro medio de aprendizaje de los estereotipos es por la experiencia directa, la concentración en estímulos sobresalientes pueden llevar a distorsiones sistemáticas de la percepción (Aguilar-Morales, 2011).

Los estereotipos pueden ser perpetuados por sí mismos cuando a los individuos estereotipados se les hace sentir cohibidos o inadecuados (Aguilar-Morales, 2011).

2.2 La inadaptación o el inadaptado.

La inadaptación o bien la conducta inadaptada ha sido catalogada dentro del DSM-IV en la sección de los Trastornos por déficit de atención y comportamiento perturbador, bajo el nombre de Trastorno disocial, del cual cumpliéndose ciertos criterios en un individuo éste puede ser diagnosticado, dicho trastorno es descrito en la Tabla 3.

Tabla 3*Trastorno disocial.*

Catalogado en el DSM-IV, es definido como un patrón repetitivo y persistente de comportamiento en el que se violan los derechos básicos de otras personas o normas sociales importantes propias de la edad, manifestándose por la presencia de tres o más de los siguientes criterios durante los últimos 12 meses y por lo menos de un criterio durante los últimos 6 meses:

- a) Agresión a personas y animales
- b) Destrucción de la propiedad
- c) Fraudulencia o robo
- d) Violaciones graves de normas

Nota: información obtenida de "Association" (2000).

Hasta el día de hoy ha sido complicado el poder definir la característica de inadaptación debido a las diversas vertientes que lo manejan dentro del ámbito académico, por lo cual se partirá de la definición de su contrario, la adaptación.

La **adaptación** en términos generales es acomodarse, avenirse a diversas circunstancias y condiciones (RAE, 2001). Pero delimitado dentro del ámbito psicológico social, Pichon Rivière la define como la “adecuación o inadecuación, coherencia o incoherencia, de la respuesta a las exigencias del medio, a la conexión operativa o inoperante del sujeto con la realidad” concretándolo en términos correspondientes a las ideas de salud y al concepto de enfermedad mental (Cazau, 2006).

Para Rivière en la **adaptación activa** el sujeto se transforma, modifica al medio y al modificar al medio se modifica a sí mismo, configurando así un espiral permanente. Estableciendo una fuerte vinculación entre la adaptación activa y el aprendizaje, definiendo a éste último como adaptación activa a la realidad. Definiéndolo él literalmente como: “la adaptación activa a la realidad y el aprendizaje están indisolublemente ligados. El sujeto sano, en la medida en que aprehende el objeto y lo transforma, es decir, que hace ese aprendizaje operativo, se modifica también a sí mismo entrando en un interjuego dialéctico con el mundo en el que la síntesis que resuelve su situación dialéctica se transforma en el punto inicial o tesis de una antinomia que deberá ser resuelta en ese continuo proceso en espiral(...) (...) La tarea del grupo familiar es la socialización del sujeto, proveyéndole un marco y basamento adecuados para lograr una adaptación activa a la realidad en la que se modifica él y modifica al medio, en un permanente interjuego dialéctico” (Cazau, 2006) .

Lo que es para la sociedad alguien inadaptado, en Tim Burton en realidad es un mecanismo de adaptación a la realidad que él creó. Eliminando los elementos morbosos de que él padezca algún tipo de trastorno mental, como lo sugiere Pichon Rivière (Citado en Cazau, 2006) la configuración de la adaptación activa está fuertemente vinculada al aprendizaje, y éste último se va generando a partir del entorno y los recursos que se tienen cerca en el proceso de desarrollo de una persona. Como tal Burton inició a crear su adaptación a la realidad a partir de lo que configuraba internamente basado en lo que aprendía de su entorno, hablando específicamente de las películas que solía ver con temáticas de monstruos o de terror interpretadas por Vincent Price, las lecturas que hacía de las obras del escritor Edgar Allan Poe, etc. Como tal para él ese mundo es su mundo real y normal dentro de su esfera personal, por la calidad de empatía que generó con dichas tramas y corrientes artísticas, lo que discrepa a la regla de normalidad que la sociedad ha ido configurado.

Como tal se puede inferir que cada quien vive perfectamente adaptado a su modo de vida y estilo de pensamiento acorde a lo que ha aprendido, lejano a lo adaptable dictado por la sociedad. De tal modo que las personas que tienen diferencias entre la sociedad, inclusive siendo brillantes o excepcionales en cualquier disciplina son inadaptados porque salen de la norma, volviéndose incomprendidos, aunque la virtud por la que sobresalgan no sea un defecto.

2.3 Prejuicio

Oskamp (1991) define al prejuicio como una actitud desfavorable, intolerante, injusta o irracional hacia otro grupo de personas. Por su parte Devine (1995)

señala que debe considerársele desde un ángulo afectivo, describiéndolo así como un sentimiento negativo (Morales, 1996).

El prejuicio a su vez se ha encontrado que es otro proceso común y natural en las culturas al rededor del mundo (Aguilar-Morales, 2011).

Existen diversas teorías que intentar explicar las diferentes formas en las que se relacionan los estereotipos y los prejuicios algunos los conciben como resultados de un conflicto social (teorías del conflicto) o socialización (teoría del aprendizaje social), por otra parte están las teorías enfocadas en los motivos individuales y rasgos de la personalidad (teoría del chivo expiatorio, teoría de la personalidad autoritaria) o del procesamiento de la información (enfoque cognitivo) (Rubio, 1994).

Para la presente investigación se desarrollará la teoría de aprendizaje social, dado que implica un estudio de caso basado en los medios de comunicación. Ésta teoría asume que estereotipos y prejuicio son el resultado de aprendizaje por medio de la observación de diferencias aparentemente reales entre grupos de una sociedad determinada. Éste proceso se realiza a través de los medios de comunicación, de la escolarización, la influencia de la familia y del grupo de iguales (Rubio, 1994); por lo que es importante resumir y señalar que tanto los prejuicios como los estereotipos alteran la percepción de nuestra realidad tanto para los que los emiten como para los que son estereotipados (Aguilar-Morales, 2011).

2.4 Percepción, desde el ámbito social.

Dentro del mundo de la normatividad es conocido que el medio físico no está estructurado por lo que la **percepción** es incierta para un individuo y otro

(Moscovici, 1991). Dando por este medio que una vez que las sociedades fueron construyéndose y desarrollando sus propias culturas los individuos fueron adquiriendo dichas raíces por aprendizaje lo cual estaba directamente influyendo su percepción para decisiones futuras.

La **percepción** desde el ámbito **social** ha sido estudiada desde la percepción de otras personas y de los procesos particulares que ésta conlleva, llegando así a subdividir el análisis de este proceso a una percepción interpersonal y una percepción intergrupala (Gracia, 2004).

Dando como origen que la percepción que tiene una persona acerca de algún aspecto estará influido por sus percepciones personales y por aquellas que ha adquirido por el proceso de ser perteneciente a un grupo en específico. Lo que lleva a dar parte de la justificación del por qué las personas suelen enmarcar en una serie de rasgos, tras evaluar algún aspecto físico, a una persona.

Solomon Asch (citado en Gracia, 2004), realizó una investigación relacionada a éstos aspectos en donde él leía una lista de adjetivos a unos estudiantes y les explicaba que éstos pertenecían a una persona y debían seleccionar dentro de una lista, que contenía una serie de rasgos, aquellos que describieran a esa persona con base en los adjetivos leídos. La lista de adjetivos era igual sólo se diferenciaba en una palabra, uno contenía la palabra cálido y el otro frío, resultando así que los estudiantes que escucharon la lista de adjetivos con la palabra frío describían a la persona con rasgos negativos (avaro, impopular, débil, etc.), mientras que aquellos que escucharon la lista con el adjetivo de cálido otorgaron a la descripción de su persona rasgos positivos (generoso, popular, fuerte, etc.). Posteriormente modificó dicha lista cambiando los

adjetivos cálido y frío por educado y maleducado, dando cuenta que no se replicaron los resultados iniciales en su experimento, logrando concluir así que hay adjetivos generales que son percibidos por una persona y que impactan dependiendo del contexto en el que éstos vivan.

En 1950 Harold Kelley reprodujo el experimento de Asch, con la diferencia de que ahora los adjetivos se los otorgó a dos profesores, frente a un grupo presento a un profesor describiéndolo como alguien “muy cálido” y en el otro grupo al otro profesor como alguien “más bien frío”. Dichos adjetivos influyeron en el impacto de los alumnos quienes interactuaron más con el profesor al que se le había adjudicado como cálido y en caso contrario con el otro profesor (Gracia, 2004).

Un aspecto importante a abordar basándonos en las ejemplificaciones de estudios anteriores es el hecho de analizar la formación de las impresiones en las personas y las teorías implícitas de la personalidad. Muchos de los aspectos que dieron origen a éstos supuestos son todos los estudios que se han realizado para tratar de clasificar a una persona bajo un tipo de personalidad resumiéndolo en un conjunto de rasgos por medio de la elaboración de pruebas, análisis, test, dando como resultado la generación de un patrón de rasgos específicos para clasificar a una persona y cayendo así en que todo aquello que salga de aquello ya estipulado puede definirse como anormal o fuera de lo que podría esperarse.

2.5 Mecanismos de defensa.

Los mecanismos de defensa toman parte importante dentro de las relaciones interpersonales entre un individuo a otro y como tal intervienen en el

desarrollo o atribución de estereotipos a terceros a modo de protección para la persona que los adjudica.

Los mecanismos de defensa, basados en una definición más simplista, son modalidades para disminuir la angustia a la que necesariamente uno se enfrenta por el solo hecho de vivir. Los cuales proveen pensamientos que contrarrestan la lesión a la autoestima u originan situaciones conflictivas con el individuo. En ocasiones los mecanismos de defensa pueden ser conscientes pero en su mayoría actúan de modo inconsciente (Cosacov, 2005).

Por lo general las personas con tendencias evasivas emplean mecanismos de defensa para adaptarse a situaciones en las que se ven confrontados, adaptándose negativamente en algunos casos (Soria, 2004).

Los mecanismos de defensa de igual modo constituyen mecanismos cognitivos, debido a que operan como intérpretes de la realidad, ya que en ocasiones suprimen información y otras veces la distorsionan, esto con el objetivo de autodefenderse (Cosacov, 2005).

En la Tabla 4, se plantean los principales mecanismos de defensa que se desarrollan ante algún conflicto y se destacan por presentarse en los espectadores al identificarse con algún personaje, trama y/o mensaje subliminal de la película, siendo los más comunes: la proyección, regresión, desplazamiento, represión y la racionalización (Peñafiel, 2010).

Tabla 4

Mecanismos de defensa más significativos en los espectadores.

| Mecanismo | Definición |
|------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Proyección | Consiste en proyectar un sentimiento, hecho o comportamiento a un objeto o persona que son característicos de una persona y que el sujeto desconoce de sí mismo (Peñafiel, 2010). |
| Desplazamiento | Consisten en una carga afectiva que es desplazada de un objeto a otro (Peñafiel, 2010). |
| Represión | Funge al tratar de lograr que los pensamientos en desacuerdo con un ambiente o grupo determinado sean mantenidos fuera del campo de la consciencia (Peñafiel, 2010). |
| Racionalización | Consiste en utilizar el razonamiento para justificar o explicar el porqué de muchos de los comportamientos, actuaciones o sentimientos (Peñafiel, 2010). |
| Identificación | Es un proceso de pedir prestada o fundir la identidad de uno con aquella de alguien más (Clonninger, 2003). |

2.6 Etiquetas sociales.

Las etiquetas sociales suelen estar constituidas por juicios que se anteponen para definir cierto acto humano. Por tanto las etiquetas no tienen un origen en la naturaleza sino en los seres humanos, he ahí su destructividad y peligrosidad en las relaciones interpersonales (Salcedo, 2012).

La creación de etiquetas no es exclusiva para los grupos con posiciones privilegiadas de poder ya que los de menor poder también etiquetan y crean estereotipos con respecto a los grupos de poder. Pero cuando el grupo que etiqueta y estereotipa carece del poder social, económico y político sus etiquetas no poseen consecuencias discriminatorias de importancia (Díaz, 2009).

La “etiqueta” per se se trata de una señal, una marca, rótulo o marbete que se adhiere a un objeto para su identificación, clasificación o valoración. Las etiquetas como paradigmas enunciadas como un apodo éstos llegan a proporcionar identidad y personalidad, sirven para destacar un rasgo u ocultarlo y puede ser un punto de partida respecto a la imagen que nos formamos de una persona (Muñoz, 2014).

En el caso de la presente tesina la etiqueta es “inadaptado”, la cual contendrá inmersa una serie de características basadas en los elementos encontrados en los personajes de Burton a partir de su aspecto visual.

2.7 El rol de la sociedad y la cultura en los seres humanos.

Durante mucho tiempo antropólogos, filósofos, psicólogos, entre otros han intentado definir a la cultura desde diferentes enfoques sin embargo llegan a un punto en común en donde la cultura es un producto persistente de la interacción humana y la

influencia sobre ella, considerándola de tal modo como un conjunto de cogniciones y prácticas que identifican a un grupo social en específico y lo distinguen de otros.

El papel que tiene la cultura y la sociedad en un individuo para que éste pueda tomar sus decisiones respecto de lo que el crea o quiera en suele ser un punto crucial en determinar si éste quiere seguir sintiéndose partícipe y aceptado por su cultura al seguir lo que le marcan o bien luchar por sus gustos e ideales en particular pero con la correspondiente expulsión o rechazo de la mayoría de los integrantes de sus sociedad (Hogg, 2010).

Una de las investigaciones ya conocidas dentro de los estudios de la psicología sobre cómo influye la respuesta de la mayoría sobre la decisión de un individuo fue el realizado por Asch, la cual consistía en que se presentaba una serie de líneas mostradas en una tarjeta a un grupo de individuo y su tarea consistía en que tenían que nombrar en voz alta cuál de las tres líneas tenía la misma longitud que la línea de referencia. Dentro del grupo de participantes la mayoría eran cómplices en la investigación y el último en dar su respuesta era un voluntario, todos los cómplices dieron una respuesta incorrecta y el voluntario a pesar de percibir que la respuesta era errónea contestó lo mismo que los demás (Kimble, 2002). Dando como resultado la ejemplificación de la conformidad de un individuo ante las decisiones de la mayoría.

Dentro de dichas investigaciones también se encontraron que habían grupos en donde los voluntarios daban la respuesta correcta a pesar de que los demás seguían dando la errónea, esto generaba que más miembros del grupo dijeran las respuesta correcta disminuyendo así el efecto de conformismo (Kimble, 2002).

El ser humano nace y se desarrolla dentro de una sociedad enmarcado por cierta cultura la cual trae inmersos ciertos significados, valores y creencias. Y es dentro de ésta esfera cultural en donde se desarrollan las etiquetas sociales, los juicios de valor y el sentido común que conlleva al individuo a determinar qué es lo aceptable o inaceptable, lo bueno o lo malo, hermoso o feo, entre otros. Pudiendo determinar así que los valores se forman dentro de una dimensión cognitiva para el ser humano. A pesar de que hay ciertos valores que son transmitidos por los padres, la religión o el entorno en el que se rodean hay valores que son aplicables universalmente, los cuales suelen llamarse “principios” de entre los cuales se enuncian los siguientes: vida, justicia, amor, igualdad, sensatez, lealtad, autonomía y verdad (Reynoso, 2005).

2.8 Ética, valores y moral.

La **ética** es una disciplina filosófica que estudia el comportamiento moral de los hombres en sociedad, analizando lo que está bien y lo que está mal. Frente a los problemas morales los hombres afrontan la necesidad de ajustar su conducta a normas que tienen por las más adecuadas o dignas de ser cumplidas, dichas normas son aceptadas y reconocidas como obligatorias porque los hombres comprenden que tienen el deber de actuar en una u otra dirección (Flórez, 2005).

Los **valores** son creaciones humanas que sólo existen y se realizan por el hombre. Un valor es un bien cultural, es valioso para una comunidad y sus individuos dado que le es útil para la conservación de su cultura y el mejoramiento de sus formas de organización social (Canton, 1999).

Las principales propiedades de los valores son: que requieren de una realidad, de un contenido, presentan una polaridad positiva o negativa, admiten diferentes grados de intensidad, son jerarquizables y están al margen de la racionalidad (no se perciben por los sentidos ni por la razón sino por una experiencia emotiva personal) (De la Torre, 2005).

Según Adela Cortina, los **valores morales** dependen de la persona dado que está en ellos desarrollarlos o no debido a estar relacionados con la libertad humana, decidiendo de tal modo si se siguen o no (De la Torre, 2005).

Los tipos de valores han sido clasificados dependiendo de diversas perspectivas, sin embargo se pueden generalizar como aquellos que son **universales o compartidos**: libertad, justicia, honestidad y tolerancia; los **no compartidos o contravalores**: racismo, xenofobia, injusticia e intolerancia; y los **socialmente controvertidos**: los que están ligados a creencias religiosas, opiniones políticas o a corrientes ideológicas y estéticas (De la Torre, 2005).

Los **valores morales** son horizontes que se desea alcanzar a través de nuestro desarrollo moral, éstos cambian en función de las condiciones históricas y progreso moral de las sociedades, sin embargo en la medida en que diversos valores se mantienen útiles para distintas sociedades en diferentes momentos históricos van transformándose en aspiraciones comunes de la humanidad, tales como la libertad, justicia, igualdad, austeridad y responsabilidad. Los valores morales se encarnan en los actos y producciones humanas de forma voluntaria y consciente y orientan la conducta individual y colectiva, dados como aspiraciones universales derivados de normas y reglas para la convivencia social (Canton, 1999).

La moral radica entre los hombres y de los deberes que nacen de dichas relaciones, siendo así el conocimiento de lo que deben necesariamente hacer o evitar los seres que quieren conservarse y vivir felices en sociedad. Para que la moral sea universal debe de estar fundada en la naturaleza del hombre, fundada sobre su esencia o sobre las propiedades generales de los integrantes de su especie por las cuales se distinguen de los animales. Siendo así que la obligación moral es la necesidad de hacer o evitar ciertas acciones para la existencia y felicidad que se busca en la vida social (Holbach, 1835).

CAPÍTULO III

El origen de la inadaptación

3.1 El yo dividido.

La división del yo está comprometida por un alma descorporizada y un cuerpo desalmado. La persona siente tener un yo “verdadero” “interior” carente de “realidad”, así como un yo “exterior” “real” que es “falso”, resguardados ante una “inseguridad ontológica” (Laing, El yo y los otros, 1998).

Lo que configura las acciones del ser basado en lo que se debe de ser se mantiene dividido en diferentes porciones, tratar de ser el protagonista de tu vida fingiendo únicamente ser uno mismo, manteniendo una máscara ante la sociedad mostrando simplemente que es un ser común y corriente, aunque internamente existan diversas versiones de uno mismo, pero que si se notarán en el plano de la “realidad” sería tachado de poca cordura o debilidad mental (Laing, El yo y los otros, 1998).

La conformación del ser se ha visto mediada por la ordenación desde que uno es niño, donde se le enseña a comportarse y ser como un niño y a medida que va creciendo debe ir formando otra percepción de su vida y acciones tomando después el papel de un adolescente, el de adulto y finalmente de anciano, si alguna de esas versiones deja de darse en el momento en el que está establecido podría considerársele fuera de la norma, fuera de lo “real” o válido para la sociedad (Laing, El yo y los otros, 1998).

El Yo interior se dedica a la fantasía y a la observación. Observa los procesos de percepción y de acción. La experiencia no choca directamente con ese Yo y los actos del individuo no son expresiones del Yo. Las relaciones directas con el mundo

son la provincia de un sistema del falso-yo. En las personas “normales” gran número de sus acciones pueden ser virtualmente mecánicas, no impidiendo así el surgimiento de expresiones espontáneas las cuales no existen completamente contra las inclinaciones del individuo (Laing, El yo dividido, 1999).

El Yo puede atribuir a sí mismo acciones con carácter de reveladoras u ocultadoras, “vigorosas” o “débiles”, “plenas” o “vacías” y que harán “real” el ser del agente, haciéndolo más “irreal”, más creativo o más destructivo (Laing, El yo y los otros, 1998).

En toda persona existen estados transitorios de disociación del Yo y del cuerpo. En general es una respuesta que está a disposición de la mayoría de las personas que se encuentran encerradas en una amenazadora experiencia, de la cual no hay salida física posible (Laing, El yo dividido, 1999).

3.2 La conformación del yo y de la identidad

Cuando un individuo se ensimisma en sí, en lo que hace se pierde y de ese modo parece que llega a ser uno mismo, a conformar su Yo. La acción que hace internamente se considera que es de esa persona en particular y de tal manera se llega a ser ese yo en la acción y a través de ella alcanzando su propia identidad. Cada acto de una persona lo preserva en la vida porque esos actos son una pequeña recreación de sí mismos (Laing, El yo y los otros, 1998).

3.2.1 La conformación del yo y la identidad partir de la relación con otros.

La conformación del yo y la identidad a partir de la relación de un individuo con otros se forma a partir de la investigación sobre la experiencia de otros, y sólo de esta manera uno puede darse cuenta directamente de su propia existencia en comparación con ese otro, comprendiendo así que no puede percibir exactamente la experiencia del otro del mismo modo. No puede ver a través de los ojos del otro ni oír a través de los oídos del otro. Todo lo que uno “capta”, “siente”, “intuye”, etc... del otro vincula la inferencia de la propia experiencia del otro con la experiencia de uno mismo, presuponiendo que las acciones del otro son de alguna manera una función de sus experiencias tal como sé que sucede con las mías. De tal modo es posible arriesgarse a hacer inferencias sobre la experiencia del otro desde su propia perspectiva a partir de sus acciones, constituyendo así una **atribución**. La sensación de estar relacionados con otros, de estar “conectados”, de ser reales y tener vida, recae en una modalidad de fantasía de la cual el individuo no da cuenta. No se suele experimentar la fantasía como algo irreal ya que son características de ella el sentimiento de realidad y de estar vivo (Laing, El yo y los otros, 1998).

3.2.2 La identidad del Yo y un grupo en particular

Los grupos funcionan mediante la fantasía, el tipo de experiencia que brinda un grupo es una de las principales razones para estar en él. A los grupos muy unidos los une la necesidad de hallar una experiencia pseudo-real que sólo se encuentra a través de la modalidad de la fantasía. Por tanto, no se experimenta al grupo como

modalidad de la fantasía sino como “realidad”. Generando un sentimiento de identidad a partir de los nexos en común a dicha fantasía entre los miembros de ese grupo (Laing, El yo y los otros, 1998).

Para entender la “posición” desde la que vive una persona es menester conocer el sentido original de su lugar en el mundo en el que creció, sentido peculiar a ella que en parte se habrá desarrollado en función del lugar que le ha dado, en primer término, el nexo de los otros originarios. Todo ser humano necesita ser importante, tener un lugar en el mundo de otro (Laing, El yo y los otros, 1998).

Todas las **identidades** requieren de otro, en cuya relación y a través de la cual, se realiza la identidad del yo. El otro por medio de sus acciones puede interponer al Yo una identidad no deseada. La relación por complementariedad se da cuando el otro satisface o complementa al Yo, condicionada culturalmente (Laing, El yo dividido, 1999).

La **identidad** “propia” de una persona no puede abstraerse por completo de su identidad para otros. Su identidad para sí; la identidad que otros le adscriben; la identidad que ella les atribuye a éstos; la identidad o identidades que piensa que ellos le atribuyen; lo que piensa que ellos piensan que ella piensa que ellos piensan (Laing, El yo y los otros, 1998). La identidad que tenía Burton se vio constituida a su vez de las atribuciones que le hacían la gente cercana durante su infancia y adolescencia, en la que lo calificaban como un ser raro, aislado, un inadaptado que no actuaba acorde a lo que sus demás compañeros hacían a su edad. Posteriormente fue adecuándosele la característica de inadaptado en el transcurso de su desarrollo profesional al ser etiquetado como tal por la industria cinematográfica al inicio de su carrera, en la que

calificaban a sus dibujos y cortometrajes inadaptados, tenebrosos y fuera del contexto infantil que empleaba Disney en esa época.

La **identidad** es aquello por lo que uno siente que es el mismo, en este lugar y en este tiempo, tal como en aquél lugar y en aquél tiempo pasados o futuros; es aquello por lo cual se es identificado. La mayoría de las personas tienden a creer que son las mismas conforme pasa el tiempo desde el vientre materno hasta la muerte, y mientras más se fantasea esta “identidad”, más intensamente se la defiende. En ocasiones la **identidad** llega a ser un objeto que una persona ha perdido o cree haber perdido y que empieza a buscar (Laing, El yo y los otros, 1998).

La identidad del yo es la historia que cada uno se cuenta a sí mismo acerca de quién es uno. La necesidad de creer esta historia obedece a menudo al deseo de restar importancia a otra historia más primitiva y más terrible. La necesidad de hacer girar la vida en torno a una identidad complementaria denota horror a la fantasía y odio a lo que es (Laing, El yo y los otros, 1998).

3.3 Atribuciones e imposiciones

Los atributos que se adscriben a una persona la definen y la colocan en una posición particular. Al asignarle esa particular posición, las atribuciones la “ponen en su lugar” y, de esta manera, tienen, de hecho, la fuerza de imposiciones. Los que los demás atribuyen a una persona implícita o explícitamente, desempeña necesariamente un papel decisivo en la formación del sentido que esa persona da a sus propios actos,

percepciones, motivos e intenciones, a saber, el de su identidad (Laing, El yo y los otros, 1998).

Las atribuciones favorecen o socavan el desarrollo de un sentido factible del yo. En el terreno de la disyunción entre las intenciones de una persona y las que otra le atribuye, intervienen cosas secretas, autoengaños o engaños de la otra persona, equivocaciones, mentiras o verdades (Laing, El yo y los otros, 1998).

3.4 La realidad.

Nuestra percepción de realidad es el logro consumado de nuestra civilización (Laing, El yo y los otros, 1998). Muchas de las cosas que se percibían en un principio y se creían reales quedaron atrás debido a la cortina que mostró la civilización focalizando la percepción a lo que querían señalar o mostrar a lo que se debía de ver basado en las reglas civiles.

