

Intertextualidad en el cine de Tim Burton

LA ALUSIÓN COMO PRINCIPIO DE INTERTEXTUALIDAD

L

a alusión, definida como una figura de pensamiento “que consiste en expresar una idea con la finalidad de que el receptor entienda otra, es decir, sugiriendo la relación existente entre algo que se dice y algo que no se dice pero que es evocado” (Beristáin, 2001: 28), se vincula estrechamente con la noción de intertextualidad propuesta en 1967 por Julia Kristeva en su reseña crítica al dialogismo de Mijaíl Bajtín (Navarro, 1997).

Alusión e intertextualidad en el cine son dos conceptos que coinciden como creadores de nuevos espacios de significación a partir de una imagen, un plano, una secuencia, un diálogo o el montaje. David Bordwell (1985) afirma que al ver una película pensamos en los esquemas derivados de nuestras relaciones diarias con otras manifestaciones culturales y con otras películas; “basándonos en estos esquemas, hacemos suposiciones, creamos expectativas o descartamos hipótesis” (p. 33).

Según Lauro Zavala (2000), la intertextualidad cinematográfica puede ser de dos formas, con:

- a) La presencia implícita de otros discursos cinematográficos.
- b) La presencia de discursos extracinematográficos en el interior de un filme determinado.

En ambos casos, la alusión funciona como un disparador de referencias y expectativas que viven en la memoria del espectador, y que se ponen en marcha en cuanto éste observa las imágenes en la pantalla.

Puede decirse que la alusión, como estrategia de intertextualidad, es un recurso dialógico propio de la narrativa de nuestro tiempo, que tiende a manifestarse en el nivel de la expresión en estrategias como citación, transcripción y pastiche; y en el nivel de contenido puede asumir formas como la adaptación, el homenaje y la parodia. En el cine, las alusiones repercuten en los campos asociativos que corresponden tanto al plano del contenido como al de la expresión.

A partir del sustento teórico expresado, en este trabajo analizo la alusión como recurso cinematográfico en el filme *El joven manos de tijera* (1990), del cineasta estadounidense Tim Burton, en dos modalidades: adaptación o revival y alusión simbólica.

LA ALUSIÓN COMO *REVIVAL*

El joven manos de tijera es la adaptación de un cuento de hadas al estilo posmoderno y ambientado en una original evocación simbólica del *american way of life*.

La alusión a los relatos infantiles en el inicio de la cinta comprueba que, en efecto, “la historia que atrae el ojo es hija de la que cautivaba el oído” (Losilla, 1993: 24).

Este filme puede considerarse un *revival*, es decir, una nueva lectura de formas antiguas, porque nos hace evocar los cuentos escuchados en la infancia, las historias soñadas y los fantasmas temidos. La alusión provoca en las escenas que despiertan recuerdos y vivencias infantiles del espectador un inmenso estímulo afectivo ligado con la nostalgia (del griego *nostos*, ‘regreso al hogar’, y *algia*, ‘dolor’). Esto significa que a través de la alusión se evoca en la memoria un pasado común de los espectadores —puesto que todos fuimos niños alguna vez— y un anhelo de regresar por un corto lapso —el de la duración de la cinta— a una condición y a un tiempo irrecuperables.

Existen indicios para afirmar que Edward alude, por su caracterización, a otros personajes del cine, tales como el monstruo de *Frankenstein* (1931), Drácula, César (el sonámbulo de *El gabinete del Dr. Caligari*, 1919), el bioexorcista de *Beetlejuice* (1988) e incluso al cantante Michel Jackson. Por su parte, Kim es alusión concreta de la doncella del cuento de hadas, la rubia pura e inocente, arquetipo de excelsitud y belleza de la cultura anglosajona del siglo XIX. A su vez, Jim —el antagonista— es una alusión clara del adolescente incomprendido al estilo James Dean. Sin embargo, cabe preguntarse cómo funciona la alusión en estas evocaciones.

Román Gubern (1998) proporciona una respuesta al apuntar que “el lector [receptor] es capaz de reconocer e identificar a los personajes propuestos a lo largo de la narración, gracias a su memoria y a la constancia de ciertos rasgos iconográficos característicos, que contribuyen a la individualización de los personajes” (p. 170). De esta forma resaltan como rasgos iconográficos la

similitud del maquillaje pálido, las cicatrices en el rostro, el vestuario *dark*, el cabello desparpajado y los movimientos torpes. Es evidente que este conjunto de rasgos determina la psicología que el espectador atribuye a los personajes; la expresión facial de Edward, el énfasis de su mirada, su tono de voz, sus gestos y su estilizada figura lo hacen un personaje amable.



