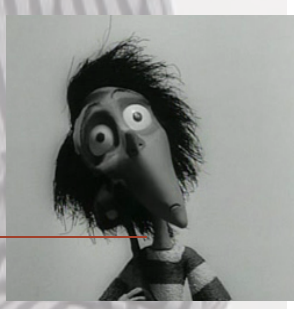
S I L V A N O  B A R C E L L A









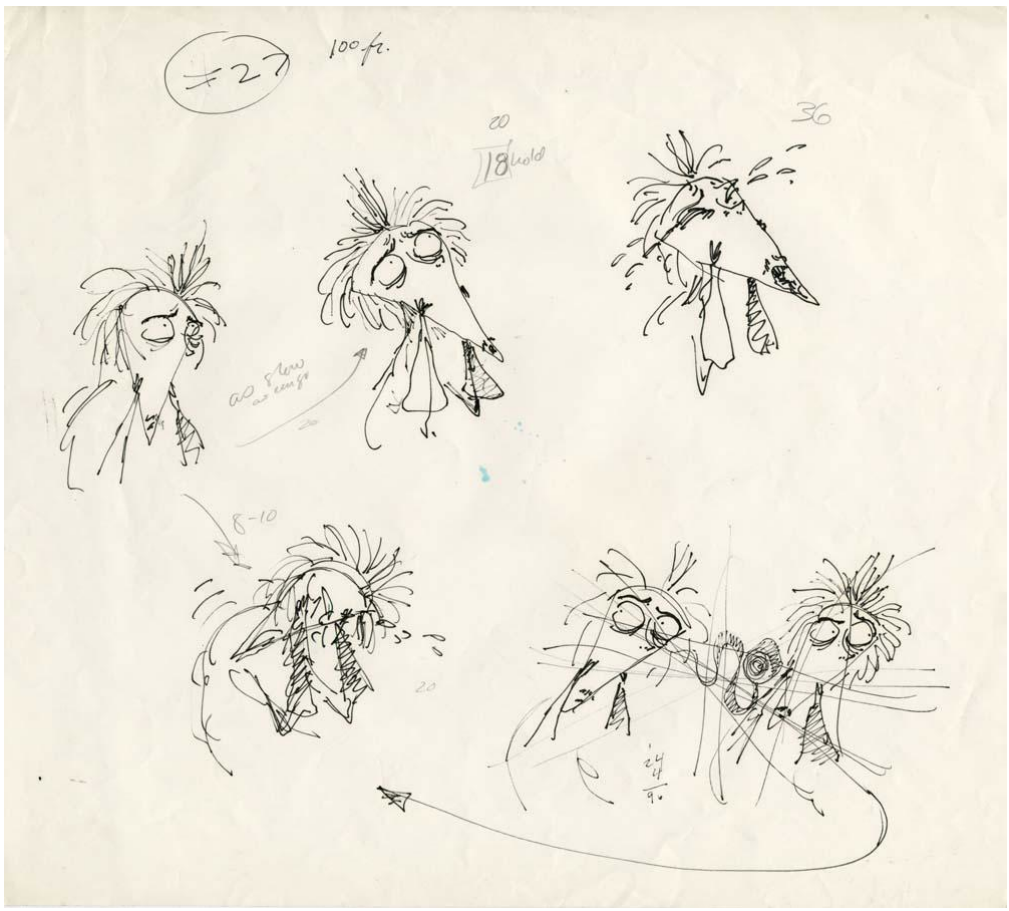
# VINCENT MALLOY BURTON

*Un adolescente muto relegato ai margini*

Come Burton ha minato le interiora della formazione immaginaria proposta da Disney






#27
100 ft.
20
18 hold
36
8-10
20
24
9


Sc. #30 (258 ft.)
195
122
73
120
5,65
130
125
100
30
hold 10
24
24
8
10
at 90 ft
quick turn
walks away
turn

# L'ESPOSIZIONE DELL'INTERDETTO

*Come Burton ha minato le interiora della formazione immaginaria Disney*

L'opera di Tim Burton disturba, mette in discussione, provoca e nello stesso tempo seduce. Invita il lettore e spettatore ad un rinnovamento dello sguardo, incitandolo a fare tabula rasa su molti cliché e preconcetti. Una domanda si pone sin dall'inizio: come e perché parlare di Burton in un gruppo come la Disney consacrato all'eterotopia? Perché associare a questa grandissima fabbrica d'immagini una figura così aporetica, ambigua, marginale e i cui propositi sembrano situarsi ad anni luce di cui Einstein parlava, parlando dei film della Disney, la visione della"assoluta perfezione"?