Ante la necesidad de buscar otras realidades uno persigue la satisfacción que lo elude en la imaginación y todo el tiempo imagina las satisfacciones que faltan en la realidad. La adaptación a la realidad y el pensamiento de la realidad requieren el sostén de las fantasías inconscientes concurrentes (Laing, El yo y los otros, 1998).

3.5 La fantasía.

Las fantasías son el contenido primario de los procesos mentales inconscientes teniendo efectos tanto psíquicos como corporales. A través de la experiencia externa, las fantasías sufren elaboraciones y pueden expresarse, pero no dependen de dicha experiencia para existir. Identificando a la proyección y a la

introyección como la base de la vida fantástica. Las primeras fantasías se experimentan como sensaciones y después adquieren la forma de imágenes plásticas y de representaciones dramáticas (Laing, El yo y los otros, 1998).

La fantasía es real en la “experiencia del sujeto”, también es una “invención dado que no puede tocarse, manejarse o verse”. Dicho término designa tanto las experiencias “reales”, de las que el sujeto es inconsciente, como una función mental que tiene efectos “reales”. Dichos efectos “reales” son las experiencias reales (Laing, El yo y los otros, 1998).

Ante la dicotomía del ser se puede suponer que la fantasía empieza en la realidad psíquica, en el mundo interno de la mente y cruza de alguna manera a la realidad física al mundo externo del desarrollo corporal y de la conducta del sujeto, y por lo tanto, de las mentes y los cuerpos de otros individuos (Laing, El yo y los otros, 1998).

3.5.1 La fantasía inconsciente

La **fantasía inconsciente** se refiere primordialmente al cuerpo y representan finalidades instintivas hacia objetos. Son representantes psíquicos de instintos libidinales y destructivos, pero en el curso sufren elaboraciones que las convierten en defensas y en realizaciones de deseos contenidos de angustia (Laing, El yo dividido, 1999).

Las fantasías inconscientes forman los nexos operativos entre los instintos y los mecanismos. Cada uno de los mecanismos del yo nace de un tipo específico de fantasía, el cual, en última instancia tiene su origen en pulsiones (Laing, El yo y los otros, 1998).

Las fantasías inconscientes ejercen una influencia continua a lo largo de la vida de una persona, la diferencia en el desarrollo entre una persona y otra radica en el carácter específico de las fantasías dominantes, en el deseo o la angustia asociados a ellas y en la interacción mutua y con la realidad externa (Laing, El yo y los otros, 1998).

Para Klein (Citado en Cueli, 1976) la fantasía inconscientemente está siempre manifiesta y activa en todo individuo. Es decir que su presencia no es índice de enfermedad ni de falta de sentido de la realidad. Lo que determinara el estado psíquico del sujeto es la naturaleza de estas fantasías inconscientes y su relación con la realidad externa. La **fantasía inconsciente** es la expresión mental de los instintos y por consiguiente existe, como estos, desde el comienzo de la vida. La fantasía no es sólo la fuga de la realidad, es un concomitante persistente de las experiencias reales en constante interacción con ellas. El objetivo de la fantasía es satisfacer pulsiones instintivas prescindiendo de la realidad externa, constituye una defensa contra la realidad interna. Algunas fantasías se pueden utilizar aún como defensa contra otras fantasías.

3.5.1.1 La operatividad de la fantasía inconsciente en la interacción con otros.

Únicamente las fantasías son accesibles directamente al Yo, por lo que el otro únicamente puede inferirlas. La representación de una fantasía inconsciente emitida por un tercero infiere, a partir de la conducta del otro, que dicha conducta tiene un significado, al cual el otro es ciego, y en este sentido, el otro no puede ver, o darse cuenta, lo que implican sus acciones (Laing, El yo y los otros, 1998). Visto de esta manera el contenido fidedigno de una fantasía inconsciente no puede ser objetivamente transmitido por diversos mecanismos que influyen entre ellos, asimismo ningún individuo

podrá inferir completamente el contenido de cierta fantasía inconsciente de otro porque percibe sólo ciertos aspectos que le resultan significativos a él en particular. De tal modo es posible comprender ciertos elementos de la fantasía inconscientes de otros a partir de ciertas identificaciones.

3.6 El logro o la falla de las atribuciones en el ser

En el terreno de la disyunción entre las intenciones de una persona y las que otra le atribuye, intervienen cosas secretas, autoengaños o engaños de la otra persona, equivocaciones, mentiras o verdades. Mucho de la culpa y vergüenza que surge de aquí debe entenderse en términos de esas discrepancias, sobre cosas como ser un impostor, un farsante. La culpa verdadera es la que se experimenta frente a la obligación que se tiene para consigo mismo de ser uno mismo, de realizarse a sí mismo. La culpa falsa es aquella que se siente por no ser lo que otros creen que uno debe ser o admitir que es (Laing, *El yo dividido*, 1999).

Resulta un logro darse cuenta de que no se es necesariamente lo que otros piensan que uno es. Esta advertencia de la discrepancia entre la identidad de uno mismo, el ser para sí y el ser para otros es dolorosa. Existe una fuerte inclinación a experimentar culpa, angustia, cólera o duda cuando las auto-atribuciones son disyuntivas respecto de las atribuciones que otro hace acerca de uno, en particular si estas se toman como imposiciones (Laing, *El yo y los otros*, 1998). Basado en lo anterior fue un logro para el Yo de Burton adentrarse en su identidad, estar acorde a lo que él pensaba, creía y sentía, aunque fuera opuesto a lo que su alrededor le decía que debía hacer. Considerado como radical por seguir sus ideales y gustos, resulta a su vez ser una personalidad

completamente auténtica, cuya identidad es propia de él, aunque enajenada a lo que terceros esperaban de él.

Se requiere de un sentido firme de la propia identidad autónoma para poder relacionarse como ser humano con otros seres humanos (Laing, El yo dividido, 1999).

3.7 Experiencias particulares en el modo de vivir y ver las cosas

La **fenomenología existencial** trata de caracterizar la naturaleza de la experiencia que una persona tiene de su mundo y de sí misma (Laing, El yo y los otros, 1998). En cuanto a la fenomenología existencial, cuando Burton se vierte en sus películas, dirigiéndolas, se convierte en el intento de reconstruir la manera en que él ve la vida, intenta reconstruir la manera que tiene de ser él mismo en su mundo, y a su vez la manera que tiene de ser con su cine, sus actores y sus ambientes.

La relación de las partes con el todo en un objeto es bastante diferente de la relación de las partes con el todo en el otro. Uno elige el punto de vista o el acto intencional dentro del marco total de lo que se está buscando en el otro (Laing, El yo y los otros, 1998).

Es la tarea de la fenomenología existencial articular lo que es el mundo “del otro” y su manera de ser en él. El alcance o la extensión del ser de un hombre puede no coincidir con la idea que él mismo se forme (Laing, El yo dividido, 1999).

Uno debe ser capaz de orientarse a sí mismo, en cuanto a persona, en el esquema de las cosas del otro, en vez de ver al otro solamente como un objeto en nuestro propio mundo, es decir, dentro del sistema total de nuestras propias referencias.

Uno debe ser capaz de efectuar esa reorientación sin prejuizar acerca de quién está en lo cierto y quién está equivocado (Laing, *El yo dividido*, 1999).

CAPÍTULO IV

La proyección de la inadaptación de Tim Burton

En el presente capítulo se desarrollan los aspectos más sobresalientes que corresponden al objeto de análisis, Tim Burton y su obra, para lo cual se describen las situaciones más sobresalientes relacionadas con su vida personal y los matices que se han plasmado alrededor de sus obras, principalmente aquellas películas en las que él fungió como escritor y/o director.

4.1. Biografía

Timothy Burton, mejor conocido como Tim Burton, nació el 25 de agosto de 1958 en Burbank California, su padre era un encargado del departamento de parques y jardines de la ciudad y su madre se dedicaba al cuidado de una tienda de regalos “abarrotaada por adornos de gatos”. A los tres años llegó a su vida su único hermano Daniel, del que poco se conoce y sólo se tiene el referente de que actualmente es artista (Salisbury, Tim Burton por Tim Burton, 1999). En las Figuras 2 y 3 se aprecian dos de las pocas fotografías que existen de la infancia de Burton.

Desde su infancia, o más bien lo poco que se conoce de ella, él gustaba por realizar cortometrajes empleando una cámara casera, usando como escenarios aquellos que creaba a los alrededores de su casa, un vecindario típicamente americano de los 60’s, y con la ayuda de su hermano Daniel como actor. La percepción que tenía la gente del vecindario sobre aquél “niño inadaptado” era que solía ser introvertido, serio y taciturno. El mismo Burton reconoce en entrevistas que “la gente veía algo en él que

les decía que lo dejaran tranquilo (...) era como si yo emitiera una especie de aura que dijera –Déjame en paz, carajo–(Salisbury, 2006).

Tras sentirse ajeno a la vida en la que se encontraba, se refugiaba en las salas de cine o admirando películas y series de terror en la televisión cuyas temáticas eran de monstruos como King Kong, Frankenstein, Godzilla; fantasmas, mutilados con temáticas sátiras y cuestiones góticas. Las cuales siempre le gustaban pues decía lo llevaban a otro lugar. Su mente poco a poco se fue llenando de toda clase de imágenes cuyas mayores influencias estaban marcadas por el actor de cine Vincent Price y el escritor Edgar Allan Poe (Salisbury, Tim Burton por Tim Burton, 1999).

A nivel escolar fue un alumno promedio, pero esto no formó parte de los acontecimientos importantes de su vida. No le gustaba mucho leer, sin embargo por medio de la televisión o el cine disfrutaba de cuentos, principalmente aquellos que eran de hadas o de costumbres regionales ya que disfrutaba el simbolismo que encontraba en éstos y el cómo los podía interpretar. Para cumplir con sus tareas escolares prefería realizar videos o cortometrajes en Súper 8 (Salisbury, Tim Burton por Tim Burton, 1999).

Después estas grabaciones las fue tomando como un hobby, creando breves cortometrajes de los cuales se conocen algunos como La isla del Doctor Agor, Muñecos cavernícolas o Doctores chiflados (Salisbury, Tim Burton por Tim Burton, 1999).

Hechos que fueron introduciéndolo poco a poco dentro de la dirección cinematográfica, referente a lo cual él reconoce que “nunca estuvo dentro de sus deseos ni lo tenía como una de sus metas, sino que disfrutaba de éstas actividades y de manera simultánea se fueron dando todos y cada uno de los acontecimientos dentro de su futura profesión” (Salisbury, Tim Burton por Tim Burton, 2006).



Figura 2. Tim Burton a los 7 años. Se aprecia a Burton junto a su madre, su hermano Daniel y su mascota. Pudiendo apreciar que Daniel tiene en las manos una cabeza reducida, misma que posteriormente llevó Burton al cine en la película "Beetlejuice". Figura obtenida de Movies (2012).



Figura 3. Tim Burton de niño disfrazado. Dicho traje fue hecho por su madre. Apreciando que los elementos artísticos de este esqueleto son muy similares a los del protagonista “Jack Skellington” en su película “The Nightmare Before Christmas”. Figura obtenida de Movies (2012).

Sus inicios como dibujante a modo libre se fueron dando, creando figuras y personajes que estaban fuera de las normas sociales y todo aquello que puede llegar a imponer un adulto, pues él mantenía la idea de que al dibujar libremente no existía restricción alguna que le permitiera fluir y expresarse, desconectándose de todo lo que marca la sociedad y llevándose más por lo que en esos momentos sentía. Dejó de pensar en lo que podía o no gustarle a la gente, simplemente disfrutaba lo que hacía y no dejaría de hacerlo (Salisbury, Tim Burton por Tim Burton, 2006).

En su adolescencia, entre los 12 y 16 años se mudó a casa de su abuela en donde trabajaba para un restaurante, también en el periodo de Halloween y Navidad ganaba dinero pintando y decorando las casas (influencias por las cuales la mayoría de sus películas se desarrollan dentro de éstas épocas). Gran parte de lo que él sentía o iba experimentando por la sociedad que le rodeaba lo desahogaba viendo sus películas favoritas, identificándose con los personajes, ya que todo ese sufrimiento o acontecimientos que éste experimentaba los sentía como propios, ya que como él era muy serio, las películas le permitían expresarse, eran su válvula de escape (Salisbury, Tim Burton por Tim Burton, 1999). De aquí es de donde nace su principal identificación con el actor Vincent Price.

En 1976 ganó una beca para la escuela de arte de California (Cal Arts), que era parte de Disney, para preparar animadores de dibujos e incorporarlos a la industria. Ésta idea a él no le entusiasmaba mucho ya que no se veía toda la vida como un animador, sin embargo pensaba que podía ayudarle a mantenerse económicamente. Pasó el tiempo y realizó ciertos cortometrajes así como dibujos, esto al ser un trabajo

rutinario le resultaba fatídico y más estar bajo la filosofía que manejaba Disney. Pasó el tiempo y desarrolló “Stalk of Celery Monster”, aunque a Burton nunca le pareció, éste gana un premio y lo promocionaron a los estudios de Disney en donde en inicios se convirtió en parte de los animadores (Salisbury, Tim Burton por Tim Burton, 1999).

Dentro de sus primeros años en Disney, alrededor de 1981, colaboró para el desarrollo de la película “El zorro y el sabueso”. Para ese entonces la compañía consideraba que el talento de Burton no estaba siendo aprovechado al máximo así que lo asignaron dentro del arte conceptual para la realización de “Taurón y el Caldero Mágico”, al final la compañía no aceptó el concepto gráfico de Burton y fueron desechados sus dibujos. Debido a la libertad creativa que le permitía la empresa inició con sus propios proyectos de los cuales surgieron “Vincent” y “Frankenweenie”, ambos cortometrajes, para posteriormente realizar “The Nightmare Before Christmas” (largometraje) ya con un estilo más sólido (Salisbury, Tim Burton por Tim Burton, 1999).

Posteriormente en 1985 el actor Paul Rubens le ofreció dirigir la versión cinematográfica de su personaje Pee-wee Herman, siendo de este modo en el que Burton se introduce al mundo de la cinematografía como director de un largometraje. Y a partir de ese momento comenzó su predilección de trabajar con Danny Elfman, el cual se volvería acompañante musical de la mayoría de sus proyectos a futuro. Posteriormente inicia la dirección de Beetlejuice en 1988 (Salisbury, Tim Burton por Tim Burton, 1999).

En 1989 la compañía Warner Bros lo convoca a dirigir la película de “Batman”, la cual generó controversias entre la Warner y Burton por los personajes que quería incluir, en la cual la compañía la calificaba de poseer una escenificación bastante

oscura. Finalmente, tras su proyección al público, además de haber resultado un gran éxito en taquilla, en comparación a las demás películas de aquella época, el estilo gótico que le introdujo Burton a Batman se convirtió en parte esencial para las secuelas y tiras cómicas del personaje. En 1990 redacta el guion de "Edward Scissorhands" en colaboración con Caroline Thompson, misma en la cual comienza a trabajar con el actor Johnny Depp, el cual se convertiría en el protagonista recurrente de sus películas. Ésta película ha sido considerada como la mejor del cineasta, tanto por fanáticos como por críticos de la industria (Salisbury, Tim Burton por Tim Burton, 1999).

Posteriormente Burton acepta dirigir la segunda parte de la saga de Batman con la condición de poder llevarla artísticamente como él deseaba. Al final la película recibió críticas porque el contexto era muy fuerte para la audiencia infantil junto a representaciones de sexualidad explícita por el disfraz del personaje de Catwoman. Tras la negativa de Warner porque produjera la tercera parte de la saga Burton decide iniciar la producción de "The Nightmare Before Christmas" en 1993, largometraje en formato de stop motion. Película que fue tan apremiada que al día de hoy es considerada como una película de culto del cineasta (Salisbury, Tim Burton por Tim Burton, 1999).

Su siguiente película en 1994 fue "Ed Wood", retratando la vida de este director, homenajeándolo por su temática en películas de horror y ciencia ficción y siendo protagonizada por el actor Johnny Depp, la cual al momento del estreno fue un fracaso comercial, pero fue bien recibida por los críticos cineastas, lo que indirectamente aumentó el interés por las películas de Wood a nivel global (Salisbury, Tim Burton por Tim Burton, 1999).

En 1994 inicia el rodaje de "Batman Forever" pero ahora llevando acabo la producción, debido a que la Warner no quería repetir lo sucedido con la segunda parte y por ello colocó a Joel Schumacher como director. En 1996 produce la película "James and the Giant Peach" con la dirección de Henry Selick bajo la técnica de stop motion para Walt Disney, convirtiéndose en su segunda película bajo esta técnica (Salisbury, Tim Burton por Tim Burton, 1999).

Póstumo a esto decide producir y dirigir un nuevo proyecto, "Mars Attacks", la cual fue rechazada por los críticos e ignorada por la audiencia norteamericana, pero controversialmente fue un éxito en el extranjero. Su siguiente proyecto fue "Sleepy Hollow" la cual fue bien recibida por los críticos con amplio reconocimiento por la musicalización junto de la fotografía y los escenarios empleados, lo cual le otorgó un Oscar como mejor dirección artística así como dos galardones BAFTA por mejor diseño de vestuario y de producción (Salisbury, Tim Burton por Tim Burton, 2006).

Tras el divorcio que tuvo con la actriz Lisa Marie, cambia a su vez su estilo en el cine y se conduce a dirigir "El Planeta de los Simios", el cual fue criticado por el hecho de que los espectadores no podían creer si realmente él lo había dirigido, debido a las notables diferencias artísticas que habían en comparación con sus anteriores trabajos. Cabe resaltar que justo en esta película conoce a la actriz Helena Bonham Carter, quien aparecería en la mayoría de las películas de Burton desde 2001 hasta 2014 (Salisbury, Tim Burton por Tim Burton, 2006).

En el año 2003 dirige "Big Fish" para los estudios Disney, con la cual Burton refiere que intenta devolver algo de la sociedad americana mostrando parte de su cultura ya que es poca debido a que el país está integrado principalmente por inmigrantes.

Continuado llevó la dirección de “Charlie y la fábrica de chocolate” la cual llevó una enorme recaudación en taquilla, paralelamente produjo y dirigió “Corpse Bride” la cual fue una adaptación de una historia basada en un cuento de tradición judía-ortodoxa-rusa (Salisbury, Tim Burton por Tim Burton, 2006).

En 2007 dirige “Sweeny Todd” para la compañía Dreamworks, realizando una adaptación musical reducida a 2 horas en comparación con la original. Posteriormente Burton estuvo fuera de cámaras dos años hasta que regresó con la producción de la película “9” en 2009, la mayoría de los críticos reflejaron que existió un largo proceso imaginativo en el diseño, pero la narrativa fue de baja calidad. En el año 2010 regresa llevando la dirección de “Alicia en el país de las maravillas” empleando la técnica 3D en su rodaje, basada en la novela infantil del mismo nombre de Lewis Carroll. En su transcurso de ausencia de 2010 a 2012 se enfocó en realizar tres proyectos simultáneos, la dirección de “Sombras tenebrosas”, la producción de “Abraham Lincoln: Cazador de vampiros” y el remake de “Frankenweenie” pero ahora bajo la técnica de stop-motion y en largometraje (Salisbury, Tim Burton por Tim Burton, 1999).

En 2014 produce y dirige “Big Eyes” narrando la historia real de Margaret y Walter Keane. Durante éste año, 2016, ha llevado a la pantalla como productor la segunda parte de Alicia en el país de las maravillas, “Alicia a través del espejo” y como director de “Miss Peregrine’s Home for Peculiar Children” que llegó a las salas de cine en México el 30 de septiembre de este año. Actualmente se conoce que está trabajando en dos proyectos uno para el año 2017 llevando la producción y dirección de “Dumbo” y el segundo llevando la dirección de la secuela de “Beetlejuice” (Música, 2002).

Resumiendo, su vida sentimental, el cineasta se casó en 1989 con la alemana Lena Gieseke y se divorciaron tiempo después de la filmación de “Batman Returns”. Para el año de 1992 se compromete con la actriz Lisa Marie, teniendo una relación que duró hasta el año 2001, en dicho año conoce a la actriz Helena Bonham Carter con la cual mantuvo una relación de 13 años y de la cual engendraron dos hijos Nell y Billy-Ray Burton, de los cuales es padrino el actor Johnny Depp (Múgica, 2002). En diciembre de 2014 Helena envió un comunicado confirmando la separación diciendo que se llevó a cabo de forma amistosa. Al día de hoy no se conoce si el cineasta mantiene alguna relación sentimental.

Finalmente uno de los aspectos importantes que ha sido el motivo de controversia entre las películas que él dirige o escribe, es entender ¿qué es lo que él ve en aquellos personajes terroríficos que lo hacen llevarlos a la pantalla?. Burton alguna vez mencionó, en una entrevista, que él se identificaba con los monstruos desde pequeño, ya que él pensaba que eran mal interpretados pues cree que tienen un alma mucho más sensible que los personajes humanos que le rodeaban (Salisbury, Tim Burton por Tim Burton, 1999). Lo que se puede reflejar en las principales características de sus personajes principales resaltando el fondo, es decir los sentimientos, más allá de la forma, lo físico.

4.2. Filmografía y otros trabajos

Tabla 5
Filmografía

| Películas/Cortometrajes | Contribución de Tim Burton |
|--------------------------------------------------------------------|-----------------------------------|
| Vincent (1982) | Director/escritor |
| Frankenweenie (1984) | Director/escritor |
| Pee-wee's Big Adventure (1985) | Director |
| Beetlejuice (1988) | Director |
| Batman (1989) | Director |
| Edward Scissorhands(1990) | Director/Productor/ Escritor |
| Batman Returns (1992) | Director/Productor |
| The Nightmare Before Christmas (1993) | Productor/ Escritor |
| Cabin Boy (1994) | Productor |
| Ed Wood (1994) | Director/ Productor |
| Batman Forever (1995) | Productor |
| James and the Giant Peach (1996) | Productor |
| Mars Attacks! (1996) | Director/ Productor |
| Sleepy Hollow (1999) | Director |
| El Planeta de los simios (2001) | Director |
| Big Fish (2003) | Director |
| Charlie y la fábrica de chocolate (2005) | Director |
| Corpse Bride (2005) | Director/ Productor |
| Sweeney Todd: El barbero diabólico de la calle Fleet (2007) | Director |
| 9 (2009) | Productor |
| Alice in Wonderland (2010) | Director |
| Dark Shadows (2012) | Director |
| Abraham Lincoln: Vampire Hunter (2012) | Productor |
| Frankenweenie (2012) | Director/ Productor/ Escritor |
| Big Eyes (2014) | Director/Productor |
| Alicia a través del espejo (2016) | Productor |
| El hogar de Miss Peregrine para niños peculiares (2016) | Director |
| Dumbo (Por definir) | Director/Productor |
| Beetlejuice 2 (Por definir) | Por definir |

Nota: Información obtenida de IMDb (2014)

Tabla 6
Otras obras

| Otras Obras | Contribución de Tim Burton |
|-----------------------------------------------------|-----------------------------------|
| La melancólica muerte del chico Ostra (1997) | Escritor |

Nota: información obtenida de Burton's Town (2012)

Tabla 7
Series y Cortometrajes

| Series y videos musicales | Contribución de Tim Burton |
|-------------------------------------------------------------------|-----------------------------------|
| Bones- The killers (2006) | Director |
| The World of Stainboy (2000) Chapter 1 The Girl Who Stares | Director/ Escritor |
| The World of Stainboy Chapter 2 The Toxic Boy | Director/ Escritor |
| The World of Stainboy Chapter 3 The Bowling Ball | Director/ Escritor |
| The World of Stainboy Chapter 4 The Robot Boy | Director/ Escritor |
| The World of Stainboy Chapter 5 The Match Girl | Director/ Escritor |
| The World of Stainboy 6 Stainboy's Day Off (Childhood) | Director/ Escritor |

Nota: información obtenida de Burton's Town (2012)

4.3 Sinopsis de obras a abordar

En este apartado se dará la sinopsis de las obras que se consideraron importantes analizar para esta tesina, los motivos de la selección fueron basados en que Tim Burton las escribiera y/o dirigiera, para poder rescatar rasgos autobiográficos relacionados a su percepción del mundo en el cine contrapuesto a la percepción que marca la sociedad en el mundo de la cinematografía.

4.3.1 Vincent

Este cortometraje retrata la vida de un niño de 7 años, Vincent Malloy, cuyo principal trama se centra entre su forma de ser dentro de su fantasía y alternamente su actuar dentro de la vida diaria, donde en su día a día se vive como un niño serio, obediente y de buenos modales, mientras que en la fantasía se vive como Vincent Price en la mayoría de sus pensamientos terroríficos.



Figura 4. Vincent Malloy. Protagonista del cortometraje. Figura obtenida de Terrar (2013).

Tabla 8
Ficha técnica de Vincent

| | |
|-------------------|-------------------------------------|
| Director | Tim Burton |
| Productor | Rick Heinrichs |
| Guion | Tim Burton |
| País | Estados Unidos |
| Año | 1982 |
| Género | Animación, terror, ciencia ficción. |
| Idioma | Inglés |
| Duración | 6 minutos |
| Productora | Walt Disney Productions |

Nota: información obtenida de Ferenczi (2010).

4.3.2 Frankenweenie

El mediometraje muestra la experiencia que tiene Victor Frankenstein por la muerte de su perro Sparky, que tras haber aprendido el resultado que genera el impulso eléctrico en los músculos en la escuela, hace todo lo necesario para tratar de revivir a su perro. Una vez que lo consigue la gente del vecindario está aterrada por el aspecto post mortem de la mascota por lo que intentan matarlo, tras la odisea se esconden en un molino de mini golf abandonado que se incendia, Sparky saca de entre las llamas a Victor y finalmente el perro muere tras el rescate. La gente al ver tal hecho se arrepiente de haberlo perseguido y utilizan cables de corriente y baterías de sus automóviles para revivirlo.