A la izquierda, *Frankenstein* (1931). Fotograma: Universal Pictures. A la derecha, *El joven manos de tijera* (1990). Fotograma: Twentieth Century Fox.

En los diversos *close-ups* que la película presenta, la alusión funciona como indicadora de un proceso de conocimiento y reconocimiento en el que el espectador, por medio de indicios presentados como detalles, se remonta imaginariamente al todo del que el fragmento forma parte. Por ejemplo, el *close-up* del ojo del inventor ideado en el prólogo y los acercamientos al rostro de Edward evocan la figura del monstruo Frankenstein. En este caso, la alusión funciona como sinécdoque (figura que, al tomar la parte por el todo, representa un alto grado de abstracción) y tiene además un valor icónico y espacial.

Detalles como la maquinaria al estilo expresionista, los espacios laberínticos y los claroscuros adquieren una nueva significación dentro del filme, precisamente por su carácter fragmentario.

Otros elementos del montaje que afirman la presencia de alusiones a la época de oro del cine de terror y fantasía son el uso del *travelling*, que establece una relación de suspenso entre el personaje, el espacio físico y el tiempo; la abundancia de secuencias nocturnas con iluminación difusa y con un lento movimiento de cámara, que provoca el efecto de la suspensión del tiempo; la proyección de detalle que se articula por medio de la alusión

sinecdóquica, y los planos exteriores e interiores del castillo de Edward, que acentúan su carácter cerrado, sombrío y siniestro. La angulación de la cámara nos remite también al cine de aquella época por el continuo uso de picadas y contrapicadas que varían la perspectiva de las escenas y aumentan el elemento sorpresa, clave de toda narración.

Es evidente que la alusión, como recurso intertextual, hace más consistente tanto la propuesta diegética como la respuesta del espectador.

ALUSIÓN SIMBÓLICA

El largometraje de Tim Burton también incorpora alusiones de tipo simbólico localizadas, en esencia, en la reunión de espacios éticos y estéticos que, por convención, son excluyentes entre sí.

Imágenes abismadas aluden al punto de unión entre universos opuestos. Un ejemplo de esta afirmación es la toma donde Peg Bogg (la vendedora de cosméticos) mira por el espejo retrovisor de su auto el castillo en la colina. Las marcadas diferencias entre ambos mundos son alusión simbólica de “dos cronotopos opuestos: espacio racionalista y tiempo espacializado de un lado; espacio gótico y tiempo mítico, del otro. Una polarización que pone tal vez en el campo dos tradiciones: el solar optimista y progresista americano, contra y junto [*sic*] al gótico europeo” (Cattaneo, 2002: 42).

El mundo de Edward está, de modo virtual, siempre presente en el encuadre como alusión de esos espacios diferentes, pero necesariamente juntos; esa paradoja revela la división ontológica entre esencia y apariencia expresada en el enfrentamiento entre el ‘monstruo’ y la gente ‘normal’. El castillo como punto final en el horizonte es prueba irrefutable de que la esencia se encuentra en aquello que “de tan visible, no se ve” (alusión simbólica de la trascendencia).



Imagen abismada del castillo de Edward en *El joven manos de tijera* (1990). Fotograma: Twentieth Century Fox.

La presencia del castillo transforma, arquitectónica y cromáticamente, el espacio y el tiempo relacionados con la vida del vecindario. La insistente horizontalidad de la ciudad contrasta con la verticalidad del castillo, cuya figura responde a una ilusión óptica ocasionada, quizá, por su ubicación en la cumbre de la colina o, bien, por tener una arquitectura propia; simboliza además el enfrentamiento entre la vida profunda de Edward y la superficialidad de la ciudad. No en vano Umberto Eco (1986) afirma que toda arquitectura connota una ideología del vivir.

Por su parte, el mismo protagonista del filme encarna una alusión alegórica de la irremediable condición humana. La tragedia de Edward reside en ser una criatura incompleta, debido a la muerte de su inventor, y en ser víctima de la fragilidad absoluta que significa estar en el tiempo. La soledad es la manifestación de una diferencia abismal, de un estar en otra parte con respecto a los otros; las manos de tijera son el objeto donde se funden metafóricamente su disforicidad y su destino trágico. Edward no puede estar en contacto con los otros; no puede amar a Kim porque no puede tocarla, sus manos son sinónimo de peligro para la vida de los demás. Sus esculturas en hielo son la reproducción simbólica de su nostalgia, de un dolor y un deseo de lo infinitamente lejano; se nutren de la vida (el amor que siente por Kim) y son el emblema de una belleza surgida de su propia negación.