Infatti, sembra importante stare distanti da questa figura iconoclasta del cinema americano perché il percorso di Burton, la singolaritàà dei suoi film, portò l'universo della Disney a più di una sbandata. Certo, all'inizio c'erano tra i due sguardi immaginari e numerosi temi ed immagini ricorrenti (l'esperienza del reietto, l'amicizia, la tolleranza, l'iniziazione, ecc) e un'infatuazione poco comune nel cinema americano che propone una struttura narrativa che fa appello alla meraviglia, con canti e filastrocche, che esaltano in ciascuno di noi spettatori un certo ludismo più o meno inibito. In Burton come in Disney i tempi del film sposano e vanno di pari passo con le emozioni dei bambini che l'ascoltano. Ma più concretamente ancora, e su un piano puramente biografico, l'opera di Burton nasce, germoglia e prende forma nel cuore stesso dello studio della Disney, là dove il regista per molto tempo considerato enfant terribile dai produttori, prende veramente coscienza del suo destino come creatore di film.

## Tim Burton contro Disney: lo choc di un incontro inusuale

Dagli inizi degli anni Ottanta, Tim Burton è depistato dai cacciatori di teste associati a Disney che vedevano in lui un enfant prodige, disegnatore il cui talento, la maestria grafica e l'originalitàà sono sicuramente incoraggianti. Grazie ai suoi successi precoci il club della scuola di Disney, la Cal Arts, consegna al giovane creatore una borsa di studio quando Burton ha solo diciotto anni e decide, al termine della sua formazione, di ingaggiarlo come impiegato permanente per fermare su dei fogli le idee (in molti casi spesso poco convincenti) che gli passavano per la testa. Questo processo è stato frequente in Disney che creò all'inizio, ingaggiando degli artisti disegnatori, una banca d'idee, una riserva di immagini e di figure, con l'intenzione di vedere sorgere nuovi protagonisti pronti ad esplodere e a ristabilizzare le eventuali produzioni di massa. La qualitàà grafica, il tratto, i disegni e i caratteri dei personaggi effettuati da Burton creeranno un successivo distacco dalla casa produttrice che guarderàà con poco interesse questo nuovo genio grafico. Il motivo principale di questo rifiuto persistente è dato dal fatto che i personaggi burtoniani sono poco assimilabili alla animazione "in O" fatta di curve e forme lineari che si notano sin dal primo sguardo, mentre il regista crea figure eterogenee, scomposte e apparentemente tetre. Il fondamento della "ammirabile ninna nanna" di Disney viene rinnegata da Burton praticamente dai primi suoi lavori con la casa produttrice.

Questa situazione di insubordinato è sorprendente nella storia del cinema americano, poiché Burton lavora per più di tre anni in Disney senza mai sposare le idee e le convinzioni della stessa; questo rapporto conflittuale contro l'istituzione ha comunque qualcosa di paradossale perché sembra aver nutrito l'immaginario burtoniano creando idee nuove fondate sull'inadeguatezza tra un "personaggio-demiurgo" (alter ego dell'artista) e un mondo edulcorato in cui l'eroe e protagonista sono profondamente estranei. Pare che questa sorta di castrazione e rifiuto dell'imposizione disneyana sia un trauma che Burton rimette in scena nei suoi lavori; senza cadere nell'analisi delle strutture inconsce di questo artista atipico, sarà necessario analizzare alcune tematiche ricorrenti nel cinema di Burton alla luce dei soggetti che Disney gli ha rifiutato di esporre al pubblico.

Burton è refrattario alle convenzioni della Disney e pare che la sua opera sia una apologia del singolo e del dissidente, in modo opposto ai canoni disneyani in cui tutto è composto, equilibrato, colorato, dove tutti i personaggi sono ben definiti e caratterizzati, dove regna l'armonia e la stabilità. In larga misura sembra che l'estetica di Burton si sia formata e costruita lungo un filo rosso, ovvero il rifiuto del sistema-Disney in cui tutto è livellato in modo severo e prestabilito, in cui non è permessa alcuna intrusione riguardante la moralità e tanto meno la presenza di personaggi ed eroi relegati dalla società, debosciati, oppure mostri, diversi, dissidenti.