Figura 5. Víctor Frankenstein y Sparky en el cortometraje y película de Frankenweenie respectivamente. Figura obtenida de Allocine (2012).

Tabla 9
Ficha técnica Frankenweenie

| | |
|-------------------|--------------------------------|
| Director | Tim Burton |
| Productor | Rick Heinrichs y Julie Hickson |
| Guion | Tim Burton y Leonard Ripps |
| País | Estados Unidos |
| Año | 1984/2012 |
| Género | Ciencia ficción, comedia. |
| Idioma | Inglés |
| Duración | 35 minutos/ |
| Productora | Walt Disney Pictures |

Nota: información obtenida de Ferenczi (2010).

4.3.3 Edward Scissorhands

Esta película, bajo el contexto de la época navideña, retrata la vida de Edward un joven creado por un inventor, el cual muere antes de terminarlo, por lo que pasa su vida con tijeras en lugar de manos. Edward es encontrado por Peg, una vendedora de cosméticos, que tras conocer la bondad del joven decide llevarlo a su casa en donde su familia lo acepta excepto su hija Kim que con el paso del tiempo comienza a enamorarse de él, pero caen en un trío amoroso pues su novio Jim comienza a sabotear la vida de Edward. A su vez el vecindario al percatarse de la inocencia y habilidad del joven con sus manos comienzan a utilizarlo a su beneficio.

Finalmente tras un incidente en el que Edward corta accidentalmente el rostro de Kevin (hermano de Kim) para salvarlo de ser arrollado, la gente se asusta por lo que Edward regresa a su mansión, Kim tras haber convivido más tiempo con Edward se da cuenta de que lo ama y va tras él, en dicho encuentro Jim intenta atacarlo, tras la disputa entre ambos Jim cae y es apuñalado por una ventana y muere, Kim para salvar a Edward de lo que pudieran hacerle la gente los convence de que murieron ambos en una pelea.



Figura 6. Eduardo Manostijeras, protagonista. Figura obtenida de Fotolog (2008).

Tabla 10
Ficha técnica Edward Scissorhands

| | |
|-------------------|--------------------------------------------------------|
| Director | Tim Burton |
| Productor | Tim Burton |
| Guion | Caroline Thompson, basada en la historia de Tim Burton |
| País | Estados Unidos |
| Año | 1990 |
| Género | Fantasía, drama, comedia, romance. |
| Idioma | Inglés |
| Duración | 105 minutos |
| Productora | 20th Century Fox |

Nota: información obtenida de Ferenczi (2010).

4.3.4 The Nightmare Before Christmas

La trama se desenvuelve en medio de un escenario enfocado a la festividad de Halloween, en donde Jack Skellington es el principal representante de la ciudad, un ser respetado por los pobladores pero deprimido, pues a pesar de ser el personaje principal ante todos, no logra encontrar sentido a un vacío que lo sume en la tristeza. Hasta que un día cuando sale a caminar se encuentra con un círculo de árboles los cuales conducían a diferentes festividades, a él le llamó la atención el árbol de Navidad por lo que se adentró a dicho mundo llenando su vida y cayendo en cuenta de que eso era lo que le hacía falta.

Tras su visita, regresa a Halloween Town en donde encomienda a cada uno de los pobladores diferentes tareas para llevar a cabo una navidad dejando de lado el Halloween. Sus esfuerzos se ven arruinados pues los pobladores no terminan de comprender la navidad ni aceptar sus ideas, cuyo resultado generó una mezcla de festividad entre navidad y halloween que desencadenó disturbios en la ciudad de navidad por lo que los pobladores comienzan a perseguir a Jack, ya que éste en su papel de Santa Claus, dejó regalos terroríficos en lugar de juguetes que la gente esperaba. Al final Santa Claus regresa a la ciudad a poner todo en orden y Jack comprende que su deber es su estada en Halloween Town, el lugar donde verdaderamente pertenece y a su vez estando tranquilo dentro de su entorno encuentra el amor a lado de Sally.



Figura 7. Jack, Sally y personajes de la película. Figura obtenida de Selick (1993).

Tabla 11

Ficha técnica The Nightmare Before Christmas.

| | |
|-------------------|--------------------------------------------------------------------------|
| Director | Henry Selick |
| Productor | Tim Burton, Denise DiNovi. |
| Guion | Caroline Thompson, Michael McDowell, Tim Burton (historia y personajes). |
| País | Estados Unidos |
| Año | 1993 |
| Género | Animación, Fantasía, Musical |
| Idioma | Inglés |
| Duración | 75 minutos |
| Productora | Skellington Productions |

Nota: información obtenida de Ferenczi (2010).

4.4 Características estéticas e influencias artísticas principales en las obras de Tim Burton

Es notable la diferencia que muestra Tim Burton al dirigir o producir las películas en las que se encuentra involucrado, razón de ello son parte de las vivencias que él fue generando a lo largo de su vida y todos los elementos que le rodeaban en su ambiente y por los cuales él se inclinaba más. Un ejemplo de ello es la influencia que adquirió del expresionismo, éste movimiento se caracterizaba por plasmar o expresar una visión interna del artista (Schulamith, 2000). De este modo por medio del expresionismo se propone plasmar las emociones sin preocuparse de la realidad externa, la naturaleza interna de las impresiones que despiertan en el autor (Fernández, 2012).

Los principales elementos que distinguirán al cine expresionista son en primer lugar un decorado fantástico que representara un paisaje emocional siendo una proyección de los sentimientos del personaje principal, en segundo lugar la interpretación sería exagerada y con un grado extremo de emocionalidad y en tercer lugar cuadros brillantemente decorados o un contraste significativo entre luz y sombras (Fernández, 2012).

Cabe destacar que el expresionismo cinematográfico en sus inicios estuvo vinculado al cine de horror, después por medio de otros directores como Hitchcock paso a formar parte de los dramáticos filmes policíacos alrededor de los años cuarenta, en la actualidad se hace presente la herencia de dicho cine en la obra de Tim Burton explorando este movimiento e intentando acercarlo a un público más joven que no podría haberlo explorado anteriormente con libertad (Fernández, 2012).

Este movimiento adquirido por Burton lo plasmó manteniendo una filosofía constante y un gusto por todo aquello que tenga simbolismo y que de una interpretación basada en lo que se siente más que en lo que se aprecia objetivamente. A su vez Burton es heredero de una tradición gótica que recurre a la estética de lo siniestro, al sentido del humor negro, historias con finales trágicos o emotivos, dibujos y poemas para explorar emociones como lo desconocido, lo macabro o lo extraño (Fernández, 2012).

Los elementos gráficos que se pueden ver claramente en sus películas, relacionados al expresionismo con un toque gótico, son el empleo de muertos, autómatas, contraste de colores acromático, mundos fantásticos, fondos negros, blancos, tonalidades de gris, formas distorsionadas en los ventanales, grandes espacios, juego con la luz y sombras, arquitectura asimétrica, puertas alargadas, escaleras, paredes ensanchadas o alargadas, sombras alargadas, amorfas así como la presencia de casonas (Cine_cam, 2007). Tales elementos pueden observarse en las Figuras 8,9,10,11 y 12.

En cuanto a los sentimientos que presentaban los personajes se caracterizaba en retratarlos por medio de simbologías distorsionadas para expresar sus sentimientos, brazos alargados, maquillaje exagerado, ojos remarcados, peinados exagerados, ropas distorsionadas a las de la realidad objetiva, así como una personalidad que los destacaba como seres melancólicos, con dobles personalidades, angustiados, y perseguidos por algún mal (Fernández, 2012). Tal y como pueden observarse en las Figuras 9, 11 y 12.



Figura 8. Escalera del castillo de Edward en la película Eduardo Manostijeras. Figura obtenida de Espinós (2011).



Figura 9. Jack Skellington sobre la colina en la película The Nightmare Before Christmas. Figura obtenida de Selick (1993).



Figura 10. Molino en campo de mini golf en la película Frankenweenie. Figura obtenida de Burton (1984).



Figura 11. Vincent Malloy interpretando su fantasía de ser Vincent Price en el cortometraje Vincent. Figura obtenida de Burton (1982).



Figura 12. Sally y el Dr. Finkelstein en la película The Nightmare Before Christmas. Figura obtenida de Selick (1993).

4.5 La influencia de la cultura en Tim Burton en el desarrollo del ser.

Una de las cuestiones por las cuales Burton no se sentía dentro de las ideas de su sociedad, fue debido a que las fuentes de su conocimiento, durante el desarrollo de su vida, mantenían una cultura contrapuesta a la cultura que se enmarcaba en su sociedad en Burbank. Mientras la mayoría de chicos de su edad acudían a realizar actividades que les mostraban sus padres como ver cierto tipo de películas, leer ciertos textos encaminados para los niños; Burton conoció las obras de Edgar Allan Poe, series televisivas de terror interpretadas por Vincent Price que lo impactaron, prefiriendo desde entonces dirigirse a ellas, pues conectó con las emociones que le transmitían esos personajes dejándole mayor significado que aquellos coloridos dibujos para los chicos de su edad que le resultaban bobos y faltos de significado (Salisbury, Tim Burton por Tim Burton, 2006).

El proceso de socialización, para Murray (citado en Cueli, 1976) aborda los conflictos entre el individuo y los patrones aprobados de su medio social, resuelven por lo general haciendo que se conforme a los patrones del grupo en alguna forma. Sólo ocasionalmente y en individuos raros es posible que la persona produzca un cambio en los patrones culturales y que disminuya el conflicto con sus propias pulsiones. Por lo general la personalidad es más maleable y, por tanto, el conflicto comúnmente se reduce alterando a la persona misma.

La cultura y la sociedad son entidades inseparables que cuentan con una coordinación sustancial. La mayoría de las personas que están organizadas en grupos en la sociedad son las mismas personas a través de las cuales se desarrollan instituciones culturales. Es obvio que la sociedad y la cultura deben ser integradas. Si

pretendiéramos cambiar dos culturas de dos sociedades diferentes se bloquearía el funcionamiento social (S.C., 2008). En este caso Burton adquirió conocimientos de la cultura inmersa en el movimiento expresionista, la novela gótica de Poe, que se contraponía a la cultura de la sociedad en Burbank en los años de su adolescencia. Es por ello que él cultural y socialmente se volvió un inadaptado ante su medio. (S.C., 2008) Si se cambia o implanta una cultura por otra, socialmente el individuo no responderá al tiempo presentado, pues su pensamiento, actitudes, aptitudes y forma de vida es otra. No es sólo intercambiar o apropiarse de otra cultura.

La forma más representativa de la cultura se da en las instituciones, compuestas a su vez por el hombre, transmisor de conocimiento y experiencias que se van heredando de generación en generación (S.C., 2008). La industria más grande en la que se vio sumergido Tim Burton por primera vez a nivel laboral, fue Disney, en la cual, como se mencionó en su biografía muchas veces se sintió ajeno a ese sistema, le resultaba complicado el hecho de tener que hacer dibujos con facciones tiernas pero con contenidos o temáticas ocultas que sobrepasaban esos rostros tiernos, resultándoles carentes de sentido. Sin embargo, durante algún tiempo intentó adecuarse, más nunca se adaptó a ello y fue como, en cuestión cultural, en la industria del cine fue el inadaptado al ver como diversos productores rechazaban sus proyectos, hasta que en cierta ocasión le permitieron transmitir uno de ellos, para más tarde censurarlo. Dándose cuenta que su mayor crecimiento lo lograría fuera de ese ambiente de dicha institución.

Las instituciones son el reflejo de nuestras necesidades de sobrevivencia y tranquilidad social (S.C., 2008). He de ahí la explicación de cómo surgió la industria de Disney, originada tiempo después del contexto socio-cultural de los restos y abatimientos

emocionales que dejaron la primera y segunda guerra mundiales, lo cual dejó en la población carencias afectivas, daños en desgaste psicológico, por lo cual sólo querían ver algo tierno o pacífico, he de ahí que tanta gente se vinculara con la industria y creciera rápidamente. Como tal los miembros de Disney al estar adentrados en dicha ideología veían carente de sentido lo que Burton quería proyectar en el cine, pues le resultaba burdo el dibujo sin dar espacio al contenido de sus personajes y temáticas.

El sistema cultural abarca al individuo, a las instituciones que le rodean y su labor en la sociedad. Dentro de este sistema se van a manifestar tres factores diferentes: las pautas de comportamiento, las instituciones y la cultura. Dentro de cuya interacción las instituciones contienen las pautas de comportamiento y la cultura contiene a las instituciones (S.C., 2008).

La integración agrupa varios fenómenos sociales. Al hablar de cultura nos referimos a normas, pautas, leyes, costumbres, creencias y comportamientos que un grupo tiene para su interior y que es reflejo de identidad al exterior. Se puede hablar de la integración en las formas de relación social, pues los seres humanos no viven de manera aislada; se relacionan, se integran (S.C., 2008). Como la ideología en temáticas y estructuras artísticas no estaban acorde a la cultura de la empresa de Disney, Burton se convirtió en un cineasta desintegrado, aislado e inadaptado a lo que llevaba la empresa, no por mecanismos psicológicos, sino por mecanismos sociales y culturales.

La cultura funciona de manera integrada y se enfrenta a un cambio constante. Cambia en el sentido de individualidad del sujeto que se reproduce en ella, pues el conocimiento y la aportación de él a la sociedad es uno de los factores que demuestran la esencia de la cultura y sus cambios reflejan el interés de persistir de la

misma (S.C., 2008). Razón por la cual las obras de Burton fueron adquiriendo mayor terreno de aceptación, tanto en la industria cinematográfica como en el ámbito de los espectadores, pues la gente al haber trascendido socialmente a una cultura de mayor conocimiento poco a poco fue dejando de guiarse por lo que los medios masivos les dictaban, sino que empezaron a desarrollarse y a buscar su propio criterio a partir de nuevos conocimientos, gracias al alcance de múltiples tecnologías y accesos a la información.

4.6 Una visión psicológica respecto al proceso de adquisición de la característica de inadaptación en Tim Burton y su proyección en su obra fílmica.

4.6.1 Proceso de adquisición

En general su proceso de adquisición se encuentra sumergido en los elementos de la introyección, identificación, así como de la asimilación de todo lo que percibía en su infancia basado en los autores y obras que conocía, en contrastación de lo que le envolvía a nivel social.

Para Klein (citado en Cueli, 1976), cuando el yo se identifica con algunos objetos en su ambiente se genera la **identificación introyectiva**. Estos objetos son asimilados por el yo y contribuyen a su desarrollo y características.

La **identificación** puede ser definida como el método según el cual un individuo toma los caracteres de otros y los incorpora a su propia personalidad, es decir, aprende a reducir la tensión modelando su conducta según la de otro individuo. De este modo se da una adquisición más o menos permanente para la personalidad. Elegimos

como modelos a quienes parecen lograr más éxito que nosotros en la gratificación de sus necesidades. La mayoría de las identificaciones tiene lugar inconscientemente y no con intención consciente. De cada persona selecciona e incorpora aquellos caracteres que supone pueden ayudarlo a obtener el fin deseado. La capacidad que tiene la identificación es que permite reducir la tensión, si ésta logra reducirla, la cualidad es adoptada. Toda persona puede identificarse con animales, caracteres imaginarios, Instituciones, con ideas abstractas, objetos inanimados y humanos (Hall, 1970).

Dicho proceso se vio mediado en Burton a partir de que se identificó con los elementos del expresionismo inmersos en las películas y series televisivas que veía de niño, a su vez con los elementos autobiográficos que detectaba en sus escritores favoritos como Edgar Allan Poe, o bien con los rasgos de personalidad adentrados en las actuaciones y argumentos de las películas que percibía, principalmente de Vincent Price. Actor al cual, en la película Eduardo Manostijeras, lo caracterizara como el creador de Eduardo, asignándole características de una figura paterna, y Burton viéndose, de manera inconsciente, inmerso en el papel de Eduardo como el hijo o el producto de dicha creación.

La identificación constituye un medio en el cual es posible recuperar un objeto perdido, cuando el individuo se identifica con su ser amado que ha muerto o del cual ha sido separado, el ser perdido se reencarna como un rasgo incorporado a la personalidad de quien sufre la pérdida, del mismo modo el niño que ha sido rechazado por sus padres tiende a identificarse fuertemente con ellos con la esperanza de recuperar su amor. También el medio puede identificar identificaciones; por ejemplo el niño que se identifica con las prohibiciones de sus padres para evitar el castigo. Este tipo de

identificación constituye la base de la formación del superyo (Hall, 1970). En el caso de Burton las identificaciones que mantuvo con sus padres, los rasgos ante la imposibilidad de conectar o generar un vínculo paterno-materno posteriormente se verán reflejados en la mayoría de sus películas, en donde los personajes tienen dificultades para conectar con la presencia de las figuras que representan un elemento materno o paterno.

4.6.2 Proceso de proyección

Ante el **desplazamiento**, los intereses, afectos y las formas de motivos adquiridos perduran porque son frustradores y satisfactorios al mismo tiempo. Persisten porque no proporcionan satisfacción completa. Toda transacción es al mismo tiempo una renuncia. Una persona abandona algo que realmente desea pero que no puede tener y acepta algo de segunda o tercera categoría que puede poseer. Freud destacó que el desarrollo de la civilización ha sido posibilitado por la inhibición de las primitivas elecciones objetales y la desviación de la energía instintiva hacia canales socialmente aceptables y desde el punto de vista cultural, creadores (Hall, 1970).

El desplazamiento que produce un elevado logro cultural recibe el nombre de **sublimación**. La sublimación al igual que otros desplazamientos, no produce satisfacción completa, existe siempre cierta tensión residual que puede ser descargada en forma de inquietud o nerviosismo. Estas condiciones según Freud, constituyen el precio que el ser humano paga por su estado civilizado. La dirección seguida por el desplazamiento es determinada por dos factores: 1) la semejanza del objeto sustituido, dado en la medida en que dos objetos son identificados; y 2) las sanciones y prohibiciones por la sociedad, actuando a través de los padres y de otras figuras autoritarias (Hall,

1970). Ante esta instancia Burton puede ver cumplida, aunque de manera parcial, la satisfacción de sus deseos en cada uno de sus protagonistas en la proyección de sus fantasías en sus películas, debido a que socialmente no podría llevarlas a cabo en el plano real ya que serían elementos rechazados o negados, sin embargo, al estar cubiertos por el medio del cine le es posible satisfacerlos en un plano real.

El desplazamiento permite la estructuración de la compleja red de intereses, preferencias, valores, actitudes y afectos que caracterizan la personalidad del ser humano adulto. Si la energía no fuera desplazable y distributiva no existiría desarrollo alguno de la personalidad (Hall, 1970). Pudiendo referir entonces que la personalidad de Burton está estructurada de una manera auténtica que sólo le es propia a él, lo cual lo hace un ser humano constituido y ajeno a un trastorno mental.

El mecanismo de **proyección** le permitió a Burton, en el desarrollo del proceso creativo de sus películas, atribuirles a sus personajes sus necesidades, temores, deseos, miedos y sentimientos, configurando un tercero que contenía todo lo que él experimentaba internamente. Durante mucho tiempo el cineasta le llamaba a estas atribuciones como elementos característicos de sus personajes, tiempo después él mismo los llamaba como el reflejo autobiográfico de su vida.

Refiriendo a la proyección como un proceso por medio del cual una persona proyecta en los demás las motivaciones y características respecto a las cuales él mismo es sensible. Al proyectar sus propios temores y deseos sobre los demás, trata de vivir consigo mismo, puesto que el reconocer conscientemente sus propios móviles y necesidades destruirían la poca seguridad que tiene en sí mismo (Sferra, 1997).

Tim Burton desde su niñez decidió aislarse de su sociedad, no interactuaba como la mayoría de los chicos de su edad, debido a que en él influyó el proceso de aislamiento, ya que la sociedad en la que se sentía sumergido le resultaba ajena a su manera de pensar, conduciéndolo a desarrollarse en un proceso de luchas mentales más alejadas del plano de la “realidad física” en la que vivía. Llegó a un punto en el que dicho aislamiento le permitió desarrollar un mundo interno, en la fantasía, en la cual planteaba circunstancias con trozos de su manera de ser, pensar, sentimientos y ver las cosas mezclados con algunos aspectos que notaba en el entorno social que le rodeaba. En cierto punto le resultaba que la realidad era bastante falsa, muy aplanada, carente de sentido y emociones, por lo que dentro de su fantasía pudo crear personajes y mundos que expresaban sus emociones y sentimientos no sólo en sus conductas y en su hablar sino también a través de su aspecto físico. Revelando posteriormente que la estética no es un todo en una persona, es sólo una parte que comunica a un tercero un fragmento de lo que hay detrás de él.

En términos psicológicos, el **aislamiento** es el intento por huir de experiencias desagradables ante el temor que se deriva de las mismas. Cuando alguien experimenta ansiedad y sensación de desamparo, puede sentirse estimulado a hacer cualquier cosa que no le ponga en situación de afrontar los hechos desagradables (Sferra, 1997). En este caso Burton desarrollo su proceso creativo a partir de este mecanismo también, pues el aislamiento le permitió desplegar y enriquecer la fantasía, volviéndolo un generador de mundos, historias, contextos y personajes que trascendieron desde su infancia hasta la adolescencia, para en su adultez proyectarlos en la pantalla por medio de sus películas. En caso contrario, si Burton se hubiese

mantenido al margen de su sociedad siguiendo sus normas, él jamás hubiera podido desarrollar su creatividad del modo en que lo hizo, pues se hubiera limitado a lo que le proporcionaba su entorno. Por lo que no hubiera sido posible que generara, de alguna manera, figuras y temas opositoristas a su sociedad fuertemente fundamentados por su sentir, sus ideales y su manera de ver la vida más allá de lo estéticamente perfecto.

Ampliando lo anterior con la postura que expresa Sferra (1997) en donde el proceso de aislamiento le permite al individuo posponer o aplazar lo inevitable alejándose de la situación que le plantea la realidad, no teniendo así que resolver sus problemas aquí, sino que el mismo aislamiento le permitirá resolverlos dentro de la fantasía. En muchos procesos de desarrollo importantes para la vida del ser humano requieren del aislamiento, no siendo así patológico, sino necesario para alcanzar formas integradoras de diversas actividades que permiten el desarrollo de habilidades, entre otros aspectos (Sferra, 1997).

El proceso de la fantasía en el desarrollo de los mundos de Tim Burton

Las fantasías en mayor o menor grado casi todo mundo las tiene, en su imaginación, hay quienes alcanzan lo que uno no puede dentro del plano de la realidad. El empleo de este mecanismo le sirve al soñador como una ayuda para huir de la realidad y sumergirse en el mundo de la fantasía (Sferra, 1997). En el caso de Burton el empleo de la fantasía le ha permitido alcanzar realidades que en el plano físico no le fue posible consolidar, pero pudo llevarlos a dicho medio debido al intermedio del cine, quien le sirvió como vehículo para proyectarlo en las pantallas, sin la necesidad de ser criticado por sus pensamientos y sentimientos. A su vez la fantasía le permitió desarrollar su proceso

creativo, imaginario en sus obras siendo así una ventaja para su desarrollo profesional como cineasta, dejándole una insignia particular de su manera de dirigir, escribir y crear historias en sus obras.

Cuando las fantasías sustituyen a los logros de la vida real, deben considerarse como un medio de ajuste inadecuado para resolver determinados problemas (Sferra, 1997). En el caso de Burton lo empleó a favor, debido a que las proyecciones de esas fantasías resueltas en su mundo mental, le permitieron alcanzar logros profesionales en el mundo físico.

El hecho del placer derivado de la fantasía suele ser gravemente engañoso, ya que hace perder un tiempo y energía valiosa (Sferra, 1997). Sin embargo, en el caso de Burton, éste empleó este mecanismo a su favor, ya que además de gozar del placer de ver realizadas sus fantasías en el plano mental, le permitió desarrollarse como un cineasta que pasó a la historia por su particularidad, obteniendo un doble beneficio en su vida, tanto el placer generado en el cumplimiento de sus fantasías dentro de su mundo mental, como en el físico al ver sumada a su carrera logros y una reputación por su manera singular de ver el mundo.

4.6.3 Proceso de vinculación

En el proceso de adquisición, la fantasía de Burton empezó dentro de su realidad psíquica, en el mundo interno de su mente para posteriormente cruzar, de alguna forma a la realidad física, proyectándola en sus personajes y escenarios dentro del contexto de sus películas. Y de ese modo llegar hasta las mentes y los cuerpos de otros individuos.

La **identificación proyectiva** como tal, resulta de un proceso elemental que vinculó a los espectadores con las obras de Burton, pues muchos vieron en sus protagonistas el reflejo de sus deseos cumplidos en ellas, o bien la vivencia de temores o una identificación con la realidad del personaje haciéndose saber que no eran los únicos en el mundo a los que les sucedía algo así.

Para Rosenfeld, (citado en Vilar, 2005), la **identificación proyectiva**, implica que primero se separe una representación de sí-mismo y luego, esta se desplace a una representación del objeto. Pero, para que esto sea más que una proyección, necesitamos registrar inconscientemente que aquello que hemos proyectado es nuestro, para sentir con alivio y placer que nos hemos deshecho de una parte no deseada de nuestro sí-mismo. Este proceso nos permite sentir por un instante que lo que se proyecta nos pertenece y casi inmediatamente tranquilizarnos porque ya no es nuestro, sino de otro.

Los patrones al tener un componente instintivo muestran de modo inequívoco la conciencia de las fantasías regidas por reguladores inconscientes con los monumentos de la actividad espiritual humana, en general conocidos, por la tradición y la investigación entológica. Dichas características son en cierta medida conscientes, pero tienen principios configurados de manera inconsciente, y del mismo modo, su significación psicológica no es consciente. Lo que en última instancia decide es un oscuro impulso, un a priori empuja a configurar y no se sabe que la conciencia de otro es conducida por los mismos motivos; se tiene entonces el sentimiento de estar entregado a una contingencia subjetiva sin límites. Sobre todo el procedimiento, parece flotar una presencia no sólo de la configuración sino también de su sentido. La imagen y el sentido

son idénticos, y al formarse la primera, se pone en claro el segundo. La estructura no requiere explicación, ella representa su propio sentido (Jung, 1970).