En esta dirección, el jardín que sirve de preámbulo al castillo es el reflejo de la fusión entre la experiencia real y la ilusión. En él se resuelve el juego más radical entre artificiosidad y naturaleza, con el triunfo de la primera. Todo el jardín de Edward es sensibilidad e ilusión, un microcosmos en el que los caminos y las formas delineadas con perfección nos conducen a un punto central, una especie de clímax visual de ese universo: una mano esculpida en un seto, proyección de su anhelo por poseer el instrumento que lo haga 'humano' y le permita abandonar su aislamiento e incorporarse a la vida real. Su jardín es,



Jardín de Edward en *El joven manos de tijera* (1990). Fotograma: Twentieth Century Fox.

paradójicamente, la representación de la 'objetualidad' en un espacio irreal y es, a un tiempo, muestra de la visión ingenua y romántica que Edward tiene del mundo exterior.

Al recorrer con la mirada las formas del jardín, entramos como espectadores a un espacio maravilloso donde la realidad se nos presenta a manera de teatralidad y nos conduce —de nuevo por vía de la alusión— a mundos encantados reproducidos por los cuentos fantásticos, cuyo recuerdo guardamos en la memoria.

En contrapartida, la urbanización de Stepford es una alegoría del sinsentido de la vida actual. Esa ciudad sin referencias situacionales, cuyo diseño geométrico y cromático es igual; ese lugar que da la impresión de vacío, un hiperespacio en el que sus habitantes detentan la marca de la alienación, es una clara alusión al mundo posmoderno y de la visión que el realizador de esta película tiene de las sociedades contemporáneas: "crecer en una urbanización es como crecer en un lugar donde no hay sentido de la historia, ni sentido de la cultura, ni sentido de la pasión por nada" (Salisbury, 1999: 150).

A manera de conclusión, puede constatarse que las posibilidades de la alusión en el cine contemporáneo son múltiples y, en el caso del cine de Tim Burton, es factible todavía profundizar en el estudio de la arqueología arquitectural para encontrar sus asociaciones con otras manifestaciones culturales, como la literatura, la arquitectura y algunos productos de la llamada cultura de masas.LC

REFERENCIAS

- Beristáin, Helena (2001), *Diccionario de retórica y poética*, México, Porrúa.
- Bordwell, David (1985), *La narración en el cine de ficción*, Barcelona, Paidós.
- Burton, Tim (dir.) (1990), *Edward Scissorhands*, cinta cinematográfica, EUA, Twentieth Century Fox.
- Cattaneo, Francesco (2002), "La maravilla. Variaciones sobre Tim Burton", *Cineforum 412*, *Unione Stampa Periodica Italiana*, núm. 2, Bérgamo, marzo.
- Eco, Umberto (1986), *La estructura ausente*, Barcelona, Lumen.
- Gubern, Roman (1998), *Mensajes icónicos en la cultura de masas*, Barcelona, Lumen.
- Losilla, Carlos (1993), *El cine de terror*, Barcelona, Paidós.
- Navarro, Desiderio (sel. y trad.) (1997), *Intertextualité. Francia en el origen de un término y el desarrollo de un concepto*, La Habana, UNEAC, Casa de las Américas, Embajada de Francia en Cuba.
- Salisbury, Mark (1999), *Tim Burton por Tim Burton*, Barcelona, Alba Editorial.
- Whale, James (dir.) (1931), *Frankenstein*, cinta cinematográfica, EUA, Universal Pictures.
- Zavala, Lauro (2000), *Permanencia voluntaria. El cine y su espectador*, Xalapa, Universidad Veracruzana.

GRACIELA SUÁREZ NOYOLA. Licenciada en Lengua y Literaturas Hispánicas y pasante de la maestría en Letras Mexicanas por la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad Nacional Autónoma de México. Profesora del Colegio de Literatura de la Escuela Nacional Preparatoria, Plantel 3. Coordinadora del proyecto de investigación "Estrategias didácticas intertextuales para la escritura creativa". Actualmente elabora la tesis de maestría *Metaficción e intertextualidad en Estudio Q, de Vicente Leñero*.