Existen ciertas condiciones **inconscientes colectivas**, que actúan como reguladores y propulsores de la actividad creadora de la fantasía y que, al poner en servicio de sus fines el material existente en la consciencia, producen configuraciones correspondientes. Actúan como motores de sueños, por lo cual la **imaginación activa**, reemplaza hasta cierto grado los sueños. La existencia de estos reguladores inconscientes respalda la hipótesis del inconsciente colectivo, impersonal (Jung, 1970). A partir de este postulado del inconsciente colectivo y los arquetipos de Jung, es posible explicar el proceso de vinculación entre las obras de Burton, y la repetición de sus patrones, con la aceptación de los espectadores, en los que éstos no sólo perciben las obras de manera simple sino que las asocian y las reciben inconscientemente basados en dicho mecanismo, como patrones y temas en común, generales, resultándoles familiares y que ya han tenido en sus vidas con anterioridad, identificándose.

CAPÍTULO V

Análisis del proceso de identificación proyectiva de la inadaptación de Tim Burton

5.1 Evidencias

A continuación, se presentan las evidencias más significativas de las diferentes posturas de los espectadores y Tim Burton en las películas seleccionadas para esta investigación.

5.1.1 Obras de Tim Burton en general.

5.1.1.1 *Perspectiva de Tim Burton*

- Busca realizar las cosas que ama libremente sin pensar si está haciendo el bien o el mal, no basándose en cuestiones financieras o en limitantes de una marca, sino en lo que siente y quiere expresar (Burton, Lunch with David: Tim Burton, 2008).
- Emplea el mundo de la imaginación concibiéndola como el cauce para escapar de una realidad asfixiante (Burton, Vincent, 1982).
- Cuando realiza sus películas nunca piensa para qué población está destinada sino en lo que siente (Burton, Lunch with David: Tim Burton, 2008).
- Siempre realiza sus películas basadas en su vida personal, las influencias de las películas que vio, vivencias de cuando era niño en el periodo formativo de su vida todo ello que está dentro de él (Burton, Lunch with David: Tim Burton, 2008). “Todo lo que está en las películas es mío y temo convertirme en el personaje que realizo” (Burtonphilia, 2012).

- No cree que exista un solo cine para niños. Los niños serán los mejores jueces al momento de ver sus películas (Waintal, 2012).
- El vestuario de los actores es en esencia son otro personaje de la película (Martín, 2013).
- Los matices en sus obras van cambiando conforme pasa el tiempo y vive formas distintas. Refiere que hay cuestiones en la vida que no se pueden proyectar a menos que las vivan en carne propia (Waintal, 2012).
- Hace lo que le apasiona, dibuja sin pensar en lo que diga la gente, no dejándose afectar por lo que puedan decir (Waintal, 2012).
- La gente piensa que tengo una tendencia negativa hacia mis raíces pero es al contrario, de niño sentía que no pertenecía al lugar por lo cual me escondía en un mundo de monstruos, películas o dibujos, me ayudaba a lidiar lo que sentía y a veces era positivo (Burton, Exclusiva: Tim Burton nos revela al niño que lleva dentro, 2012).
- Las inspiraciones y sentimientos que tienes en tu niñez permanecen contigo, como la soledad (Burton, Exclusiva: Tim Burton nos revela al niño que lleva dentro, 2012).
- La fuente de su inspiración han sido las películas y programas de televisión de terror y de monstruos que veía cuando era pequeño (Figuro, 2012). Desde pequeño ame las películas de los monstruos porque encuentra en ellas algo que le genera energía y generalmente trata de crear cosas que le inspiren energía (Burton, Lunch with David: Tim Burton, 2008).
- No revivo muertos, revivo fantasías (Burton, Exclusiva: Tim Burton nos revela al niño que lleva dentro, 2012). No tengo una fascinación por la muerte sin embargo me gusta explorar los diversos contextos en lo que se vive, los ambientes. Como en México que

se vive llena de colores y ceremonias es una forma más positiva de verlo (Burton, No lo cuentes Tim Burton, Frankenweenie , 2012).

- No sólo hay nostalgia en todo lo que hago, hay películas que requieren de ese efecto. En el blanco y negro hay algo hermoso y emotivo (Burton, Exclusiva: Tim Burton nos revela al niño que lleva dentro, 2012).
- En sus películas lucha contra la muerte, pero contra la muerte de la inocencia infantil, creando mundos de fantasía, realidades oníricas no sujetas a convencionalismos que pueden servir de refugio a otros niños (TCM, Los 10 magníficos del Cine: Tim Burton, 2008). Uno trata de no perder la magia de cuando era niño (Burton, Tim Burton nos revela algunos de sus "secretos" familiares y profesionales, 2012).
- Sigue imposiciones personales y no buscando lo que le demande el mercado (TCM, Los 10 magníficos del Cine: Tim Burton, 2008)
- En sus personajes inadaptados Burton encuentra ternura y sensibilidad especiales (Figuro, 2012).
- Creo de mis impulsos de destruir a la sociedad se formaron muy temprano (Figuro, 2012).
- Sus películas están llenas de sentimientos que quería transmitir pero no podía realizarlas con palabras. Busca la mayoría de las veces transmitir sentimientos más que ideas (Figuro, 2012).
- Dentro de la creación de mis películas está el desarrollo de mundos artificiales que variarán de temática dependiendo del trama de una u otra (Burton, Tim Burton interviewed by Gavin Smith, 1995).

- Trato de incorporar los sueños a mi vida cotidiana, se trata de soñar despierto, todo trato de verlo con una mirada peculiar. Es tan sencillo como mirar algo y convertirlo de otra manera verlo con otra personalidad (Burton, Tim Burton en el país de las pesadillas, 2010).
- Muchos adultos han olvidado cómo mira un niño, sus abstracciones, sus personajes, sus miedos, sus emociones y es eso lo que nutre un cuento (Burton, Tim Burton en el país de las pesadillas, 2010).
- Mucha gente piensa que los temas de mis películas son fuertes, pero Disney ha trabajado con los mismos temas pero con otros contextos diferentes (Burton, Tim Burton habla sobre Frankenweenie en entrevista con Alex Medela, 2012).
- Trato de buscar algo más visceral y emocionante (Burton, NUMERO 9 - Entrevista Tim Burton , 2010).
- Son protagonistas serenos, introvertidos pero sumamente emocionales. Siempre he pensado que tengan el aspecto que tengan llegaran a ser íconos (Burton, Entrevista al Director de Sweeney Todd, 2008).
- Siento que la vida es una mezcla de luz y oscuridad, alegría y tristeza, romanticismo y tragedia. Yo mismo siento bastante esas emociones y aunque parezca una fantasía para muchos para mí es real (Burton, Entrevista Con Tim Burton / Premiere Sleepy Hollow Madrid, 2012).
- Sí, la mayoría de mis películas son autobiográficas (Burton, Entrevista Con Tim Burton / Premiere Sleepy Hollow Madrid, 2012).

5.1.1.2. Perspectiva de los espectadores.

- Tim Burton suele traducir en el vestuario el carácter de los personajes, física y psicológicamente (Martín, 2013).
- Johnny Depp, es el actor Fetiche de Burton (Martín, 2013).
- Las obras de Burton pueden generar contradicciones y sentimientos encontrados en el espectador (Jiménez, 2012).
- Tim Burton es un adalid de los sueños infantiles no realizados (Garrido, 2013)
- La mayoría de las características en sus películas están llenas de tenebrosidad, escenarios tétricos y personajes atormentados (Castellano, Objetivo: Cine, 2012).
- El estilo de sus personajes está centrado en seres extravagantes, de rostros pálidos, caras expresivas y gestos exagerados (Castellano, Objetivo: Cine, 2012).
- Según el periódico The Guardian “es un director con una imaginación inquietante” (Waintal, 2012).
- Tanto Vincent como Frankenweenie eran consideradas películas raras para la época en la que se estrenaron (Waintal, 2012).
- La importancia de añadir perros a las películas de Tim Burton revelan sentimientos de amistad y de amor entre un ser humano y su mascota (B., 2006).
- Excéntrico oscuro. Revive los ambientes oscuros de su adorado Edgar Allan Poe (MOVIES, 2008).
- Con el tiempo y su madurez se vuelve capaz de convertir mundos de fantasía en sus películas que antes soñaba de niño (MOVIES, 2008).
- Su obra se ha mantenido sumergida en el mundo irreal (MOVIES, 2008).

- Personajes semejantes a él su incapacidad de adaptarse en la sociedad, aliñados a su propia sensibilidad, viven ajenos al mundo en una realidad paralela en la que se sienten libres. Son héroes torpes que para otros serían personajes cómicos, alrededor se mueven una serie de personajes ambiguos que o no entienden o no quieren entender la personalidad del personaje (MOVIES, 2008).
- Adolescencia e infancia poco felices que marcan su estilo narrativo propio, mezclando lo macabro con lo poético, lo ancestral con lo postmoderno bañado todo por un humor negro cargado de cinismo que desmitifica sus historias y las sitúa al alcance de cualquiera (MOVIES, 2008).
- Por su aspecto externo puede decirse de Tim Burton que es un genio loco, un científico despistado, pero por dentro es un alma sensible capaz de crear personajes entrañables, desamparados e incomprensidos a imagen y semejanza suya en su mayoría (TCM, 2014).
- El outsider de las películas de Burton reflejan las experiencias del director en su vida (Figuro, 2012).
- Las obras de Burton están llenas de personajes extraños, raros, rechazados, solitarios, inadaptados. Monstruos para la sociedad (Figuro, 2012).
- En casi toda su filmografía se encontrará a personajes desplazados pero llenos de ternura que tiene más sensibilidad que aquellos marcados por los estándares sociales y que el resto desea destruir sólo porque es distinto (Figuro, 2012).
- Los personajes monstruosos, extraños son en el fondo seres indefensos, manipulados por la gente “normal” (Figuro, 2012).

- Su filmografía penetra en la confusión de las normas aceptadas por la mayoría (Figuro, 2012).
- La mayoría de sus personajes están ligados con la muerte (Burton, No lo cuentes Tim Burton, Frankenweenie , 2012)
- Tim Burton es un director muy gótico muy extraño (Burton, Entrevista a Tim Burton en la 2 Noticias, 2012).
- Usuario Nepal: Ver artículos de The Nightmare Before Christmas como accesorio infaltable de las chiquillas emos de mi ciudad me hizo censurar al director antes de conocerlo (YAHOO, YAHOO Respuestas, 2009).
- Usuario?: Burton tiene un estilo gótico y oscuro y sus personajes llaman mucho la atención por eso los emos lo siguen, los dark y góticos también (me incluyo) porque sus pelis son muy densas, y me gustan (YAHOO, YAHOO Respuestas, 2009).
- Usuario Emanuel: yo lo encuentro totalmente emo y depresivo (YAHOO, YAHOO Respuestas, 2013).
- Usuario spider FOD: me llega q usen a Jack como un símbolo emo (YAHOO, YAHOO Respuestas, 2009).
- Usuario Mei: Tiene ese humor negro y oscuro que me encanta, parecido al esperpento. Nos muestra el mundo podrido tal y como es, pero en toda su obra siempre hay esperanza (YAHOO, YAHOO Respuestas, 2013).
- Me agrada mucho su personalidad sombría y lúgubre, me recuerda mucho a mi autor favorito Edgar Allan Poe (YAHOO, YAHOO Respuestas, 2010).
- Los Goticos/Emos piensan que Tim Burton es un artista incomprendido y con talento (Foe, 2008).

- Usuario Efras: en un principio sus obras eran sombrías, pero poco a poco se fueron depurando, sin embargo ese toque dark es uno de sus distintivos y en gran medida una de las razones por la cual nos cautivó, esta técnica no ha dejado de estar presente en toda su filmografía, del mismo modo los personajes poco comunes son obligados en su filmografía. TB de manera personal pienso que es el único director que le añade un toque de fantasía o cuento de hadas a sus historias (YAHOO, YAHOO Respuestas, 2006).
- Usuario Gemma Galgany Burton: Ufff todas sus películas se me hacen excelentes! Me encanta la trama, la atmósfera, la música... Aunque pienso que estaría mejor si no las hiciera con Disney, quizás mejor con la WB que permite que se exploren más (Cortés, 2015).
- Usuario José Miguel Espinosa Ruiz: Según son para niños pero tienen mensajes creo (Cortés, 2015).
- Usuario Marlen Shizuma: creo que tiene la mente más brillante de todas. Lo que a mí me gusta es la locura natural que maneja tan fuera d la realidad pero tan maravillosa (Cortés, 2015).
- Usuario Angel Buscando Amor Eterno: Pue tiene una mente extraordinaria al hacer cada película mezcla amor con algo gótico algo (Cortés, 2015).
- Usuario Liberty SD: Amo la forma de los dibujos, la música... La trama tan dramática y la escénica de obscuridad es lo que la hacen nota (Cortés, 2015).
- Usuario Karla Kruspe Pohl Rammstein Blutengel: Es mi director favorito, me gusta el talento que tiene para mezclar temas contrastantes, maneja temas que no son de

gusto común y hace que cualquiera le agraden, simplemente porque es el único que sabe expresar el arte gótico en el cine constantemente (Cortés, 2015).

- Usuario Rendón: Tim Burton, desde mi punto de vista un director que derrocha imaginación y profundidad. Tiene un estilo muy personal, oscuro y diferente (Rendón, 2015).

5.1.2 Vincent.

5.1.2.1. Perspectiva de Tim Burton.

- Originalmente creó un libro infantil que escribía homenajeando a Vincent Price (Fresan, 1999).
- Vincent, como personaje tenía la sensación de presentar una edad físicamente pero internamente sentirse de otra, la rebeldía y el sentimiento de no encajar en la sociedad y acudir a la imaginación para liberarse (Burton, Tim Burton en el país de las pesadillas, 2010).
- El crear Vincent fue una mezcla de emoción, una mezcla con todo lo que vi de niño y lo proyecte en el corto, la música las imágenes fue muy especial para mí (Burton, Entrevista a Tim Burton en la 2 Noticias, 2012).

5.1.2.2. Perspectiva de los espectadores.

- Vincent era considerado demasiado tenebroso como para exhibirlo por la Disney (Castellano, Objetivo: Cine, 2012).
- Vincent es una representación autobiográfica del propio Director (Castellano, Objetivo: Cine, 2012).

- Vincent es un personaje desarraigado melancólico, un outsider que vive entre la dualidad de una realidad de su mundo interior y el exterior. El contexto con imposiciones trata de encajar al niño en la norma establecida (Figuro, 2012)
- Vincent es una personaje con doble personalidad cuyo relato está vinculado con la inadaptación social (Figuro, 2012).
- Usuario Aldo Yuren Torres Zentella: amo este corto, cada vez que lo miro me genera escalofríos y sensaciones increíbles, me encanta la narración de Vincent Price, gracias a las películas de Tim Burton amo el cine de una forma que no puedo explicar (Kareliah, 2006).
- Usuario Shanny arcangel oportu cepeda: Como siempre, vincent price me hace sentir escalofríos. Gracias Tim Burton por este gran corto (Kareliah, 2006).
- Usuario Laura Viviana Cárdenas Sánchez: Vincent Price uniendo relaciones amorosas (Kareliah, 2006).
- Usuario Rendón: en mi opinión reflejando los sentimientos de un Burton en su niñez. La manera en la que se narra la historia la hace grata y atractiva y también es agradable descubrir en ella dos de los mejores cuentos de Edgar Allan Poe "El Cuervo" y "Eleonor". Es un cortometraje lugubre y tetrico debido a la temática, escenarios y personajes que refleja. (Rendón, 2015).
- Usuario Maria Elena Irausquin: no del todo del expresionismo pero más bien del cine fantástico de e.u ,que tomo ciertos aspectos al expresionismo. Pero si podría ser su obra más expresionista (Kareliah, 2006).
- Usuario Sincorazon15: es interesante lo que siento ... me gusta pero a la vez me asusta. (Kareliah, 2006).

- Usuario Rosa Ramirez: Timoteo Burtom. Con el nombre sabes que lo que hace es extravagante, elegante y genial a la vez (Kareliah, 2006).

5.1.3 Frankenweenie (cortometraje y largometraje).

5.1.3.1. *Perspectiva de Tim Burton*

- Sparky cuando revive sigue siendo el mismo perro bueno y cariñoso a pesar de su apariencia (Martín, 2013).
- Me sorprendió la belleza que generó la imagen en blanco y negro ya que quería crear formas distintas de la emociones y la ausencia de color conseguiría ese objetivo (Waintal, 2012).
- El blanco y el negro reflejan las viejas películas de terror que veía de niño. Destacar por medio del blanco y negro, así como el stop motion más a detalle los escenarios y los personajes, reflejar la energía que tiene, resaltar el sentido emocional de la película (Burton, Frankenweenie: Entrevista a Tim Burton, 2012).
- Existen ciertos rasgos propios plasmados en Victor el personaje principal (Waintal, 2012).
- En el concepto de la noche Burton imprimió sensaciones personales. Quiso mostrar elementos autobiográficos en la arquitectura de la casa y en los amigos de Victor (Waintal, 2012).
- La historia de una de sus mascotas que tuvo en su infancia fue el que le dio vida a su proyecto. Considerando que las primeras relaciones nunca se olvidan y es por ello que la proyectó (Waintal, 2012).

- La historia para la creación de Sparky está inspirada en su perro pepe, y éste recuerda que tenía un buen espíritu, es por ello que lo recuerda (Davis, 2012).
- El tema central de hablar de la muerte fue retratado por la experiencia que tuvo con su perro cuando el veterinario le dijo que estaba enfermó y no duraría mucho y él de pequeño no entendía bien qué era la muerte, cuestión que lo marcó (Burton, Cinegarage Tim Burton entrevista, 2012).
- Muchos decían que ésta película es rara para los niños, cuando Disney ha tratado estos temas en sus películas. Ésta película está más ligada al amor y a la pasión, donde la ciencia es un tipo de arte de exploración, sobre ser abierto y apasionado en lo que realizas, sobre la lealtad, promueve a pensar de una forma diferente, crear, explorar, mantener tu mente abierta (Burton, Tim Burton Entrevista en la ciudad de México sobre Frankenweenie, 2012).
- La idea de volver a sacar ésta película pero en stop motion surgió de que vi los dibujos que fueron el machote del cortometraje y empecé a recordar a los demás niños y personajes de cuando era pequeño para desarrollarlos y lanzarlos en un largometraje. Se volvió otro proyecto más que rehacerlo (Burton, Cinegarage Tim Burton entrevista, 2012).
- Buscó dar el sentimiento de aquellas películas de mi infancia Frankenstein, el Hombre lobo, más que hacer referencia a ellas (Burton, Cinegarage Tim Burton entrevista, 2012).
- No se trata de las acciones sino de los personajes y su intimidad (Burton, Cinegarage Tim Burton entrevista, 2012).

- Todo está basado en niños y escenarios reales, como el salón, la casa, el barrio, todo está basado en mi recuerdo de Burbank (Burton, Cinegarage Tim Burton entrevista, 2012).
- Es un proyecto muy personal, es como soñar algo que viví de pequeño (Burton, TIM BURTON y Frankenweenie (Entrevista) , 2012).
- Este proyecto es más personal por los ambientes las personas y los lugares que se recrean en ellas (Burton, TIM BURTON y Frankenweenie (Entrevista) , 2012).

5.1.3.2. Perspectiva de los espectadores.

- La película presenta un humor irónico, más espontáneo (Jiménez, 2012).
- Presenta un humor negro con una fuerte crítica social (Castellano, Objetivo: Cine, 2012).
- Disney consideró el corto de Frankenweenie como demasiado terrorífica para que la vieran los menores de edad (Castellano, Objetivo: Cine, 2012).
- La película denota nostalgia y ternura (Burton, Exclusiva: Tim Burton nos revela al niño que lleva dentro, 2012).
- Las compañías cinematográficas consideraron que las imágenes del cortometraje eran demasiado tétricas por lo cual no le dieron distribución (MOVIES, 2008).
- Se pueden ver a los personajes como inadaptados sociales, y el resto de la población como los antagonistas de la historia. Cuyo trama central es la amistad entre un niño y un perro (Figuro, 2012).
- Frankenweenie es sensible, mágica, da miedo (Burton, Tim Burton habla sobre Frankenweenie en entrevista con Alex Medela, 2012).

- El concepto de la película es demasiado siniestro para los niños y demasiado infantil para los adultos (Caviaro, 2012).
- La encantadora y divertida oda de Tim Burton al cine antiguo de terror es una maravilla (...) Lo mejor que se puede decir de una película de monstruos animada con tanto corazón es esto: tiene vida (Connie Ogle de Miami Herald (FilmAffinity, FilmAffinity, 2012)).
- Sólo Tim Burton podía imaginar este cuento inspirado en Frankenstein y es una delicia, una oscura y deslumbrante historia que asusta con sonrisas y sorprendente emoción (Peter Travers para Rolling Stone (FilmAffinity, FilmAffinity, 2012)).
- Precioso homenaje al niño que fuiste (...) te introduce en ese universo mediante imágenes muy hermosas y el corazón de un auténtico poeta (Carlos Boyero para Diario El País (FilmAffinity, FilmAffinity, 2012))
- Frankenweenie hunde elementos de relato gótico y comedia negra (Casas, 2012).
- Usuario yaco: me encanta es muy tierna esta peli mi sobrino cuando vio la película quería revivir a mi gato (FranGuty, 2009).
- Usuario giss Román: no sé porque las personas juzgan y condenan sin conocer a la persona o cosa como es, es decir si luce diferente o es extraño es malo! no es justo, sociedad injusta y llena de prejuicios! (FranGuty, 2009).
- Usuario Ana Lorena: Me hizo llorar!! Que grande este Burton! (FranGuty, 2009).
- Usuario Alvargon: Que clase más ida de la cabeza XDD Que crack es Tim Burton (WaltDisneyStudiosES, 2013).
- Usuario fannatic1: Frankenweenie es mi película favorita y sparky es una ternurita (WaltDisneyStudiosES, 2013).

5.1.4 Edward Scissorhands.

5.1.4.1 Perspectiva de Tim Burton

- Jhonnie Deep, se identificó con su personaje porque al igual que él sintió una sensación universal que les pasa a todos los adolescentes de no encajar con la sociedad (Burton, Entrevista a Tim Burton y a Johnny Depp, 1991).
- Creé este personaje, lo medité mucho, representa en parte aquellos años de adolescente en el que sentías con mucha intensidad y nadie te comprendía. El hecho de crecer en Burbank acentuó esos sentimientos en mí. Así que la película es representativa de muchas sensaciones e impresiones de esa época y ese lugar (Figuro, 2012)
- La película y los personajes surgieron a partir de sentimientos en mi adolescencia en donde tenía la necesidad de hablar y no poder hacerlo. El hecho de tener una depresión y una mezcla de sentimientos dentro incapaz de sacarlos. El aspecto físico de Edward es una mezcla entre la fantasía como un cuento de hadas y la incapacidad de querer tocar algo y no poder hacerlo, querer tocar y no poder. La idea de dos caras la creación y la destrucción al mismo tiempo en sus manos de tijera. La idea de las dos caras en todo (Burton, Tim Burton interviewed by Gavin Smith, 1995).
- Eduardo es una persona más positiva (Burton, Entrevista a Tim Burton en la 2 Noticias, 2012).

5.1.4.2 Perspectiva de los espectadores.

- Tim Burton desnuda por medio de la película sus sentimientos infantiles en contraste con la actitud de la sociedad que no se ajusta a los cánones del protagonista. Es un cuento de Hadas (MOVIES, 2008).

- Dave Kehr del Chicago Reader: "Extraña, divertida y poderosamente conmovedora... Burton ha encontrado la manera de ir desde el amaneramiento hasta la autenticidad emocional" (FilmAffinity, Film Affinity, 2007)
- Michael Wilmington de Los Angeles Times: "La película de fantasía más original del año: un icono de ternura y alienación artística" (FilmAffinity, Film Affinity, 2007)
- Roger Ebert de Chicago Sun-Times: una lástima que Burton no haya encontrado la fuerza narrativa y de construcción de personajes para acompañar su talento visual" (FilmAffinity, Film Affinity, 2007)
- Mick LaSalle de San Francisco Chronicle: "Fabulosa de ver pero no muy entretenida de contemplar... una película carente de compromiso emocional que resulta burlesca y empalagosa" (FilmAffinity, Film Affinity, 2007)
- Una historia sobre un ser de otra naturaleza, un incomprendido, un freak envuelto en una encantador y enternecedor cuento de hadas con un toque mágico y oscuro, característicos del universo particular de su excéntrico autor. (Puccini, 2001)
- No me gusta Eduardo Manostijeras, es una película que incita a los emos a cortarse en los brazos y automutilarse en general (Foe, 2008).
- Usuario Rouge the Bat: que película tan rara (Jantus, 2013).
- Usuario Yesica Barreto Díaz: Que tristeza (Jantus, 2013).
- Usuario Sandra Fiorella: Amo esa película. Y me encantaría que Edward existiera en el mundo real y ser su amiga, pero no se puede. Hasta me provoca abrazarlo como hace la Ryder (PakoMorientes, 2011).
- Usuario Los Desprestigiadores: Finalmente quería reflexionar sobre algunos simbolismos que la película ofrece...las filosas manos de tijera, que representan la

imposibilidad de hacer contacto con el otro sin lastimarlo o sin lastimarse uno mismo, ¿No son un perfecto símbolo de la imposibilidad de entablar vínculos "adecuados" con los otros? ante esa imposibilidad ¿Qué otra opción que refugiarse, aislándose de por vida, en el castillo de la fantasía o la introversión al cual queda confinado Edward al finalizar la película? (PakoMorientes, 2011).

- Usuario Zedekar: me daba un miedo de chico, son horribles esas "manos" (PakoMorientes, 2011).

5.1.5. The Nightmare Before Christmas

5.1.5.1. *Perspectiva de Tim Burton*

- Ésta película es muy especial para mí, siento los personajes muy de cerca. A veces te sientas y creas esos dibujos sin saber lo que haces, es algo que llega directamente de tu subconsciente (Figuro, 2012)
- La intención de que el protagonista Jack no tuviera ojos era para intentar darle una dimensión emocional (Burton, NUMERO 9 - Entrevista Tim Burton , 2010).
- La película es mucho más bella de lo que yo había imaginado, gracias a Henry y su brillante equipo de artistas, animadores y diseñadores. Es un film que siempre supe que haría. más importante aún: es un film que siempre quise ver. Ahora puedo. Ha valido la pena esperar. Creo que hay pocos proyectos así a lo largo de la vida. Amo todo lo que he hecho, pero esta película tiene todos los elementos que quise para ella (Spirit, 2012).

- Burton no buscaba un éxito comercial, algo que debía de preocupar directamente al productor, no a él. Lo que buscaba era configurar su visión personal de una historia suya, aunque dirigido por otro (Spirit, 2012).

5.1.5.2. Perspectiva de los espectadores

- Sigue la estética y estilo de Vincent (MOVIES, 2008).
- Los personajes se volvieron iconos de una animación rebelde que va más allá de los dibujos edulcorados de la animación de Disney (MOVIES, 2008).
- La historia funciona porque cuenta una historia tanto sensible como macabra (Davis, 2012).
- Es de esas películas para chicos que los grandes adoran, regresar a ser un niño que le tiene miedo a la noche de Halloween (Cartier, 2009).
- El diseño de personajes es imaginativo y extraño tan friki que sobresale y hace que se quede en nuestra mente más fácilmente.
- Es una cinta de declaración de amor por la navidad. Amar la navidad por lo que significa no por como se ve (Light_19, 2012).
- La película pega mucho en sus personajes grotescos y ambientados, dentro de la fantasía gótica llevando a la población infantil la frontera del miedo. A pesar de estar dirigida al público infantil a los adultos les cuesta seguir el hilo de lo que el protagonista hace bien o mal (Ojarbol, 2012).
- A los niños les encantó esta mezcla de cuento de Navidad con aportaciones bastante macabras, mientras que los padres ponían en tela de juicio la validez moral de dicho cuento, y más en una época con tan buenas intenciones (hipócritas intenciones, diría yo) como la intocable fiesta de Navidad (Spirit, 2012).

- Los burtonismos son fáciles de observar en este film: Jack Skellington representa la figura del outsider, quien no se siente a gusto con la gente que le rodea, los toques expresionistas de la ciudad de Halloween cuyos personajes, aunque terroríficos despiertan más ternura que miedo, el contraste del mundo de colores y fantasía de la ciudad de Navidad, etc. (García I. , 2009)
- Usuario Alexandra Fabián Palma: Me gusta la atmósfera de Halloween ...y los monitos todos tétricos (Cortés, 2015).
- Usuario fandechobits: No hace falta ser un niño para saber que los monstruos están vivos (LissaYoko, 2008).
- Usuario Noelia Ramirez: Normal que diga * Yo soy el payaso que te hace llorar* si es horrendo solo con ver su cara, hasta una persona adulta se asustaría (LissaYoko, 2008).
- Usuario Sari Mendiz: esta peli la veo todos los años en navidad y halloween es que yo cuando decoramos la casa para halloween o navidad siempre se me viene a la cabeza esta película (Lissa Yoko, 2008).
- Usuario PopoL Gamer: esta peli marcó mi infancia (Lissa Yoko, 2008).
- Usuario Ana Lomba: Siempre se utilizó el humor para sobrellevar aquello que nos da miedo. Feliz Halloween (Lissa Yoko, 2008).

5.2 Visiones generales y características principales en las obras de Tim Burton

Una de las razones por las cuales las obras de Burton y su personalidad en sí han tenido trascendencia, parte de que contenía rasgos cardinales en su personalidad.

Los **rasgos cardinales**, son tan dominantes que sólo algunas actividades pueden escapar de su influencia directa o indirecta. Dichos rasgos no pueden permanecer ocultos, un individuo es identificado o incluso volverse famoso por él. Se puede pensar que en cierto sentido siempre existe una estimulación previa que se relaciona con la activación del rasgo. El individuo busca activamente estímulos que hacen apropiada la operación del rasgo que posee (Allport citado en Cueli, 1976).

5.2.1 Los patrones de Tim Burton (Obras en general)

El instinto y el modus arcaico coinciden con el concepto biológico de patrón de conducta. No existen instintos amorfos, cada uno tiene un patrón de su situación. Se realiza de acuerdo con una imagen que posee propiedades fijas (Jung, 1970). De tal modo que el instinto de Tim Burton para crear sus obras se realiza en concordancia con la imagen de sus protagonistas, su aspecto físico, su manera de actuar, de sentir, de pensar retrayéndose y el estar sumergidos en una sociedad a la cual no se sienten adaptados.

Si falta una de las condiciones establecidas en la imagen, el instinto no funciona, pues no puede existir sin su patrón total, sin su imagen (Jung, 1970). Tal es el hecho de que Burton en ocasiones recurre y prefiere el stop motion para crear sus propios personajes y escenarios, recrear esa imagen que de manera natural no puede encontrar. O bien, suele emplear los mismos actores para interpretar sus películas, Jhonny Depp quien ha aparecido en ocho filmes, Helena Bonham Carter en siete, Christopher Lee en seis y Michael Gough en cinco. Pues de otro modo su instinto no funcionaría al tener rota la imagen con la pérdida de alguno de los elementos que necesita. Por lo cual repite dichos

patrones, para poder seguir con el flujo y ritmo de su obra, de otro modo la encontraría fuera de sentido, incompleta o bien sin significado.

Una imagen tal, es de origen apriorística, es innata, previo a toda actividad, pues la actividad sólo puede tener lugar si un instinto de patrón correspondientemente configurado da ocasión y posibilidad para ello. Éste esquema vale para todos los instintos y existe en forma idéntica en todos los individuos de la misma especie. El hombre tiene a priori dichos instintos-tipos que, en la medida en que funciona instintivamente, proporcionan el motivo y el patrón de sus actividades (Jung, 1970)

Los **patrones** no sólo son residuos o vestigios de modos tempranos de funcionamiento, sino que son los reguladores biológicamente necesarios, siempre existentes, de la escalera instintiva. La acción que ejercen se extiende a través de todo el campo de la psique y sólo pierde su carácter de incondicionada allí donde es limitada por la relativa libertad de la voluntad. Pudiendo decir que la imagen representa el significado del instinto (Jung, 1970).

Los **arquetipos** son tipos de imágenes del inconsciente colectivo que el hombre usa con mayor frecuencia. Otros nombres que le han sido dados son patrones conductuales. Un arquetipo siempre está cargado de emoción (Cueli, 1976).

Algunos de los arquetipos son: Dios, demonio, figuras de la madre y del padre, el hijo, nacimiento, muerte, reencarnación, el fin del mundo y las figuras de héroe y villano (Cueli, 1976). Pudiendo observar que en las obras de Burton se repiten los arquetipos de figuras del padre, muerte, reencarnación y las figuras de héroe y villano. Los cuales no son más que la réplica de dichos hechos, como una muestra de que los

arquetipos se mantienen en la época actual. A su vez éstos en específico se repiten en sus obras porque contienen significantes adheridos a sus experiencias de vida que le han permitido fijarse en ellos y por tanto seguirlos desarrollando, así como transmitiendo. Aunque cambien los actores de sus películas (en raras ocasiones), les modifique el hombre, o bien sean desarrolladas sus vidas en otros contextos, estos elementos arquetípicos tienen presencia de algún modo, ya sea en el actuar de sus protagonistas, escenarios, diálogos, etc. porque son la réplica de las imágenes que han quedado en su mente, fijadas en sus huellas mnémicas particulares, que buscan su desarrollo en el ámbito real.

Los arquetipos son maneras complejas (de complejos innatos) de las formas de las estructuras preformadas que servirán para dar sentido a los materiales de la experiencia individual. Es un “fondo de imágenes” antiguas que pertenecen al tesoro común de la humanidad” y que se encuentran en todos los tiempos y en todos los lugares, en los cuentos, leyendas, mitologías, en los sueños, en los delirios (Merani, 2004).

Entre el arquetipo y el instinto existe una relación, están coordinados como las representaciones que nos hacemos de la oposición en que se basa el energetismo psíquico. El hombre se ve a sí mismo como un ser impulsado hacia algo y al mismo tiempo como un ser que se representa algo. Esta oposición no tiene en sí ninguna significación moral, puesto que el instinto no es en sí malo ni el espíritu bueno, ambos pueden ser ambas cosas (Jung, 1970).

Aquél que sabe que de él depende algo, o que por lo menos algo debería depender, se siente responsable de su situación anímica y tanto más cuanto más claro ve

cómo debería ser para llegar a ser más sano, más estable y más apto. Si se encuentra en camino de la asimilación de lo inconsciente, puede estar seguro de no salvarse de ninguna dificultad que sea componente imprescindible de su naturaleza (Jung, 1970). De este modo es explicable el cómo Burton en diversas entrevistas mencionaba que la creación de algunas de sus obras provenía de sus sueños, de esa parte inconsciente que sabía que existía, y de la cual cuyo único objetivo profesional era eso, plasmar lo que sentía y veía dentro de él, sin otro fin más que el de expresarse. Asumiendo la responsabilidad de lo que piensa y siente plasmado en sus personajes, a los cuales a su vez en diversas ocasiones ha identificado con elementos autobiográficos, definiendo así su manera de pensar, sentir y ver la vida, de modo particular, alejado a lo que la mayoría ve (la sociedad-masa). He de ahí el surgimiento de su característica única en sus obras, las cuales no son más que el reflejo de rastros inconscientes proyectados a la realidad.

El arquetipo no es sólo la imagen en sí, sino al mismo tiempo “dynamis” que se manifiesta en la numinosidad y fuerza fascinadora de la imagen arquetípica. La realización y asimilación del instinto no suceden por la caída en la esfera de los instintos sino por la asimilación de la imagen, al mismo tiempo esta imagen manifiesta y evoca al instinto, pero con una estructura totalmente distinta de aquella con que lo encontramos en el plano biológico (Jung, 1970). He de ahí el hecho de que Burton simbolice por medio de colores y figuras estéticas dichas impresiones para poderlas colocar dentro del plano real, explicable y comprensible para todos.

Todo instinto tiene dos aspectos, por un lado, se lo vivencia como dinámica fisiológica, por el otro sus múltiples formas aparecen en la conciencia como imágenes y conexiones de imágenes y desarrollan efectos numinosos, que están o parecen estar en

rigurosa oposición con el impulso fisiológico. Cuanto más cerca del mundo de los instintos se llega, con tanta más fuerza se manifiesta el impulso de desprenderse de él y de salvar la luz de la conciencia de las tinieblas. El arquetipo como imagen del instinto, es psicológicamente una meta espiritual hacia la cual tiende la naturaleza del hombre, el premio que obtiene el héroe (Jung, 1970). Reflejado en Burton, el arquetipo de sus héroes, sus protagonistas, que logran por fin contactar con el mundo o la sociedad que les rodea, pero al final al ser seres emocionales, incomprendidos vuelven a retraerse en donde sólo ahí suelen estar seguros. Es ahí en su “inadaptación” donde obtienen su recompensa, el desarrollo de un mundo ideal, colorido y vivo alejado de la sociedad apática falta de creatividad que sólo sigue patrones de conducta socialmente prestablecidos.

El arquetipo en sí es un factor psicodeico que pertenece a la parte invisible del espectro psíquico, como tal no parece capaz de conciencia (Jung, 1970). Surge de ahí la repetición de dicho arquetipo de Burton constantemente en sus obras, no como algo planeado o algo que desee repetir constantemente, sino que de manera inconsciente las manifiesta en imágenes arquetípicas en los hechos y deseos de sus protagonistas, resumiéndolo en lo que dijo T. Lipps (citado en Jung, 1970) “la esencia de lo psíquico es inconsciente”. Como tal la esencia de Burton en sus obras es algo que proyecta en ellas de manera inconsciente, no planeada.

Otro de los patrones recurrentes en la obra de Burton es la **teleología**, en la cual Jung (citado en Cueli, 1976), la definía como aquella en la que el hombre está mejorando constantemente y que alguna vez quizá logrará la verdadera y total autorrealización. De tal modo que el hombre construye su propio nirvana, que ya ha dado los pasos iniciales y que eventualmente lo logrará; todas las vidas que se han acercado al

nivel de autorrealización ayudarán a que avance la causa, a través de la herencia de los arquetipos. La autorrealización verdadera no puede ser alcanzada por una sola psique individual, sino hasta que haya sido alcanzada por otras psiques. Razón por la cual Burton sigue replicando de manera autobiográfica muchos elementos, para ver cumplida su autorrealización desde su psique individual (en el momento en el que él la creó) y verla completamente realizada al alcance de otras psiques (en el plano imaginario el de sus personajes, y en el plano real las psiques de sus espectadores), y del tal modo, Burton sentirá la autorrealización real. Debido a que el alcance del nirvana es un proceso que requiere de muchos años, es por lo que las obras de Burton siempre irán cargadas de esos elementos hasta que alcance ese nirvana y punto de satisfacción.

5.2.2 Rasgos de la personalidad de los protagonistas de Tim Burton.

A partir de la perspectiva de Jung los protagonistas de Burton tienen los siguientes rasgos de personalidad:

Una personalidad **introvertida**, la cual se mueve en dirección opuesta, hacia donde el mundo es tranquilo, libre de personas; se centra en experiencias subjetivas. Donde el yo consciente está orientado hacia la conducta introvertida, el principio de la polaridad hace que el realismo inconsciente de la personalidad se oriente hacia la extroversión. El introvertido invierte el proceso escondiendo sus sentimientos y buscando soluciones a los problemas de la vida en forma pasiva (Cueli, 1976).

Existen funciones superiores e inferiores mentales que intervienen en la personalidad, para el caso de los protagonistas de Burton es posible apreciar las funciones de:

Sensación: qué es (reconocimiento). Considerada como una de las funciones mentales irracionales, la sensación establece lo que está dado en la realidad (ver, oír, oler, saborear, sentir). El hecho de que el sensorio no tenga que pensar a lo largo de su reacción al estímulo hace que esta función mental sea irracional.

Sentimiento: qué vale (valor). El valor que un individuo le da a una persona, lugar, evento. El cómo siente al respecto de algo, nos dice que tan importante es eso para él. Un sentimiento débil significa pasividad o casi total falta de interés para él, y por tanto de valor. Uno no puede valorar un objeto sin compararlo al original con uno o más objetos. En el momento en que se hace la comparación se emplean los procesos de pensamiento que surgen de las emociones involucradas. La mente tiene que elaborar juicios para dar un valor, no importando si la base de estos son las emociones, los valores que se derivan de los juicios son tan racionales como cualquier otra forma de evaluación hecha por un individuo. El sentimiento como función mental es esencial para la existencia del hombre, a través del sentimiento deriva del sujeto las metas por las que lucha. El sentimiento le ayuda a elevarse o a hundirse dependiendo del beneficio total de valor-metas. Sin embargo debido a que el hombre tiene sentimientos, estos lo ayudan a alejarse de un punto muerto (Cueli, 1976).

El arquetipo de la **bisexualidad** del hombre, llamado *anima o animus*. En los hombres la característica femenina se llama anima, en las mujeres la característica masculina se llama animus, revelando la opinión de Jung de que existe algo del sexo

opuesto en cada uno de los sexos. Por medio de este arquetipo que se acumula a lo largo de las épocas, el hombre y la mujer son capaces de apreciar y comprender el rol de cada uno (Cueli, 1976). Visto en la mayoría de los personajes de Burton, estos portan ciertas características bisexuales, tanto en el plano observable como en las conductas de los mismos.

La personalidad de los personajes de Burton se mueve en función de la **represión**, a medida que el mundo exterior no alienta sus motivos, por lo cual se retiran y reprimen. La represión suele ser molesta, la energía psíquica está bloqueada. No puede desaparecer de acuerdo a los principios de entropía y equivalencia. Por tanto, la energía psíquica desciende a los lugares más profundos del inconsciente, creando tensiones mayores a medida que está más reprimida. Esto origina que la personalidad adopte formas neuróticas que son el resultado de la energía psíquica reprimida. Las formas más profundas de conducta reprimida pueden eventualmente convertirse en conducta psicótica. No teniendo otro lugar a donde ir sino a las formas yóicas de la conciencia a la cual se le niega el acceso, los sentimientos reprimidos causan dolor y conducta irracional (Cueli, 1976). Tal fue el caso de Eduardo Manostijeras que al ser rechazado por la sociedad su conducta lo llevo a actuar de manera irracional por la represión que fue conteniendo.

Para Sullivan (citado en Cueli, 1976), la **ansiedad** puede ser constructiva o destructiva, constructiva cuando es poca o ligera y hace que el hombre no permanezca inmóvil en un punto muerto. Es destructiva cuando produce en el hombre una confusión total y lo imposibilita para conducirse en forma inteligente. En las obras de Burton sus protagonistas tienen rasgos de ansiedad que cuando son fuertemente activados por el

contacto con la sociedad, son los que les permiten, dentro de su introversión generar mundos paralelos, desarrollan su proceso creativo y a su vez les permite formar actividades productivas (En Eduardo Manostijeras cortar el cabello, generar obras de arte en los árboles y figuras de hielo). Cuando la ansiedad de los personajes de Burton se detona repentina y eufóricamente los lleva a cometer actos a manera de acting out en respuesta a ello, generando aspectos destructivos, no por maldad sino a consecuencia de la falta de control ante el excesivo nivel de ansiedad (Eduardo Manostijeras cuando accidentalmente hiere en la mejilla al hermano de Kim, en Jack cuando destruye la navidad dentro de Halloween al no conseguir lo que esperaba, en Vincent cuando su madre lo confronta a ver que sólo es un niño de 7 años, y el aumenta sus niveles de ansiedad ante la confrontación de la realidad con su fantasía en donde se sumerge en su habitación lo invaden ideas, mata a su personaje).

Para Erikson (citado en Cueli, 1976), la contraparte de la intimidad es el **distanciamiento**: la disposición a aislar y a destruir aquellas fuerzas y personas y cuya esencia es peligrosa para la propia y cuyo territorio parece rebasar los límites de las propias relaciones íntimas. Elemento ante el cual los protagonistas de Burton tienden al aislamiento.

5.3 Sinopsis, símiles y distas de las dos perspectivas.

Evaluando la influencia del cine como un medio generador de estereotipos y etiquetas sociales basados en las películas de Tim Burton, se resumen en las Tablas 12, 13 y 14 las principales perspectivas de cada uno de los analistas, los símiles y distas entre ellos.

Tabla 12
Posturas de los analistas.

| Analistas | Posturas |
|--------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Tim Burton | <ul style="list-style-type: none"> • Busca realizar las cosas que ama libremente sin pensar si está haciendo bien o mal, no basándose en cuestiones financieras o en limitantes de una marca, sino en lo que siente y quiere expresar. Sus obras suelen ser autobiográficas porque retratan lo que vivió cuando era niño, los sentimientos que tenía, su disgusto por la sociedad, su gusto por las películas de monstruos y escenarios en blanco y negro a los que encontraba emotivos. • No está cerrado sólo a hablar del tema de la muerte sino que lo aborda bajo la premisa de que en todo hay una bipolaridad, vida-muerte, luz-oscuridad, tristeza y felicidad, afrontándola como él la siente y no negándola como otros directores. |
| Espectadores | <ul style="list-style-type: none"> • Burton refleja en el vestuario parte del carácter y la psicología de sus personajes. Suele generar sentimientos encontrados en los espectadores. • Sus películas surgen de su imaginación reflejando la fantasía que vivía de niño, rodeadas de un ambiente tenebroso, poético, con cierto humor negro criticando a la sociedad, con escenarios tétricos que retratan su influencia por Edgar Allan Poe, cargado de seres incompatibles pero llenos de sentimientos de amor y amistad, con protagonistas inadaptados que resultan ser héroes aliñados a la sensibilidad de Burton siendo incomprendidos por la sociedad viéndolos como monstruos pero que en trasfondo se traducen a seres indefensos manipulados por la gente "normal". • Las películas de Burton al estar llenas de lo gótico, lo oscuro y depresivo, así como sus personajes poco comunes, raros, llenos de fantasía suelen gustarles a los Emos o a los Darketos. • Se puede detectar que en sus películas hay cierta esperanza por debajo de su humor negro. • Describen a Burton como un director desadaptado que cuenta con una locura natural que escapa de la realidad, manejando una mezcla de amor con lo gótico. • Se cree que actualmente sus películas son para niños, pero piensan que dejan algún mensaje. • Anteriormente decían que las películas de Burton no eran aptas para los niños debido a las imágenes y los elementos gráficos que usaba calificándolas como aterradoras o atemorizantes. |

Tabla 13
Símiles de los analistas.

| Analistas | Símiles |
|------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Tim Burton | <ul style="list-style-type: none"> • El uso de ambientes a blanco y negro en sus obras. • La presencia de protagonistas que generalmente son inadaptados con la sociedad. • La aparición de monstruos o personajes que externamente cuentan con rasgos exagerados, pero internamente son seres llenos de sentimientos. • La presencia de sentimientos de amistad y amor. |
| Espectadores | <ul style="list-style-type: none"> • Que su obra genera sensaciones de miedo y simultáneamente de atracción o ternura. • El empleo del tema de la muerte en sus obras. • La similitud de algunas de sus obras con los cuentos de Edgar Allan Poe. • Crítica u oposición a la sociedad. • El empleo de humor negro. • Elementos y características autobiográficas de Burton en sus personajes. |

Tabla 14
Distas de los analistas.

| Analistas | Distas |
|--------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Tim Burton | <p>MENSAJE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tim Burton no plantea proyectar ningún mensaje a través de sus películas simplemente desarrolla lo que siente en el momento libremente. • Los espectadores plantean que el mensaje que intenta transmitir va relacionado a dar una crítica de la sociedad y destacando la presencia de protagonistas que son héroes llenos de sentimientos y emociones que la sociedad marca como monstruos inadaptados que ellos tratan de manipular. • Para los espectadores el mensaje que creen que transmiten sus obras son temas góticos, tenebrosos, oscuros, depresivos, raros y de seres desadaptados creados por Burton y que se escapan de la realidad. <p>CLASIFICACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Burton no clasifica para un grupo determinado sus películas. • Los espectadores han analizado que por la transición de la cinematografía y la cultura sus obras fueron restringidas, pero ahora son aptas para todo público porque la industria y la sociedad es más permisiva. • Los espectadores no terminan de determinar si las obras son aptas para niños, pero con un mensaje para los adultos, o por el manejo de elementos oscuros sean demasiado terroríficos para los niños y clasificadas sólo para adultos. |
| Espectadores | <p>EL USO DE LOS ELEMENTOS GRÁFICOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Para Tim Burton el empleo de los colores y la estética de los personajes le permite transmitir con emotividad los sentimientos de los mismos, como una extensión de los sentimientos de cada personaje que lo hace más emotivo y visible. • Para los espectadores el empleo de colores y estética de los personajes, así como de ambientes es para resaltar el estilo del expresionismo alemán, del cual Burton está influenciado. • Para los espectadores son símbolos estéticos que se parecen a los Darketos, a los Emos o a los Góticos con los cuales la gente se identifica. También usa esos colores y peinados para hacerlos ver como desaliñados y muy similares a la manera de vestir de Tim Burton. |

5.4 Análisis psicológico de la inadaptación en la percepción de Tim Burton, y los espectadores.

Tras el análisis de los comentarios emitidos por cada una de la posturas fue evidente la notoriedad del sector que alcanzó más símiles con Burton, tal fue el caso de los críticos cineastas, dentro de la razones por las cuales esto se dio es debido a que los críticos tanto como Burton tienen una formación artística, conociendo que gran parte de las obras con el emblema del expresionismo tratan de expresar más sentimientos que perfecciones físicas, destacando más el fondo que la forma, razones por las cuales empataron en las temáticas centrales y en el reconocimiento de sentimientos y valores en la materia central de sus obras y la naturaleza de sus personajes.

En el caso de los espectadores, en general, existieron más distas respecto al objetivo central de Burton, dado a que la mayoría de la población guía su criterio basado a lo que ve y aprende empíricamente bajo su juicio cultural destacando y encasillándolo en lo tenebroso, lo siniestro y lo extraño por la tosquedad de sus personajes y los colores que usa. Y sólo aquellos espectadores que tenían cierta formación en las artes o bien la psicología podían acercarse más al fondo que intenta transmitir Burton. Sin embargo, aunque la mayoría de los espectadores lo calificaban como siniestro hacían referencia de que había algún tipo de mensaje que les producía ciertas sensaciones, siendo así que no pasaba desapercibido el fondo.

5.4.1 El proceso de vínculo entre los espectadores y Tim Burton

El **vínculo** es una relación particular con un objeto; de esta relación particular resulta una conducta más o menos fija con ese objeto, la cual forma una pauta de conducta que tiende a repetirse automáticamente, tanto en la relación interna como en la relación externa del objeto, teniendo dos campos psicológicos en el vínculo, el campo interno y el campo externo. Centrándonos en el vínculo interno, está éste condicionando aspectos externos y visibles del sujeto, pudiendo definir el carácter de un sujeto en términos de vínculo diciendo que su carácter, puede ser comprendido por una relación de objeto interno, es decir, por la relación de un vínculo más o menos estable y más o menos permanente que da las características del modo de ser del sujeto visto desde afuera, condicionado por mi vínculo interno. Si analizamos el carácter de una persona, vemos que es la manera que tiene de relacionarse con el objeto interno (Pichon-Rivière, 1985).

El vínculo es siempre un vínculo social, aunque sea con una persona; a través de la relación con esa persona se repite una historia de vínculos determinados en un tiempo y espacios determinados. Por ello el vínculo se relaciona posteriormente con la noción del rol, de status y comunicación (Pichon-Rivière, 1985).

En el vínculo está implicado todo y complicado todo. La persona se mueve sea con un juego disarmónico, pero no puede dividir lo que es del Ello, del Yo o del Superyo en una relación de objeto, pudiendo decir que un vínculo está preponderantemente en relación con el Ello, o sea que la relación puede ser más amorosa o más agresiva en ese sentido. En relación con el yo podemos manifestar que el vínculo es más operacional o que tiene más sentido del manejo de realidad; en tanto

que si es preponderante por el Superyó el vínculo es más culpógeno. Pero en cualquiera de las operaciones está todo el aparato psíquico implicado y complicado. El aparato psíquico se comporta como una totalidad, como una estructura dinámica en la que sus partes en ese momento y en ese sujeto tienen una valencia particular (Pichon-Rivière, 1985).

En el caso de Burton con sus espectadores se generan procesos de vínculo internos, que van más allá de que se sientan o no identificados con el físico o conductas de los personajes, sino que deviene de un proceso interno e inconsciente que los hace reconocer ciertos aspectos en su psique haciendo que se vinculen, ya sea positiva o negativamente con éste. Pues existen espectadores que encuentran significado y gusto por sus obras aunque en ocasiones no entiendan el por qué, pero hay otros que simplemente generan un rechazo automático e inconsciente.

5.5 Mecanismos y procesos psicológicos generados en el cine mostrados como posibles causas por las que la gente estereotipa.

Una de las explicaciones desde el ámbito psicológico y clínico por el cual la gente etiqueta o bien estereotipa se ve mediado por los mecanismos de defensa que a su vez constituyen mecanismos cognitivos, debido a que operan como intérpretes de la realidad, ya que en ocasiones suprimen información y otras veces la distorsionan, esto con el objetivo de autodefender al individuo ante situaciones que podrían sobrellevarle a estados de crisis. Siendo así que los espectadores al percibir la información de las películas tanto a los personajes como a los contextos que los engloban en alguna película, modifica tal información basada en sus experiencias y su psique lo cual les

permite ofrecer su punto de vista a través de la intervención de los mecanismos de defensa particulares a cada uno llegando a ser diversas o discordantes con las de otros, pudiendo llegar a proyectar, desplazar, reprimir, racionalizar, identificarse o incluso negar, siendo estos los mecanismos más significativos en los espectadores (anteriormente revisados en la Tabla 4).

5.5.1 Perspectiva psicoanalítica

Mecanismos de identificación (identificación proyectiva e introyectiva)

La asistencia a ver una película se convierte en un método de aprendizaje, en un cine donde hay personas viendo determinada película inmediatamente vemos que se divide el grupo, aquellos que se adentran en los protagonistas y en los antagonistas. Todos sabemos que el cine es una representación en la que los actores están desempeñando un rol, es decir, todos somos conscientes de que hay una distancia entre la máscara que allí aparece y la persona real. Se trata de personas que tienen la profesión de desempeñar roles para entretener a los demás. Pero aquí surge un problema que es importante, el de la confusión entre la persona real y el rol que ésta desempeña, es decir entre la persona real y la persona que trata de representar. Si no se produjera este engaño clásico el espectáculo perdería interés. Ya que si se estableciera una discriminación entre rol y personaje se enfriaría el estado emocional y se dificultaría un determinado tipo de identificación sea con el bueno, sea con el malo. Es importante analizar este problema desde los espectadores, es decir saber si nosotros como público, ante un determinado espectáculo, estamos dentro o fuera de la situación. Frente a un espectáculo la emoción se produce dentro de uno. Ahora bien, si se produce dentro de

uno, ha internalizado cierto tipo de **vínculo** estableciendo un determinado tipo de relación (Pichon-Rivière, 1985).

Frente a un espectáculo existen dos tipos de **identificación** que condicionan las dos estructuras básicas. El que actúa como el que está allá en la pantalla ha hecho una **identificación introyectiva**, el mismo es en ese momento el héroe, el bandido o lo que sea. Y no solamente repite, sino que se anticipa actuando como el amigo que avisa al otro que le van a hacer algo, por ejemplo, gritando o entrando en acción. Hace entonces una identificación adentro, transformándose parcial o totalmente al identificarse con el otro. Si el espectador acude al espectáculo vestido como algún actor o bajo la temática de la película, se puede decir que está preparado para absorber la imagen del héroe y empezar el también a tomar acciones del actor. Siendo así que está listo para absorber dentro de él el personaje que ve en la pantalla transformándose total o casi totalmente en ese personaje. El movimiento se da desde la pantalla hacia adentro y después él entra en actuación. Si viéramos estas conductas en alguien fuera del contexto tomado a partir de la película podríamos decir que esta persona está fuera de cabales, ya que no observamos su conducta con relación con estímulos reales externos (Pichon-Rivière, 1985).

Al salir del cine después de la presentación de una película vemos a los espectadores divididos en dos grupos, unos con los buenos y otros con los malos. Siendo así que absorbieron de tal manera el objeto introyectado que materializan actitudes y conductas. Diciendo así que en ese caso lo que funciona en ellos es la identificación introyectiva y como resultado de esa identificación asumen un determinado rol. El **rol** tiene la característica de ser transitorio, o más o menos transitorio, y de tener

una función determinada apareciendo en una situación dada y en cada persona en particular. Cada uno de nosotros tiene la posibilidad de desempeñar diferentes roles, o sea que podemos asumir un determinado rol en diversas áreas de nuestra vida. De acuerdo con la manera en la que enfrentamos determinados contextos concretos tomamos determinadas actitudes que se llaman roles. La asunción de esos roles puede exigir dos tipos de procesos, por un lado los podemos asumir en forma inconsciente. En las relaciones sociales permanentemente se da un intercambio entre la asunción y la adjudicación de un determinado rol (Pichon-Rivière, 1985).

Los espectadores que suelen quedarse paralizados ante una película hacen una identificación introyectiva con una imagen débil, indefensa o asustada. Los espectadores que realizan un tipo de identificación introyectiva con un personaje débil presentan una estructura masoquista, porque absorben la persona que está en peligro (Pichon-Rivière, 1985).

La otra manera de comportarse frente a un espectáculo, que se acerca más a lo que es un comportamiento normal, es la **identificación proyectiva**. El espectador no tiene al personaje dentro, sino que él se coloca en la escena. Es la posibilidad de seguir la acción con una división esquizoide asumiendo los roles afuera, metiéndose en el mundo. Pudiendo decir que a medida que se hace una identificación introyectiva experimentamos emociones exageradas, lloramos con facilidad, nos asustamos, sentimos el peligro intensamente, etc. En la identificación introyectiva se produce la asociación con la historia personal de uno que refuerza la situación con la historia personal de uno que refuerza la situación emocional de ese momento. En determinadas clases sociales se considera que la identificación introyectiva aparece con

más frecuencia en personas simples y con escasa inteligencia. La identificación proyectiva es la que a uno le permite seguir el espectáculo permaneciendo como espectador. La distancia entre el personaje y uno mismo es grande, en tanto que en la identificación introyectiva el personaje y uno mismo se confunden. En la identificación proyectiva una parte de uno se mantiene como espectador de la otra parte de uno mismo que se atreve a meterse en el escenario entre los personajes y en la acción. La emoción luego es devuelta cuando yo percibo lo que me está sucediendo allá, en la escena, a través de la identificación proyectiva; entonces me emociono frente al espectáculo mío que está allá. Esto es lo que permite que uno pueda permanecer tranquilo frente a un espectáculo más o menos angustioso y emocionante. Ahora bien, si la identificación proyectiva fracasa tenemos la indiferencia, es decir, la imposibilidad emocional de colocarse allá que puede deberse a múltiples motivos. Podemos decir que la persona que reacciona con indiferencia es porque ha fracasado en la posibilidad de asumir un rol. Si tiene un bloqueo emocional más o menos crónico, cualquier enfrentamiento que deba hacer con la realidad va a estar viciado por la imposibilidad de colocarse en el otro. Todas nuestras relaciones con los otros están fundamentadas en el interjuego de asumir y adjudicar roles (Pichon-Rivière, 1985).

Dentro del proceso de vínculos se explican varios aspectos de la conducta social en el sentido de que todos los días tenemos contacto con personas a quienes les estamos poniendo roles, y evidentemente la realidad va haciéndose más tolerable a la medida que encontramos gente que cumple nuestras consignas, que nos frustra menos que las personas de nuestra historia anterior (Pichon-Rivière, 1985).

Cada uno de nosotros en nuestra vida diaria, desempeña múltiples roles, es decir, maneja diferentes maneras de enfrentar los problemas. Los roles que asumimos y los roles que nos adjudican suelen ser muy contradictorios; de ahí que una persona actúa de diferentes maneras. El sujeto más integrado es aquél cuyos roles tienen una secuencia y una coherencia interna. Esto se produce cuando se ha centrado en sus diferentes roles en lo que puede llamarse núcleo existencial, dándole una coherencia y un sentido a la vida en la medida en que los roles no son tan diferentes. En cambio cuando la división determina la asunción de roles muy diferentes se dice que la persona tiene múltiples personalidades (Pichon-Rivière, 1985).

Emergente interno del observador

Es aquél que expresa una relación o vínculo particular con un objeto interno, el cual puede estar más o menos estimulado por la situación externa en el campo externo. Analizado desde la psicología introspectiva (Pichon-Rivière, 1985).

El proceso de los roles sociales y la teoría de la comunicación

Según Herbert Mead, en la mente de cada uno no sólo asumimos nuestro rol sino también los roles de los demás. Tenemos una doble representación de lo que está sucediendo: una afuera y otra adentro. Cada uno de nosotros tiene un mundo interno poblado de representaciones de objetos en el que cada uno está cumpliendo un rol, una función determinada, y esto es precisamente lo que hace posible la predicción de la conducta de los demás (Pichon-Rivière, 1985).

La teoría de los roles se basa en la teoría de las relaciones de objeto. Las relaciones de objeto son estructuras en las cuales están incluidos un sujeto y un objeto estableciendo una relación particular en ellos. A ese conjunto, a esa estructura especial la llamamos vínculo. El concepto de vínculo es operacional, configura una estructura de relación interpersonal que incluye un sujeto, un objeto, la relación del sujeto frente al objeto y la relación del objeto frente al sujeto, cumpliendo ambos una función determinada. Por ello la idea de un rol individual tenemos que agregarle el concepto del **rol del vínculo** configurando una estructura social más integrada (Pichon-Rivière, 1985).

Para que se establezca una buena comunicación entre dos sujetos, ambos deben asumir el rol que el otro le adjudica. En caso contrario, si uno de ellos no asume el rol que el otro le adjudica se produce un malentendido entre ambos y se dificulta la comunicación. Cuando uno de los dos no acusa el impacto del otro (no asume el rol adjudicado, desconoce la adjudicación) se produce la indiferencia y en este caso la comunicación se interrumpe (Pichon-Rivière, 1985).

Ofrece la ventaja de que no nos obliga a juzgar si la conducta es buena o mala; en todo momento observamos simplemente cuál es la finalidad de la comunicación, conscientes de que lo que el paciente está haciendo es lo único que puede hacer en ese momento y en esa situación en particular. Siempre tenemos la hipótesis de que una persona trata de comunicarse de algún modo (Pichon-Rivière, 1985).

La transferencia

A través de la **transferencia** se puede revivir el vínculo primitivo que el individuo tiene con sus objetos primarios, de su primera época de vida (Pichon-Rivière, 1985).

El descubrimiento del otro en psicología está guiado por momentos de insight de ese mundo interno, el cual funciona con una dialéctica interna particular y que puede servir de acercamiento a la realidad y orientar un determinado tipo de investigación. Las conductas no dependen sólo del organismo y del medio sino de la interacción entre ambos. El sentido de un gran número de tendencias está dado por el acercamiento, en tanto que el de otras lo está por la huida (Pichon-Rivière, 1985).

En la medida en que lo implícito se transforma en explícito se reduce un margen grande de desadaptación social (Pichon-Rivière, 1985).

Proyección como mecanismo de defensa

La proyección ayuda a aliviar la tensión producida por el conflicto entre el yo y la imagen idealizada. El yo es comprendido por la persona como una representación de lo que él es- su capacidades, temores, valores y sentimientos-. La imagen idealizada es lo que una persona querría ser, o los sentimientos que debería tener. Así, si siente ansiedad por culpa de sus deseos que le producen sus sentimientos de culpabilidad, rechazará estos deseos como suyos, atribuyéndoselos a otro. El señalar a los demás, encubre lo que uno experimenta pero que atribuye a otro, liberando de este modo los sentimientos desagradables y se provee de una capa protectora que utiliza continuamente por medio de este insano mecanismo psíquico (Sferra, 1997). De este

modo Tim Burton es el inadaptado, sus personajes son los raros que no encajan, son los inadaptados sociales a los cuales el espectador puede rechazar, a los cuales en realidad son manifestaciones reprimidas de deseos no alcanzados o no pudiendo experimentarlos en su sociedad por temor a ser rechazada como dicho personaje o catalogado como un inadaptado más.

Los mecanismos de evasión

Surgen cuando una persona utiliza mecanismos de evasión cuando su conducta ha dado a entender que ha renunciado a la lucha y que prefiere consolarse con una lucha mental. Se contempla a sí misma en una situación en la que le resulta muy difícil actuar, o que es excesivamente dolorosa para hacerle frente. Por ello, se acoge a tipos evasivos de ajuste que le proporcionan una protección contra el peligro. Tanto los mecanismos de huida como de evasión como los de defensa, pueden usarse para proteger al Yo. En los mecanismos de evasión las pautas de conducta para el ajuste son: el **alejamiento** o la tendencia a aislarse (Sferra, 1997).

En los mecanismos psíquicos, es un hecho, el que las formas de ajuste no se eligen conscientemente por la persona sino más bien resultan ser producto de un aprendizaje inconsciente. Tanto en los jóvenes como en los viejos se utilizan amplia e igualmente, pero el ajuste logrado con ellos debe considerarse, tan solo, como una forma parcial y temporal de resolver los problemas. El uso excesivo de estos métodos de ajuste, reduce inevitablemente la eficacia de la persona en sus relaciones personales y sociales, hasta un punto en el que, finalmente llegue a ser incapaz de funcionar (Sferra, 1997).

La represión

Incluye una serie de procesos, el primero es la división, después la negación y finalmente el control omnipotente de lo dividido, negado y reprimido (Pichon-Rivière, 1985).

Catarsis

La esperanza de que el drama pudiera ser un medio terapéutico a los trastornos mentales tiene largos antecedentes dentro de la historia. En la medicina greco-romana existen restos de puestas en escena de pequeños dramas construidos en torno a pesadillas y alucinaciones de los enfermos, en las que se les aconseja que lean o vean obras que les pudieran apartar de sus preocupaciones. En Francia en el siglo XVIII y Estados Unidos postrevolucionario se recomendaba utilizar el drama para tratar la locura. En el siglo XX devienen los psicodramas que pretendían explotar diversos aspectos de dramas escritos o representados para satisfacer algunos propósitos, entre ellos la cura de la psicosis aguda (Simon, 1984).

La capacidad del drama para aliviar el dolor, para ayudar a dar nombre y forma a los conflictos que existen en el interior de los individuos que componen el público recae en la **catarsis**. Todas las emociones y pensamientos reprimidos se liberan sobre las tablas, bajo formas socialmente aceptables, cuando no se pueden expresar en la vida real. Como tal es posible reconocer que los dramas son un tipo de terapia colectiva adecuada para enfermedades colectivas, para las principales tensiones endémicas dentro de la vida de una sociedad (Simon, 1984).

Jacob Bernays en 1880 definió la **catarsis** como “una designación que ha sido transferida de lo somático a lo afectivo para designar al tratamiento de un enfermo una terapia que no concentre sus fuerzas en transformar o reprimir los elementos dañados, sino en estimularlos y alimentarlos para de este modo provocar alivio del paciente”. En los ambientes artísticos de Alemania y Austria se hizo popular la teoría de que la catarsis trágica servía para eliminar emociones no curadas. En 1880 Freud introdujo el término de catarsis en colaboración con Breuer dentro del psicoanálisis para describir con él y explicar un mecanismo de cura hipnótica que se aplicaba a los síntomas histéricos, por medio de dicho método el paciente primero recordaba y acto seguido remediaba las circunstancias bajo las cuales aparecían sus síntomas por medio de provocar la expresión dramática de emociones dolorosas, tras lo cual el paciente parecía quedar aliviado de sus síntomas y de los trastornos subjetivos que le acompañaban. Resumiendo, el método en el cual en este contexto designaba una intensa memoración de los sentimientos angustiosos ocultos y su posterior expulsión. Para Freud la **catarsis** era una formulación primaria y preliminar del proceso de curación (Simon, 1984).

Para Ernst Kris (citado en Simon, 1984), uno de los precursores de la psicología del ego psicoanalítico, ha apoyado la comprensión del concepto de Aristóteles de **catarsis** en la que el enfermo y el actor movilizan y estimulan su capacidad para llegar a una identificación empática con los otros seres humanos, en especial con todos aquellos que sufren. En el teatro no sólo implica que nosotros nos identifiquemos con el protagonista, con el “bueno”, sino también que contemplamos los apuros y formas de pensar y actuar de aquellas personas que somos capaces de admirar. Los pacientes

podrán llegar a descubrir incluso en un individuo del drama aspectos que odian con todas sus fuerzas, que de hecho personifican las partes más repudiadas e inaceptables de su propio carácter. La readaptación de pensamientos y sentimientos dentro de la tragedia requiere del concurso de alguna perturbación interior y no sólo de una confirmación apacible por parte de la persona que siente y piensa (Simon, 1984). Ciertas obras dramáticas como “El Edipo” de Sófocles ejemplifican el movimiento desde una pesadilla inicial de contaminación originada en hechos inenarrables, hacia un sentimiento de responsabilidad moral más refinado y focalizado. El terror y la locura no pueden desaparecer, pero serán purificados e integrados en las soluciones dramáticas.

Conectado con los cambios en las emociones se encuentran la intercompenetración y reintegración de los pensamientos y sensaciones. El “conocimiento trágico” implica que al final de la obra los personajes y el público conocerán todo aquello que no conocían al principio de la misma, y se conocerán ellos mismos en un sentido que antes no habían experimentado. Basados en la teoría de Aristóteles sobre el placer que provoca contemplar una tragedia, encontraremos que existe toda una escala de gozos, el placer de la tragedia es superior a los deseos y lujurias más indiferenciadas del género humano (Simon, 1984)

5.5.2 Perspectivas de otras corrientes de la Psicología

Una de las posibles explicaciones por las cuales hay agrupaciones de espectadores que etiquetan o perciben de modos particulares a los personajes de Burton podría ser explicado a partir del efecto Asch, dado que habiendo una persona que opine subjetivamente sobre un tema, como en el caso de Burton de que los personajes son

tenebrosos o siniestros, será indicio de que demás individuos ante una situación de pertenencia y de presión social tienda a coincidir con él actuando en favor de su perspectiva inhibiendo lo que ellos a manera particular pudieran percibir o creer. Pudiendo ejemplificar estas premisas basado en los procesos por los cuales la industria cinematográfica a través del tiempo calificaba las películas de Tim Burton, en los cuales algunos críticos hablaban de que la estética de sus películas no era la apropiada para los niños y el contexto de sus películas resultaba terrorífico, pero a su vez se generó otro grupo de críticos los cuales comenzaron a resaltar la temática central de sus películas rescatando los valores que manejaban la esencia de los personajes más allá de la estética física y fue así como poco a poco se crearon dos grupos de espectadores aquellos que seguían las ideas de que Burton no era un director apropiado para las películas infantiles por ser radical, extravagante y desadaptado; y otro grupo en el que muchos espectadores estaban en pro de las temáticas, valores, sentimientos, emociones y mensajes que les dejaban las obras de Burton más allá de que si sus películas eran apropiadas para cierto sector de la población por el aspecto físico de sus personajes o por el uso de colores oscuros.

Visión a partir de los arquetipos y el inconsciente colectivo de Jung

Los arquetipos intervienen regulando, modificando o motivando la configuración de los contenidos conscientes, se comportan como instintos. La aparición de los arquetipos tiene un carácter numioso (espiritual). No es raro que el arquetipo aparezca bajo la forma de un espíritu en los sueños o en las creaciones de la fantasía, o se conduzca como una aparición. Provoca visiones filosóficas y religiosas en personas

que se creen muy lejos de esos accesos de debilidad. A menudo empuja con ímpetu hacia su meta y pone al sujeto bajo su hechizo, del cual este muchas veces no puede liberarse, pese a una desesperada resistencia; hasta que al final ya no quiere liberarse. Y esto, no porque la vivencia traiga consigo una satisfacción de los sentidos tenida hasta ese momento por imposible. Con más presunciones que el saber real la gente experimenta miedo ante el amenazante poder que está ligado en lo anterior a todos los hombres y que en cierta medida sólo espera la palabra mágica que rompa el hechizo. Esta palabra mágica termina siempre en ismo y actúa con el mayor grado de éxito en quienes tienen el más escaso acceso a los hechos interiores y están perdidos muy lejos de su base instintiva en el caótico mundo de la conciencia colectiva (Jung, 1970).

El **arquetipo** representa el elemento propio del espíritu, pero de un espíritu que no se identifica con el entendimiento humano, sino que representa su espíritu rector. El contenido esencial de todas las mitologías, de todas las religiones y de todos los ismos es de naturaleza arquetípica. El arquetipo es espíritu o anti espíritu, y la mayoría de las veces, el que se ponga de manifiesto de un modo o del otro depende de la actitud de la conciencia humana (Jung, 1970).

Los procesos psíquicos se comportan por lo tanto como una escala que se desliza a lo largo de la conciencia. Tan pronto se encuentra en la cercanía de los procesos instintivos y cae luego bajo su influencia como se acerca al otro extremo, donde predomina el espíritu, y asimila incluso los procesos instintivos más antagónicos a él. Estas posiciones opuestas que son causa de ilusión, de ningún modo son fenómenos anormales, sino que las unilateralidades psíquicas típicas de la persona normal de hoy. Estas unilateralidades se manifiestan evidentemente no sólo en el terreno de la

oposición espíritu-instinto sino también en muchas otras formas (tipos psicológicos). Dicha conciencia deslizando es característica de la persona en nuestros días. La unilateralidad condicionada puede ser superada por la **realización de la sombra** (la interiorización de la parte inferior de la personalidad). Esa “sombra” no puede ser falseada convirtiéndola en un fenómeno intelectual, porque constituye una vivencia y una experiencia que compromete al hombre todo. El “hombre sin sombra” es precisamente el tipo de hombre estadísticamente más común, que se imagina que él es sólo aquello que se digna saber de sí mismo. Desgraciadamente ni el hombre al que se acostumbra llamar religioso, ni el que fuera de toda duda está orientado científicamente constituyen excepciones a esta regla (Jung, 1970).

La confrontación con un arquetipo, un instinto representa un problema ético de primer orden, cuya perentoriedad sólo llega a percibir quien se ve en la necesidad de decidirse sobre la asimilación inconsciente y la integración de su personalidad. Esta necesidad afecta solamente al que comprende que tiene una neurosis o que siente que su situación anímica no es satisfactoria. Ciertamente este no es el caso de la mayoría. Quien es primordialmente hombre-masa, por principio no comprende nada; tampoco necesita comprender nada, porque el único que realmente puede cometer errores es el gran anónimo, convencionalmente denominado “Estado” o “sociedad”. Como tal, aunque una persona intenta desligarse de aquello que está observando sólo está adhiriéndose a lo que la sociedad en ese momento le ha inducido a ver y creer, teniendo como referente que sólo aquellos que rompen dichos esquemas ven más allá de lo que impone la sociedad, como tal una persona que genera estereotipos por más auténtico que se sienta al insertarle ese calificativo a alguien sólo

sigue la norma que le impone su sociedad. En el caso de Burton, se le estereotipa a sus personajes con la característica de inadaptado social basado en la sociedad actual a los espectadores, pues sus protagonistas no encajan con el modelo social establecido al momento basado en la estética, en la forma y no en el fondo, limitando sus observaciones e interpretando a partir de su primera impresión sin ir más allá de lo observable visualmente y percibiendo a partir de lo que la cultura y la sociedad les han permitido adquirir como elementos de interpretación (normas sociales y culturales) (Jung, 1970).

El hombre-masa, tiene la prerrogativa de ser siempre inocente de las catástrofes políticas y sociales en las que todo el mundo queda comprometido. Y así, nada le quedará como balance final mientras que el otro tipo de hombre, en cambio, tiene la posibilidad de encontrar una posición espiritual ventajosa, un reino que “no es de este mundo” (Jung, 1970). Pudiendo decir claramente desde esta perspectiva, que aquellas personas que suelen generar estereotipos son aquellas que están fuertemente ligadas a las normas y dictados sociales, esto es, al común de la sociedad. Y aquellas personas que pueden emitir juicios diferentes a partir de la percepción de un mismo fenómeno constituyen una parte menor de la población que rompe con dicho denominador y su curiosidad los lleva a aceptar lo que sienten a partir de lo que ven y los lleva a cuestionarse e investigar más allá.

El valor afectivo del arquetipo es prácticamente como teóricamente la mayor significación. Como factor numioso, el arquetipo determina el modo y el curso de la configuración con aparente presciencia o una posesión a priori de la meta, la que es reproducida por el proceso de centralización. De este modo muchas cosas pueden

llevarse a cabo generación tras generación y las personas no conocerán realmente por qué lo hacen, sino que generalmente darán la explicación que eso lo actúan de tal modo porque sus antecesores así lo hacían (Jung, 1970). En el caso de estereotipar a alguien de inadaptable la mayoría de la gente lo suele hacer en reacción a cómo lo hicieron sus antecesores en generaciones previas, reconociendo qué y cómo tenían que actuar ante algo que vieran sin preguntarse el por qué lo hacían ni qué existía detrás de todo ello, siguiendo el común denominador, quedándose con lo que ya tenían y evitando el esfuerzo por trascender.

El arquetipo es naturaleza pura y genuina y la naturaleza es lo que mueve al hombre a decir palabras y realizar acciones cuyo significado es para él inconsciente y tan inconsciente que ni si quiera piensa en ello (Jung, 1970).

No todo lo que vivenciamos podemos resumirlo, hablando en términos de fenómenos psicológicos, como realidades objetivas ante fenómenos perceptibles, pues ante la multiplicidad de variaciones de pensamientos y vivencias existirán diversas perspectivas de un mismo hecho, sin embargo, sí podemos hablar de una aproximación de dichos hechos basados en investigaciones y análisis hechos a partir de ellos, localizando los comunes denominadores para ciertas cuestiones.

El **inconsciente colectivo** tiene como antecedente en el que el hombre acumula. Tanto individual como colectivamente, experiencias que no se pierden, sino que se retienen y están disponibles para usos posteriores, cuando la oportunidad se presente. Debido a que el hombre no cambia en forma radical, es razonable pensar que la mayor parte de sus experiencias van a ser repetitivas, ya que generación tras generación, a través de miles de años, el individuo ha existido en su presente, ha

atravesado las mismas experiencias, almacenas experiencias valiosas que se han mantenido vivas a través del tiempo. El inconsciente colectivo incluye todas las experiencias acumuladas del hombre desde su existencia pre humana, siempre y cuando la experiencia haya sido lo suficientemente repetida para dejar una huella mnémica. El inconsciente colectivo es universal. Algunas culturas en la actualidad tienen menos oportunidad de descargar de su memoria que otras, debido a condiciones muy variables. El inconsciente colectivo es la base fundamental de toda la personalidad o psique. Todo lo que el hombre es en el presente está construido sobre el inconsciente colectivo. Esto proporciona al hombre muchas cosas comunes- temor de la oscuridad, deseo de poder y status, la idolatría de algún tipo de figuras o deidad y el cuidado y alimentación de los pequeños. La universalidad de algunos de los patrones del inconsciente colectivo es el resultado de reforzamientos en el pasado, desde la vida animal hasta el presente (Cueli, 1976).

La característica de sincronicidad de los arquetipos, muestra que podemos encontrar que un arquetipo surge simultáneamente en dos partes diferentes del mundo. Las culturas orientales y occidentales pueden desarrollar el mismo arquetipo al mismo tiempo en la historia, aun sin ninguna comunicación entre ellas (Cueli, 1976). Motivo por el cual muchos espectadores, independientemente de su nacionalidad o nivel de estudios pueden tener identificaciones con la obra de Burton, sin embargo, lo que implicará el desarrollo de un estereotipo deviene en la influencia socio cultural que se verá marcada por su entorno, tanto a nivel del lugar en el que vive como de la socio-culturalidad que le proveerá su núcleo familiar.

Como tal es posible resumir que todas las personas identifican elementos arquetípicos en Burton que les son familiares, pero el criterio que generen a partir de ellos se verán moldeados por la fuerza sociocultural de su ambiente.

Visión a partir de la psicología de la Gestalt

Para Helmholtz (citado en Gondra, 1998), la percepción era un conjunto de sensaciones e imágenes a las que se les añadía un juicio o inferencia inconsciente que dependía de las experiencias previas del sujeto. La percepción era un conglomerado de sensaciones más un significado.

Ehrenfels (citado en Gondra, 1998), dio a entender que las cualidades gestálticas eran un nuevo elemento que venía a añadirse a los objetos, cuya naturaleza no es física, ni psíquica, ni sensaciones, ni juicios, eran una creación de la mente, a partir de sensaciones dadas y de la experiencia previa del sujeto. Lexius Meinong (citado en Gondra, 1998), explicó las cualidades gestálticas en función de procesos internos, llamados “actos de producción de la Gestalt” los cuales operaban sobre las sensaciones externas. Benussi (citado en Gondra, 1998), encontró además que los datos sensoriales eran transformados por procesos centrales que estaban a mitad de camino entre la sensación y la intelección.

Wertheimer (citado en Gondra, 1998), mencionaba que lo dado en la experiencia se halla estructurado en diversos grados, se compone de totalidades estructuradas y de procesos globales con sus leyes y propiedades gestálticas, sus tendencias totales típicas y de sus determinaciones gestálticas, sus tendencias totales

típicas y sus determinaciones gestálticas de las partes, las piezas casi siempre se presentan como partes de un proceso total.

La percepción depende del estado del organismo, como tal no es una reproducción puntual del estímulo o de la sensación (Gondra, 1998). Visto desde esta perspectiva es posible evidenciar que todo aquello que los espectadores reciben como un estímulo, su interpretación dependerá en medida de su percepción, la cual estará ligada constantemente a su estado en el momento en el que ven las películas en general. Como tal en el caso de Tim Burton, aquellos espectadores que se encuentren cómodos a nivel orgánico tendrán una percepción diferente a aquellos que se encuentren incómodos, ligando esos estados a la generación de estereotipos moldeado por el malestar de la persona que influirá directamente en su percepción.

Köhler (citado en Gondra, 1998), dio un fundamento físico a su definición de percepción, al mencionar la tendencia que existe hacia formas regulares y simétricas, típica de las organizaciones perceptivas, siendo un reflejo de la tendencia de los sistemas físicos a organizarse en agrupamientos simples. Desde esta perspectiva vemos el fundamento que tiene la sociedad, principalmente en el contexto de la industria cinematográfica a buscar lo estético, simétrico, considerándolo como lo bueno o lo aceptable, y dejando de lado o rechazando aquellas obras cinematográficas que salen de dicho rubro, puesto que al no emplear escenarios simétricos o apariencia de personajes estéticos, los rechazan pues no van acorde al concepto físico de la percepción en el cine que tenían pre configurada, la cual sin duda alguna, fue dotada por la cultura del cine año tras año.

El medio ambiente puede ser de dos clases: geográfico o conductual. El primero constituido por los estímulos físicos y el segundo de naturaleza psicológica, dado que depende de la percepción de los estímulos por parte del sujeto. Las personas no reaccionan a la realidad tal y como es en sí, sino tal y como es percibida por ellas, su conducta depende del campo perceptivo o Gestalt organizada de percepciones. (Gondra, 1998). A partir de este supuesto es posible dar cuenta que el ambiente de cada individuo influirá directamente en la percepción que este tenga a partir de lo que el vea, debido a que aunque a nivel general existe un ambiente físico “real” éste se verá moldeado y modificado por el ambiente mismo que crea cada individuo a partir de sus vivencias, experiencias y estado en el momento en que percibe un estímulo, dando como resultado de este modo la posible creación de un estereotipo particular, basado en experiencias pasadas, entendiéndose así que la percepción de un estímulo siempre será subjetiva y pueden existir también percepciones generales, similares pero no objetivas del todo por la diversidad de variaciones entre la vida de una persona y otra.

La subjetividad en la percepción de una persona se ve mediada por “el campo psicofísico” de cada individuo, siendo así un sistema de fuerzas constituido por la experiencia psicológica y los procesos nerviosos subyacentes. A su vez la experiencia psicológica, depende de la polaridad ego-medio ambiente, entendidos ambos como totalidades organizadas. Viendo al ego como una organización de percepciones, emociones, pensamientos y necesidades dotados de una estructura jerárquica de acuerdo con su grado de complejidad y diferenciación. A su vez el medio ambiente también está constituido por objetos y eventos todos ellos organizados gestálticamente.

De tal modo que la conducta es el resultado de la interacción de estos sistemas con los procesos del sistema nervioso (Gondra, 1998).

Edgar J. Rubín (citado en Gondra, 1998), encontró que el campo perceptivo se dividía invariablemente en dos partes, figura y fondo. La figura aparecía en primer plano, ocupaba el foco de la atención y tenía contornos nítidos, dando la impresión de ser una “cosa”. El fondo, estaba detrás de la figura, como envolviéndola y aparecía indiferenciada, borrosa y con menos detalles. Además, al estar en la periferia de la consciencia se olvidaba más fácilmente. Rubín creía que los cambios entre figura y fondo obedecían a factores centrales relacionados con el hábito y las actitudes del sujeto.

La ley de *la buena figura o pregnancia*, emitida por Wertheimer, nos habla de que las leyes de *cierre, buena continuación, dirección, destino común, semejanza y proximidad*, son los casos particulares de ésta ley general. Según la cual las organizaciones perceptivas tienden a formas lo más simples, regulares, simétricas y equilibradas, de acuerdo con las leyes de la estética más simple. Coincidiendo en que la tendencia sobre los sistemas físicos a mantener estados equilibrados dinámicamente que se manifiestan en forma de ordenamientos simétricos y regulares (Gondra, 1998).

Para Köhler (citado en Gondra, 1998), el insight consiste en la percepción de una relación objetiva e intrínseca entre dos cosas, y mantiene tres significados:

a) *conducta inteligente*: aquella que comportaba una coherencia, unidad, fluidez y dirección. Teniendo las características de instantaneidad, continuidad, de ser una solución antecedente a la respuesta, de transposición (valor funcional para ciertas situaciones).

b) *reorganización perceptiva*: la existencia de una conexión basada en las propiedades de las cosas mismas y no una simple “contigüidad” o “simultaneidad” de aparición repetida frecuentemente.

c) *comprensión*: como una conciencia directa de las causas en la que participaba toda persona, y no sólo el intelecto. El insight es la vivencia de esa conexión interna, en la que está implicado el yo. La conciencia de una determinación causal no sólo se refiere al mundo intelectual, sino también al emocional y motivacional.

Para el análisis del tema de esta tesina, se empleó el significado de insight en su función de comprensión, debido a que la conciencia que adquiere una persona a partir de la percepción de una obra cinematográfica no implica sólo a la parte intelectual del individuo sino también, a las emociones que le produce y las motivaciones que en él genera. De este modo el nivel de insight que tiene un espectador ante la visualización de una obra de Burton dependerá de la comprensión que éste tenga de dichas percepciones en temáticas y aspectos estéticos en función de los factores anteriormente mencionados (lo intelectual, lo emocional y lo motivacional).

Wertheimer (citado en Gondra, 1998), “sería imposible seleccionar una parte de la totalidad y elaborar a partir de ella una idea del principio estructural motivante y determinante de la totalidad. En este caso las leyes fundamentales no son las de las piezas fortuitas, sino que aluden a la esencia misma del hecho”.

La creación de estereotipos y etiquetas no son solamente conceptos creados sino forman parte de procesos que han ido evolucionando conforme avanzan los cambios dentro de la sociedad año tras año, la influencia de los medios de

comunicación que los difunden y cómo éstos van repercutiendo en la percepción de un individuo hacia otros basándose en creencias tanto religiosas, culturales o tradiciones enmarcadas en diferentes sectores poblaciones. Como tal, ejemplificando que la percepción de un pueblo encasillado en sus tradiciones y religión como los menonitas no tendrán la misma percepción que los habitantes de la Ciudad de México al ver una película de Burton, haciendo estas dos referencias por hacer una comparación cercana y tajante.

Como ya se ha revisado en el capítulo 2, se menciona que el proceso de la percepción inicia con la recepción de un estímulo que posteriormente es procesado e interpretado dependiendo de la magnitud captada por el receptor de dicho estímulo, y a su vez éste proceso es influenciado por las normas culturales generando de éste modo el resultado de un proceso de percepción social. Éste proceso es pieza fundamental para esta tesina ya que muchos de los estereotipos o etiquetas creados con base en las películas de Burton, en donde lo asumen como el creador de películas terroríficas, tenebrosas y oscuras deviene en primera instancia por lo que capta el espectador, pues la mayoría de sus personajes están rodeados de éstos colores, gamas de grises, negros, azules, violetas los cuales evocan sentimientos particulares (revisar Tabla 2). Y a consecuencia los espectadores les atribuyen esos sentimientos a los personajes de Burton, viendo de éste modo que etiquetan al personaje o la película con base al color, figura o contexto sin si quiera percibir profundamente en la personalidad, acciones y diálogos de los personajes o en la temática central de la película.

Otro punto importante a rescatar del por qué se estereotiparon o etiquetaron en particular las películas de Tim Burton es debido a la influencia que éste

tuvo por el expresionismo alemán, ya que Burton siempre buscó expresar los sentimientos, todo aquello que él sentía o creía acerca de un personaje o el hecho de resaltar más el amor, el miedo, el dolor, la felicidad, la amistad jugando con los colores, las formas, tratando de dar un sentido en conjunto al sentimiento, ignorando el aspecto físico o estético “real” (concebido como normal en un personaje con rasgos humanos clasificados como correctos o apropiados acordes a la época). Rescatando asimismo que ésta fue la razón por la que Disney en el siglo XXI terminó lanzando a la pantalla Frankenweenie apta para todo público, una obra que en sus inicios clasificó como siniestra, terrorífica e inapropiada para los niños, puesto que actualmente la industria tuvo que adaptarse a la cultura, estilos de vida y pensamientos de la época actual, desencadenando así que la mayor influencia para el desarrollo de estereotipos y etiquetas está confinado a la cultura y normas de la época en la que se vive y los medios de comunicación son uno de los modos de difusión masiva más influyentes para proyectar en su mayoría aquello permitido por una población u otra.

Una de las posibles razones por las cuales Tim Burton apropió el arte expresionista alemán a su dirección cinematográfica, además de estar ligado por sus influencias en la infancia de todas las películas e historias que leía y veía, podría ser dado a que él siempre buscó la manera de expresarse, manteniendo gran carga emotiva en su interior y él al reconocerse poco de palabras necesitaba un medio para poder proyectar y expresar todo lo que sentía más allá de lo que aparentemente se ve físicamente, quería comunicar aquello que amaba, lo que odiaba e incluso criticaba.

Dentro de la mayoría de las películas que dirige Tim Burton el amor es un tema central ya sea de pareja, de padres, abuelos (sabiduría), amigos y hacia mascotas

ya que el amor, es una emoción universal que vive desde cualquier ámbito sin importar nacionalidad, estrato socioeconómico ni religión, es por ello que gran parte de sus películas son aceptadas por el sentimiento que lleva implícito el mensaje, aunque sus personajes sean percibidos visualmente como terroríficos o aterradores.

El cine y las artes visuales son cada vez más un medio recurrente por el cual la gente prefiere alejarse de su vida cotidiana y sentirse inmersos en la vida e historias de diferentes personajes y temáticas que en ocasiones al sentirse identificados pueden reír, sufrir, llorar, soñar libremente sin sentir que pueden llegar a ser juzgados al proyectarse por medio de un personaje, que de hacerlo en su vida real pudieran llegar a ser criticados o sobajados por gustos, sentimentalismos, preferencias o modos de pensar, etc.

El mundo de los sentimientos no tiene formas específicas sino símbolos y experiencias que se plasman por lo que se experimenta y se siente más que por lo estético y lo físicamente visible.

Finalmente es concluyente el hecho de que sean las percepciones que se generen, los personajes y películas de Burton inducen sensaciones y sentimientos a cualquier espectador.

CONCLUSIONES

Uno de los posibles orígenes de la creación de estereotipos, específicamente de la “inadaptación positiva¹” visto desde una perspectiva psicológica, proviene del proceso de identificación, ante la proyección de Burton en sus obras (la inadaptación proyectada en sus personajes). A raíz de lo cual, la gente al generar una identificación puede aceptar la característica de inadaptación, admitiéndola haciéndola propia, inclusive a través de un proceso catártico, sintiéndose parte de, reconociendo que no es el único que siente o vive dichas experiencias.

La generación del estereotipo de “inadaptación negativa”, dentro del plano oposicionista y discriminativo a la obra de Burton, proviene de un mecanismo de negación, en donde el espectador al ver proyectadas sus ansiedades y carencias en los personajes de Burton, los niega y lo convierte en una etiqueta negativa y aborrecible, sintiéndolo ajeno, terrorífico, fuera de lo “normal”, que responde a su vez al mecanismo de desplazamiento de manera negativa.

A nivel social, las obras de Burton fueron objeto de crítica y tabú en los años 80's que, como ya se revisó en el capítulo 4, comprendían a un contexto social particular en Burbank, lugar en el que Burton nació. Donde se estaba acostumbrado a seguir el modelo del cine tradicional, tomando referente el patrón de Disney, mostrando sentimientos, emociones y temas coloridos, socialmente aceptados y “positivos”. Ocultado toda la realidad tanto positiva como negativa que existe ante una situación en la vida cotidiana. Por ello en aquella época sus obras eran satanizadas, pues lo

¹ Se emplea el termino de inadaptación positiva y negativa en función de la aceptación o rechazo que tienen los espectadores ante la percepción de la misma. Inadaptación positiva- aceptada, inadaptación negativa-rechazada.

tradicional daba más valor a la forma que al fondo. Ante tal presión social de aquella época los ejecutivos y los mismos espectadores se limitaban a seguir y aprobar los modelos establecidos callando incluso si les gustaba algo distinto por temor a ser excluidos y criticados.

Dentro de una cultura existen diversas normas universales o generalizadas, sin embargo, también existen normas que dejan ciertas opciones personales o de grupo, por ejemplo, peinar el cabello de algún modo, preferir ciertos colores para vestir, etc. Así la diversidad es un factor característico de una sociedad. Actualmente en las grandes sociedades contemporáneas se manifiestan diferencias culturales entre ciertos grupos que dan paso a subculturas, así la cantidad y diversidad de grupos sociales hacen que se generen distintas expresiones subculturales muy propias del grupo social, pero sin entrar en confrontación destructiva con el conjunto de la cultura dominante (S.C., 2008). Motivo por el cual actualmente es aceptado con mayor afluencia la obra de Burton en comparación a la época y la cultura en la que inició su carrera, a su vez, su ideología y manera de proyectar sus obras en los filmes ha permitido llegar a los espectadores de tal modo que muchos de ellos incluso han adoptado como moda los rasgos característicos de sus protagonistas, peinados, vestuarios e incluso acogido algunas de las actitudes de los mismos como algo normal dentro de sus vidas, por ejemplo el estilo melancólico o introvertido de sus personajes. Dicho lo anterior, debido al tipo de sociedad que se vivía en Estados Unidos en la época de inicio de Tim Burton como cineasta, no fue aceptado porque el sistema de valores estaba muy cerrado no permitía la aparición de radicales, y como tal, todas las obras que él publicaba las sentían como parte de una contracultura.

Actualmente es posible identificar diferentes concepciones en los críticos y espectadores que hablan abiertamente de su gusto por la estética y los temas centrales en las obras de Burton, pues nuestra sociedad se ha ido abriendo a panoramas más amplios de conocimiento respecto a algún tema, ya no se limita a seguir los parámetros tradicionalistas, ni a aceptar algo bueno por lo bello de su estética física, sino que nuestra sociedad al volverse más curiosa, por los millones de nuevos medios de acceso a la información, trae consigo el deseo de indagar e ir más allá de lo establecido por los medios de comunicación tradicionales. Dándose cuenta, por medio del conocimiento autocrítico, que un tema y una persona van más allá de la estética física, comprendiendo poco a poco que las apariencias muchas veces engañan y se prejuzga a partir de ello.

Los films cinematográficos surgen con el objetivo del entretenimiento social, convirtiéndose en un medio de influencia, donde la gente ha llegado a identificarse y en ciertos casos se han adjudicado la personalidad de algunos protagonistas, o por el contrario los han juzgado por su aspecto físico, conductas y manierismos, concediéndoles atributos dañinos que proyectan en su entorno social, que conlleva a integrar a las personas dentro de una tipología u otra, percibiéndose en dichos grupos una serie de estereotipos y etiquetas sociales.

En cuanto a las conclusiones referentes al fenómeno social, surge esta tesina como un medio para fomentar e incentivar a estudiantes e investigadores a desarrollar indagaciones más amplias desde al ámbito psicológico y social destacando la relevancia que día a día siguen teniendo los estereotipos y etiquetas que por costumbre se tiende a utilizarles llegando a pasar como mecanismos cotidianos, los cuales afectan directamente las percepciones sociales y el comportamiento de los

involucrados. De tal modo que la persona estereotipada enfrenta problemas como sentirse inadecuado, entorpecer el desarrollo de sus actividades ante la ansiedad de llegar a confirmar el estereotipo que se le ha asignado (Aguilar-Morales, 2011). Ejemplificando el caso del estereotipo de que las rubias son menos inteligentes o que las personas tatuadas son delincuentes, cuando en realidad no se conoce el trasfondo de estas personas. Asimismo que dichas investigaciones puedan desarrollar aportaciones generando estrategias para disminuir el uso y creación de los estereotipos en las sociedades, ya que aunque es muy difícil que éstos puedan extinguirse, pueden reducirse exitosamente cuando se motiva a las personas a tener percepciones sociales objetivas, haciéndoles conscientes de las conductas emitidas así como fomentando el proceso de la empatía entre sus iguales (Aguilar-Morales, 2011).

Finalmente se hace la recomendación a la ampliación de uso del cine como materia prima para el desarrollo de nuevas investigaciones psicológicas, dado a que es una herramienta valiosa ya que es un poderoso medio para realizar indagaciones en el comportamiento social que permite ver valores, intereses, inquietudes, ideologías, conductas, percepciones, creencias de la época actual y el contraste con épocas anteriores. A su vez, la practicidad para el desarrollo de investigaciones en el ámbito de la psicología clínica dado que es un medio que refleja sueños, fantasías, sentimientos, pensamientos y deseos que son fabricados por los escritores, así como por los directores, llegando incluso a hacer evaluaciones o investigaciones psicobiográficas. Asimismo, empleando cada vez más la cinematografía como un medio o herramienta que apoye a la terapia clínica desde el plano psicológico, ya que a través de las temáticas o personajes manejados en las películas, los cuales son asimilados por los

espectadores, permiten facilitar la interpretación de algunas de las problemáticas del paciente, las cuales no podrían ser contadas de otro modo. Finalmente fundamento la importancia del empleo del cine como un medio de apoyo a la terapia clínica con las palabras de Saturnino de la Torre (2005):

“El cine como estrategia didáctica ayuda a pensar y sentir, consolida conocimientos y genera actitudes, despierta el sentido crítico, la creatividad y la capacidad de análisis e intervención en la vida cotidiana”.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Aguilar-Morales, J. (2011). *Prejuicios, estereotipos y discriminación*. (Vol. http://www.conductitlan.net/psicologia_organizacional/prejuicio_estereotipo_discriminacion.pdf). México: Asociación Oaxaqueña de Psicología A.C.
- Alberto, O. (2003). Fundamentos de la Investigación Documental y la Monografía. En N. Espinoza, *Manual para la elaboración y presentación de la monografía*. Venezuela: Facultad de Odontología Universidad de los Andes.
- Allocine. (octubre de 2012). *Allocine*. Recuperado el 11 de noviembre de 2014, de <http://www.allocine.fr/article/dossiers/cinema/dossier-18428859/?page=2>
- APOCLAM. (2013). *Cine y Valores*. Recuperado el 24 de julio de 2014, de <http://cineyvalores.apoclam.org/el-cine.html>
- Aschieri, R. (1999). *Over the Moon- la Música de John Williams Para el Cine*. Chile: Universidad Diego Portales.
- Association, A. P. (2000). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*. Washington, DC: Autor: 4a ed. revisada.
- B., G. (2006). *The Tim Burton Collective*. Recuperado el 21 de agosto de 2014, de A LOOK AT CANINES IN TIM BURTON MOVIES: <http://www.timburtoncollective.com/canine.html>
- Benet, V. J. (2004). *La cultura del cine*. Barcelona: Paidós.

- Beylie, C. (2006). *Películas clave de la Historia del Cine*. Barcelona: Robinbook.
- Brunetti, M. (22 de noviembre de 2005). *El sigma*. Recuperado el 15 de marzo de 2014, de <http://www.elsigma.com/cine-y-psicoanalisis/tim-burton-y-sus-versiones-del-padre/8798>
- Burton, T. (Dirección). (1982). *Vincent* [Película].
- Burton, T. (Dirección). (1984). *Frankenweenie* [Película].
- Burton, T. (1991). Entrevista a Tim Burton y a Johnny Depp. (E. s. Arsenio, Entrevistador)
- Burton, T. (1995). Tim Burton interviewed by Gavin Smith. (G. Smith, Entrevistador) <http://minadream.com/timburton/EdWoodInterview.htm>.
- Burton, T. (1997). *The Melancholy Death of Oyster Boy & Other Stories*. Estados Unidos: Faber and Faber.
- Burton, T. (2008). Entrevista al Director de Sweeney Todd. (W. Bros, Entrevistador)
- Burton, T. (2008). Lunch with David: Tim Burton. (D. Poland, Entrevistador) [iklipzfilm](#). Movie City News.
- Burton, T. (1 de Enero de 2010). NUMERO 9 - Entrevista Tim Burton . (UniversalSpain, Entrevistador)

- Burton, T. (22 de marzo de 2010). Tim Burton en el país de las pesadillas. (M. Cuéllar, Entrevistador) http://cultura.elpais.com/cultura/2010/03/22/actualidad/1269212407_850215.html .
- Burton, T. (11 de Octubre de 2012). Cinegarage Tim Burton entrevista. (Cinegarage, Entrevistador)
- Burton, T. (2012). Entrevista a Tim Burton en la 2 Noticias. (La2Noticias, Entrevistador)
- Burton, T. (2012). Entrevista Con Tim Burton / Premiere Sleepy Hollow Madrid. (Burtonphilia, Entrevistador)
- Burton, T. (2012). Exclusiva: Tim Burton nos revela al niño que lleva dentro. (V. Martínez, Entrevistador) Yahoo Cine.
- Burton, T. (2012). Frankenweenie: Entrevista a Tim Burton. (W. D. LA, Entrevistador) <http://www.youtube.com/watch?v=XpcF96zphVc>.
- Burton, T. (2 de Octubre de 2012). No lo cuentes Tim Burton, Frankenweenie . (A. Ruiz, Entrevistador)
- Burton, T. (11 de Octubre de 2012). Tim Burton Entrevista en la ciudad de México sobre Frankenweenie. (E. Entretenimiento, Entrevistador)
- Burton, T. (19 de Octubre de 2012). Tim Burton habla sobre Frankenweenie en entrevista con Alex Medela. (A. Medela, Entrevistador)

- Burton, T. (noviembre de 2012). Tim Burton nos revela algunos de sus "secretos" familiares y profesionales. (F. W. Waintal, Entrevistador) <http://www.vanidades.com/celebridades/520131/tim-burton-fantasia-detras-direccion/>.
- Burton, T. (9 de Octubre de 2012). TIM BURTON y Frankenweenie (Entrevista) . (QueFishTV, Entrevistador)
- Burtonphilia (Dirección). (2012). *Reportaje/Entrevista de Caiga Quien Caiga a Tim Burton* [Película].
- Campos, A. (2006). *Introducción a la Psicología Social*. San José C.R.: EUNED.
- Canton, V. (1999). *Formación Cívica y Ética/ Civics and Ethics*. México: Limusa.
- Cartier, N. (2 de Noviembre de 2009). *Escribiendo cine*. Recuperado el 23 de Agosto de 2014, de Esto es Halloween: <http://www.escribiendocine.com/critica/0000318-esto-es-halloween/>
- Casas, Q. (2012). *Rock de Lux*. Recuperado el 12 de Octubre de 2014, de <http://www.rockdelux.com/>
- Castellano, M. (2012). *Objetivo: Cine*. Recuperado el 20 de agosto de 2014, de Frankenweenie: <http://www.objetivocine.es/cortometrajes-frankenweenie/>
- Castellano, M. (2012). *Objetivo: Cine*. Recuperado el 20 de agosto de 2014, de Reportaje: Repaso a los cinco mejores cortos de la temporada: <http://www.objetivocine.es/repaso-a-los-cinco-mejores-cortos-de-la-temporada/>

- Castellano, M. (mayo de 2012). *Objetivo: Cine*. Recuperado el 20 de agosto de 2014, de Vincent: <http://www.objetivocine.es/vincent/>
- Castro, S. (23 de marzo de 2007). *Solcastro*. Recuperado el 23 de noviembre de 2012, de <http://solcastro.wordpress.com/2007/03/23/el-genial-tim-burton/>
- Caviaro, J. (16 de octubre de 2012). *Blog de cine*. Recuperado el 3 de noviembre de 2014, de <http://www.blogdecine.com/criticas/frankenweenie-autocomplacencia-y-homenaje>
- Cazau, P. (2006). *Diccionario de psicología social pichoniana*. Buenos Aires: Biblioteca Redpsicología.
- *Cine_cam*. (2007). Recuperado el 6 de junio de 2014, de <http://cinecam.wordpress.com/historia-del-cine/las-primeras-vanguardias/expresionismo/>
- Cloninger, S. (2003). *Teorías de la personalidad*. México: Pearson Educación.
- Cortés, G. (2003). *Investigación Documental*. México: EENBAN.
- Cortés, N. (febrero de 2015). *Hablemos de cine Facebook*. Recuperado el febrero de 2015, de https://www.facebook.com/groups/1589652217946278/1589656607945839/?notif_t=group_comment
- Cosacov, E. (2005). *Introducción a la Psicología*. Córdoba Argentina: Brujas.

- Cozby, P. (2005). *Métodos de Investigación del Comportamiento*. México: McGraw-Hill.
- Cueli, J. (1976). *Teorías de la Personalidad*. México: Trillas.
- Davis, E. (octubre de 2012). *Movies.com*. Recuperado el 27 de agosto de 2014, de See the Real-Life Childhood Pet That Inspired Tim Burton's 'Frankenweenie': <http://www.movies.com/movie-news/see-real-life-childhood-pet-that-inspired-tim-burton39s-39frankenweenie39/9820>
- De la Torre, S. (2005). *El Cine un entorno educativo: diez años de experiencias a través del cine*. España: Narcea.
- Díaz, A. (2009). *La inserción laboral de las personas con discapacidades en la provincia de A Coruña desde una perspectiva de género* (<http://books.google.com.mx/books?id=Jc30SnyhhlC&pg=PA70&dq=estereotipos+y+etiquetas+sociales&hl=es-419&sa=X&ei=OzFIVLu2Faq-8gHm6oDACw&ved=0CDkQ6AEwBA#v=onepage&q=estereotipos%20y%20etiquetas%20sociales&f=false> ed.). España: Universidad de Santiago Compostela.
- *El informador*. (s.f.). Recuperado el 16 de junio de 2014, de <http://www.informador.com.mx/entretenimiento/2010/181835/6/tim-burton-explota-su-imaginacion.htm>
- Escuder, P. E. (s.f.). Tim Burton y el Expresionismo. *Frame*, 23.
- Española, R. A. (2001). *Real Academia Española*. Obtenido de Diccionario de la lengua española: <http://dle.rae.es/?id=0hMBUwM>

- Espinós, P. (2011). *Tim Burton y el Expresionismo*. Alicante España: Centro de Estudios Ciudad de la Luz.
- Ferenczi, A. (2010). *Masters of cinema: Tim Burton*. Cahiers du cinéma .
- Fernández, C. (24 de Junio de 2012). El Mundo Expresionista de Tim Burton. San Luis, Argentina.
- Figuero, J. (2012). *Los inadaptados de Tim Burton*. Madrid: Encuentro.
- FilmAffinity. (2007). *Film Affinity*. Recuperado el 15 de noviembre de 2014, de <http://www.filmaffinity.com/es/film827774.html>
- FilmAffinity. (2012). *FilmAffinity*. Recuperado el 28 de octubre de 2014, de <http://www.filmaffinity.com/es/film348042.html>
- Flórez, E. (2005). *Elementos de ética, filosofía, política y derecho*. Venezuela: Los libros de El nacional.
- Foe. (Febrero de 2008). *Blog de Foe*. Recuperado el noviembre de 2014, de <http://foe.blogia.com/>
- Frances, R. (1985). *Psicología del arte y de la estética*. Madrid: Akal.
- FranGuty. (2009). *Youtube*. Recuperado el Enero de 2015, de <https://www.youtube.com/watch?v=fyUX-VjsG6w>
- Fresan, R. (1999). *Página 12*. Recuperado el 28 de Noviembre de 2014, de <http://www.pagina12.com.ar/1999/suple/radar/99-07/99-07-11/nota1.htm>

- García, A. (2006). *Psicología y cine: vidas cruzadas*. Madrid: UNED.
- García, I. (2009). *Tim Burton Films*. Recuperado el 5 de noviembre de 2014, de <http://isabelgarciaagonzalez.wordpress.com/>
- Garrido, P. (2013). *Objetivo Cine*. Recuperado el 19 de agosto de 2014, de Opinión: Requiem for a Grimm: <http://www.objetivocine.es/opinion-no-mate-a-los-tres-cerditos/>
- Gondra, J. M. (1998). *Historia de la Psicología, Introducción al pensamiento psicológico moderno, Volumen II: Escuelas, teorías y sistemas contemporáneos*. Madrid: Síntesis Psicología.
- Goyeneche, E. (2012). Las relaciones entre cine, cultura e historia: una perspectiva de investigación audiovisual. (<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=64924872003>, Ed.) *Palabra Clave* 2012 15(3), 387-414.
- Gracia, T. I. (2004). *Introducción a la Psicología Social*. Barcelona: UOC.
- Hall, C. S. (1970). *La teoría psicoanalítica de la personalidad*. México D.F.: Paidós.
- Hogg, M. (2010). *Psicología Social*. Madrid España: Panamericana.
- Holbach, B. d. (1835). *Moral Universal, Deberes del Hombre fundados en su naturaleza*. Barcelona: Imprenta de Oliva.
- Jackson, M. (2006). *Tim Burton Collective*. Recuperado el febrero de 2014, de <http://www.timburtoncollective.com/>

- Jantus, C. (2013). *Youtube*. Recuperado el Enero de 2015, de <https://www.youtube.com/watch?v=nfJPYIfT2-U>
- Jimenez, B. (octubre de 2012). *Objetivo: Cine*. Recuperado el 19 de agosto de 2014, de Críticas: Frankenweenie: <http://www.objetivocine.es/criticas-frankenweenie/>
- Jung, C. (1970). *Arquetipos e Inconsciente Colectivo*. Barcelona: Paidós.
- Jungk, P. S. (2012). *El americano perfecto. Tras la pista de Walt Disney*. Madrid: Turner Noema.
- Kareliah. (2006). *Youtube*. Recuperado el enero de 2015, de <https://www.youtube.com/watch?v=ZH3R5ntFK3c>
- Kimble, C. (2002). *Psicología Social de las Américas*. México: Pearson Educación.
- Laing, R. (1998). *El yo y los otros*. México D.F.: Fondo de Cultura Económica.
- Laing, R. (1999). *El yo dividido*. México, D.F.: Fondo de Cultura Económica.
- Lawrence, R. (2005). *Minadream Tim Burton*. Recuperado el 27 de agosto de 2012, de <http://minadream.com/timburton/Director.htm>
- Light_19. (12 de Agosto de 2012). *Paperblog*. Recuperado el 22 de Agosto de 2014, de Revista de cine: <http://es.paperblog.com/cine-el-extrano-mundo-de-jack-1432862/>

- LissaYoko. (2008). *Youtube*. Recuperado el enero de 2015, de <https://www.youtube.com/watch?v=lawXWyguFiE>
- Martín, B. (2013). *Objetivo Cine*. Recuperado el 19 de agosto de 2014, de Colaboraciones artísticas: Colleen Atwood y Tim Burton: <http://www.objetivocine.es/colleen-atwood-y-tim-burton/>
- Merani, A. L. (2004). *Diccionario de Psicología*. Tratados y manuales grijalbo: México.
- Miranda, C. (2010). *La estética de lo abismal en el cine de David Lynch*. Tesis para optar por el grado de Magister en Artes con mención en Teoría e Historia del arte. Chile.
- Morales, F. (1996). *Del prejuicio al racismo, perspectivas psicosociales*. Cuenca: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha.
- Moscovici, S. (1991). *La influencia social inconsciente*. Barcelona: Anthropos.
- Múgica, F. (2002). *Tim Burton's Town*. Recuperado el mayo de 2014, de <http://www.timburton.es/sobre-el-autor/>
- Muñoz, R. (2014). *Innovación a la mexicana: Más allá de romper paradigmas*. México: Penguin Random House Grupo Editorial México.
- Nowotny, H. (2011). *La Curiosidad Insaciable: La innovación en un futuro frágil*. Barcelona: UOC.

- Ojarbol. (7 de Julio de 2012). *OJARBOL*. Recuperado el 25 de Agosto de 2014, de 004 – El Extraño Mundo de Jack: <http://ojarbol.wordpress.com/2012/07/07/004-el-extrano-mundo-de-jack/>
- PakoMorientes. (2011). *Youtube*. Recuperado el enero de 2015, de https://www.youtube.com/watch?v=Fre-_06-96w
- Peñafiel, E. (2010). *Habilidades Sociales*. Madrid: EDITEX.
- Perkins, V. (1997). *El lenguaje del cine*. Caracas: Fundamentos.
- Pichon-Rivière, E. (1985). *Teoría del vínculo*. Buenos Aires: Nueva Visión.
- Planas, M. D. (1995). Aspectos básicos sobre análisis documental de los materiales audiovisuales. *Revista General de Información y Documentación, Universidad Complutense Madrid*.
- Puccini, P. (2001). *Aloha Crítico*n. Recuperado el 10 de noviembre de 2014, de <http://www.alohacriticon.com/viajeliterario/modules.php?name=AvisoLegal>
- Rendón. (junio de 2015). Tim Burton. (N. Cortés, Entrevistador)
- Reynoso, L. (2005). *Psicología Clínica de la Salud. Un enfoque conductual*. México: El Manual Moderno.
- Rubio, F. (1994). *Interculturalidad y cambio educativo: hacia comportamientos no discriminatorios*. Madrid: Narcea S.A. De ediciones.
- S.C., I. d. (2008). *Introducción a las Ciencias Sociales*. México DF: : Autor.

- Salcedo, J. E. (2012). *El humano social anti-natural: los anti-sistemas e instituciones sociales*. Madrid: Plaza y Valdéz.
- Salisbury, M. (1999). *Tim Burton por Tim Burton*. Barcelona: Alba.
- Salisbury, M. (2006). *Tim Burton por Tim Burton*. Barcelona: Alba.
- Sánchez, G. (2003). *Creación arte y psiquis*. Bogota : Academia Nacional de Medicina de Colombia.
- Santiago, M. C. (2006). El cine como instrumento de socialización. *A Parte Rei Revista de Filosofía*, 6.
- Schulamith, B. (2000). *Expresionismo: Movimientos en el Arte Moderno (Serie Tate Gallery)*. Londres: Encuentro.
- SEGOB. (2 de marzo de 2007). *Diario Oficial de la Federación*. Recuperado el 4 de noviembre de 2014, de ACUERDO mediante el cual se emiten los criterios generales de clasificación de películas, telenovelas, series: <http://www.rtc.gob.mx/marcojuridico/acuerdo-02-mar-07.pdf>
- Selick, H. (Dirección). (1993). *The Nightmare Before Christmas* [Película].
- Sferra, A. (1997). *Personalidades y Relaciones Humanas*. México: McGraw-Hill.
- Simon, B. (1984). *Razón y locura en la antigua Grecia*. Madrid: Akal Editor.
- Sociologo4. (2013). *Estudios en Sociología*. Recuperado el 27 de agosto de 2014, de <http://sociologiaestudios.wordpress.com/tag/comportamiento-desviado/>

- Soria, V. M. (2004). *Relaciones Humanas*.
(<http://books.google.com.mx/books?id=xlmNgBMlfsC&pg=PA155&dq=mecanismos+de+defensa+en+las+relaciones+humanas&hl=es-419&sa=X&ei=Sk5AVNvuBqnE8AGhvlGwBg&ved=0CC8Q6AEwBA#v=onepage&q=mecanismos%20de%20defensa%20en%20las%20relaciones%20humanas&f=false>, Ed.) México: Limusa.
- Soriano, M. (1995). *La Literatura para Niños y Jóvenes*. Buenos Aires: Colihue.
- Spirit. (2012). *BSO spirit*. Recuperado el 28 de Noviembre de 2014, de Tim Burton's Nightmare Before Christmas: <http://www.bsospirit.com/comentarios/nightmarebeforexmas.php>
- TCM (Dirección). (2008). *Los 10 magníficos del Cine: Tim Burton* [Película].
- TCM. (mayo de 2014). *Canal TCM*. Recuperado el 22 de agosto de 2014, de Un día con Tim Burton: <http://www.canaltcm.com/2014/05/19/un-dia-con-tim-burton-2/>
- Vilar, N. T. (2005). *Los procesos de identificación entre el actor y sus personajes*. Perú: Fondo editorial de la Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Waintal, F. W. (2012). *aló*. Recuperado el 20 de agosto de 2014, de 'Disney me echó porque era un pésimo animador digital': Tim Burton : <http://alo.co/actualidad-y-entretenimiento/entrevista-exclusiva-con-tim-burton>

- WaltDisneyStudiosES. (2013). *Youtube*. Recuperado el 2015, de Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=Ug0tqxPIAf0>
- Web50. (s.f.). *Parques Disney*. Recuperado el 27 de julio de 2014, de <http://www.parquesdisney.info/historia-disney.asp>
- YAHOO. (2006). *YAHOO Respuestas*. Recuperado el noviembre de 2014, de <https://espanol.answers.yahoo.com/question/index?qid=20060813135633AAGG>
Wyi
- YAHOO. (2009). *YAHOO Respuestas*. Recuperado el 3 de Noviembre de 2014, de <https://mx.answers.yahoo.com/question/index?qid=20090506193751AA6cjh>
- YAHOO. (2010). *YAHOO Respuestas*. Recuperado el noviembre de 2014, de <https://espanol.answers.yahoo.com/question/index?qid=20100308141431AAIRa>
q8
- YAHOO. (2013). *YAHOO Respuestas*. Recuperado el noviembre de 2014, de <https://espanol.answers.yahoo.com/question/index?qid=20130512152448AANO>
PBF
- Ziman, J. (2003). *¿Qué es la ciencia?* Madrid: Cambridge University Press.

REFERENCIAS DE TABLAS

Tabla 1. Clasificaciones

SEGOB. (2 de marzo de 2007). *Diario Oficial de la Federación*. Recuperado el 4 de noviembre de 2014, de ACUERDO mediante el cual se emiten los criterios generales de clasificación de películas, telenovelas, series:

<http://www.rtc.gob.mx/marcojuridico/acuerdo-02-mar-07.pdf>

Tabla 2. Evocación a los colores

Sánchez, G. (2003). *Creación arte y psiquis*. Bogota : Academia Nacional de Medicina de Colombia.

Tabla 3. Trastorno disocial

Association, A. P. (2000). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*. Washington, DC: Autor: 4a ed. revisada.

Tabla 4. Mecanismos de defensa

Referencia Cloninger, S. (2003). *Teorías de la personalidad*. México: Pearson Educación.

Referencia Peñafiel, E. (2010). *Habilidades Sociales*. Madrid: EDITEX.

Tabla 5. Filmografía

Referencia IMDb (2014) Extraído el 10 marzo de 2014 desde

<http://www.imdb.com/name/nm0000318/>

Tabla 6. Otras obras

Referencia Tim Burton's town (2012) Extraído desde

<http://www.timburton.es/filmografia/cortos/>

Tabla 7. Series y cortometrajes

Referencia Tim Burton's town (2012) Extraído desde

<http://www.timburton.es/filmografia/cortos/>

Tabla 8. Ficha técnica de Vincent

Ferenczi, A. (2010). *Masters of cinema: Tim Burton*. Cahiers du cinéma .

Tabla 9. Ficha técnica de Frankenweenie

Ferenczi, A. (2010). *Masters of cinema: Tim Burton*. Cahiers du cinéma .

Tabla 10. Ficha técnica de Edward Scissorhands

Ferenczi, A. (2010). *Masters of cinema: Tim Burton*. Cahiers du cinéma .

Tabla 11. Ficha técnica de The Nightmare Before Christmas

Ferenczi, A. (2010). *Masters of cinema: Tim Burton*. Cahiers du cinéma .

Tabla 12. Postura de los analistas

Referencia propia, tabla de análisis creada a partir de la investigación de esta tesina.

Tabla 13. Símbolos de los analistas

Referencia propia, tabla de análisis creada a partir de la investigación de esta tesina.

Tabla 14. Distas de los analistas

Referencia propia, tabla de análisis creada a partir de la investigación de esta tesina.

REFERENCIAS DE FIGURAS

Figura 1.

Referencia 20 minutos (2014) Extraído el 27 de noviembre de 2014 desde <http://listas.20minutos.es/lista/mejores-parejas-de-peliculas-388294/>.

Figura 2.

Referencia Movies (2012) Extraído el 12 de octubre de 2014 desde <http://www.movies.com/movie-news/see-real-life-childhood-pet-that-inspired-tim-burton39s-39frankenweenie39/9820>

Figura 3.

Referencia Movies (2012) Extraído el 12 de octubre de 2014 desde <http://www.movies.com/movie-news/see-real-life-childhood-pet-that-inspired-tim-burton39s-39frankenweenie39/9820>

Figura 4.

Terrar.io (2013) Extraído desde <http://terrar.io/2013/07/vincent-un-corto-que-tienen-a-tim-burton-vincent-price-y-edgar-allan-poe/>

Figura 5.

Allocine. (octubre de 2012). *Allocine*. Recuperado el 11 de noviembre de 2014, de <http://www.allocine.fr/article/dossiers/cinema/dossier-18428859/?page=2>

Figura 6.

Referencia Fotolog (2008) extraído desde http://www.fotolog.com/x_timburton_x/24073032/

Figura 7.

Referencia:

Selick, H. (Dirección). (1993). *The Nightmare Before Christmas* [Película].

Figura 8.

Referencia:

Espinós, P. (2011). *Tim Burton y el Expresionismo*. Alicante España: Centro de Estudios Ciudad de la Luz.

Figura 9.

Referencia:

Selick, H. (Dirección). (1993). *The Nightmare Before Christmas* [Película].

Figura 10.

Referencia:

Burton, T. (Dirección). (1984). *Frankenweenie* [Película].

Figura 11.

Referencia:

Burton, T. (Dirección). (1982). *Vincent* [Película].

Figura 12.

Selick, H. (Dirección). (1993). *The Nightmare Before Christmas* [Película].

ANEXOS

La melancólica muerte del chico ostra

En esencia es un compendio de 23 poemas escritos en versos y dibujos realizados por Burton (Burton, *The Melancholy Death of Oyster Boy & Other Stories*, 1997).

- **Palillo y Cerilla enamorados (Stick Boy and Match Girl in Love)**

Palillo amaba a Cerilla y tanto fue su amor que se carbonizó por ella.

- **El chico Robot (Robot Boy)**

Un matrimonio está a la espera de su hijo pero al nacer se dan cuenta de que era un robot, ante esto el médico le comenta al padre que ese hijo era de un microondas y su esposa. Así el chico robot vivió en la ciudad en donde la gente podía convivir con él pero solían confundirlo con cualquier desecho.

- **La niña mirona (Staring Girl)**

Una niña que miraba todo cuyo talento explotó en concursos y al ganarlos finalmente dejó descansar sus ojos.

- **Ojos de clavo (The Boy with Nails in His Eyes)**

Un niño con ojos de clavo montó su árbol de navidad, pero se veía raro porque él no veía.

- **La niña de muchos ojos (The Girl with Many Eyes)**

Una chica que tiene muchos ojos se puso a conversar con el narrador él estaba impresionado de ella y su belleza finalmente concluyeron que si ella llorará acabarían inundados.

- **Chico Mancha (Stain Boy)**

Un súper héroe cuyo único poder es dejar una mancha a su paso.

- **La melancólica muerte del Chico Ostra (The Melancholy Death of Oyster Boy)**

Relata la historia de una pareja que se casa en la costa y cuyo principal deseo era tener un hijo el cual se les concede pero dadas las circunstancias su hijo era mitad ostra y mitad humano, era difícil adaptarse a la situación, después ellos tenían problemas para relacionarse en la intimidad entonces la solución era conseguir un afrodisíaco, el padre se come a su hijo y lo entierran en la costa, finalmente la pareja decide tener otro hijo pero ahora que sea una niña.

- **La chica Vudú (Voodoo Gril)**

Una mujer Vudú que es admirada por muchos pero cuando alguien se le acerca con pretensiones de amor tiene la maldición de que un alfiler se le entierra en el corazón

- **La gran Navidad del Chico Mancha (Stain Boy's Special Christmas)**

En navidad el Chico Mancha recibió un regalo, un traje nuevo blanco el cual en cuestión de minutos volvió a estar negro.

- **La chica que se convirtió en cama (The Girl Who Turned into a Bed)**

Una chica se convierte en cama tras haber recogido una planta.

- **Chico Tóxico (Roy, the Toxic Boy)**

Era un chico que se alimentaba y respiraba tóxicos, todo lo carcinógeno a él le beneficiaba hasta un día que lo sacaron al aire libre por la pureza del ambiente se murió y su alma al llegar al cielo perforó la capa de ozono.

- **Jaime (James)**

Santa le regaló un oso de peluche cuando semanas antes un oso había atacado a Jaime.

- **La navidad de palillo (Stick Boy's Festive Season)**

Palillo notó que su árbol estaba mejor que el mismo.

- **Chico Brie (Brie Boy)**

Mientras dormía el Chico Brie soñaba que ya sólo era una rebanada y aunque los niños lo aceptaban para jugar él era idóneo para acompañarse con un vino tinto.

- **Chico Momia (Mummy Boy)**

De repente los padres se preguntaban porque su hijo se había convertido en una momia, el doctor les dijo que padecía la “maldición del faraón”, un día el chico momia encontró una mascota y le daba todo cuanto le pedía, un día salieron y se toparon con una fiesta mexicana alguno de los invitados al ver al Chico momia pensó que era una piñata corrieron hacia él para quebrarlo dejándolo muerto.

- **Desperdicia (Junk Girl)**

Una chica hecha de desechos sólo se encontraba sumida en la basura hasta que un día llegó un basurero a ofrecerle matrimonio ella vio en él al demonio por lo que se lanzó al triturador de basura.

- **Lady Alfiletero (The Pin Cushion Queen)**

Siempre que Lady alfiletero se quiere sentar en su trono se ensarta un alfiler.

- **Cabeza de melón (Melonhead)**

Era un injerto entre hombre y melón que deseaba estar muerto y de un pisotón alguien lo mató.

- **Amanda (Sue)**

Una chica que adoraba oler el pegamento y cada que estornudaba se pegaba la nariz.

- **Nino, el horroso niño pingüino (Jimmy, the Hideous Penguin Boy)**

Un niño cuyo nombre es Nino y todos lo conocen como el horroroso niño pingüino.

- **Carboncillo (Char Boy)**

Carboncillo siempre en navidad recibía carbón, un día recibió un regalo diferente y tras confundirlo con hollín alguien lo barrió.

- **Chico Ancla (Anchor Baby)**

Una chica del mar se enamoró de un músico de la tierra la cual intento muchas cosas para estar con él y todo era imposible hasta que decidió que la solución era tener un hijo, el chico ancla era de metal y pesado. Tras la primera oportunidad el músico se fue de gira dejando a la chica del mar que se fue hundiendo poco a poco junto a su hijo

- **Chico Ostra sale de casa (Oyster Boy Steps Out)**

En Halloween el Chico Ostra decidió disfrazarse de humano.

Ficha técnica

| Autor | Tim Burton |
|------------------------|-----------------------------------------------------|
| Género | Poesía infantil. |
| Título original | The Melancholy Death of Oyster Boy & Other Stories. |
| Ilustrador | Tim Burton |
| Publicación | 1997 |
| Editorial | Faber and Faber |
| País | Estados Unidos |