In Disney la cultura sotterranea pare essere quella di ricreare con una rappresentazione egemonica l'ordine sociale e morale, dove non esiste né disordine né alcuna forma di sovversione alle regole sociali e morali; si potrebbe affermare che il modello disneyano non costruisce affatto l'immagine del reale, ma il suo "prolungamento infinitamente perfetto". In quest'ottica Disney lavora in modo ossessivo per confermare una sorta di eterno paradiso ritrovato. Nella casa produttrice non c'è spazio per la sessualità, la libido o una bipartizione chiara e costante tra le forze del bene e le forze del male, e tutto sembra creare una specie di "moralità statica".

Secondo Disney il bene e il male non possono mai configurarsi nel corpo dello stesso personaggio; questa regola fondamentale è il nucleo del distacco di Burton dalla casa produttrice, poiché nelle opere burtoniane ogni personaggio è ambiguo, ha valori opposti o discordanti, è indeciso, insicuro e manifesta il conflitto reale insito in ogni persona umana che combatte tra pulsioni e fantasie opposte, che spesso non riesce a scindere in modo netto.

I personaggi burtoniani possono essere considerati quindi come delle "identità meticce", che rifiutano e contrastano gli stereotipi e i valori delle Disney in cui regna un'estetica normativa e una visione moralizzatrice, in cui non è ammesso alcun imprevisto. Nelle opere di Burton si riflette come una presenza spettrale, come un'ombra, il rifiuto del modello disneyano e sinteticamente si potrebbe affermare che le linee-guida dell′universo burtoniano sono esplicitamente opposte a quelle della Disney, poiché in Burton tutto si fonda sui seguenti principi:

1)L'espressione della marginalità e dei suoi derivati sono l'affermazione dell'insolito, del non prevedibile, del diverso ;

2)la corporeità esprime contemporaneamente aspetti positivi e negativi (molti personaggi burtoniani hanno il corpo smembrato, martoriato, cucito o strappato);

3)la topologia urbana riflette le malattie sociali e spesso con ironia o la caricatura si descrive la solitudine, l'estraneamento dalla vita relazionale, il rifiuto alle convenzioni e alle regole sociali.

Come già accennato Disney impone un effimero ordine e benessere, spesso artificiale, utilizzando i propri lavori come mezzo di propaganda ideologica ed educativa in cui regna un forte Super-Io sociale. Di fatto il bene e il male sono sempre chiaramente ben distinti, e Disney fonda tutti i suoi processi e strutture nella formula "american way of life" dove il patriottismo è fondamento per descrivere un mondo (poco realistico e credibile) in cui tutto è ordinato, preciso, regolamentato.

## L'espressione di una marginalità fondatrice

Attraverso la costituzione e l'affermazione di un'opera filmografica singolare Burton fa emergere, in modo opposto a Disney, una "realtà polimorfa". Il regista più volte ha affermato che in Disney gli autori sembravano degli zombie senza personalità e ha accusato la casa produttrice di aver creato un mondo ermeticamente chiuso, dove esistevano strutture "non strutturate" che erano completamente irreali e poco credibili.

Così Burton inizia a lavorare al suo primo cortometraggio *Vincent* in modo clandestino, con l'aiuto di due amici e colleghi (Julie Hickson e Tom Wilhite). Questo corto è una rappresentazione dell'esclusione ed è un esplicito omaggio alle novelle di Edgar Allan Poe e alla figura mitica del maestro (e voce nel cortometraggio) dell'attore Vincent Price.

Il secondo lavoro *Frankeenweenie* è una variazione animalesca e canina di Frankenstein non viene appoggiato dalla casa produttrice, ma ormai Burton inizia ad avere fama tra i cinefili che trovano nelle sue opere temi e personaggi che esprimono i concetti di isolamento, rifiuto, marginalità, diritto alla differenza, ecc.

## Il caso *Vincent*: l'affermazione di un'identità in crisi

Il primo saggio cinematografico di Burton è il cortometraggio intitolato *Vincent* realizzato nel 1982, quando lavorava agli studi Disney. Il cineasta mette in mostra un immaginario molto particolare, torturato, logorato all'interno dalla necessità di esprimere una realtà psichica inibita. Attraverso inquadrature e piani tagliati e spezzati vengono messi in mostra i pensieri di un bambino di sette anni che sogna di diventare come Vincent Price, icona di film horror che ha condotto una vita da debosciato. L'opera è un miscuglio tra commedia d'orrore e satira sociale; il soggetto scenografico esprime fantasie deliranti, al limite della schizofrenia e dello sdoppiamento della personalità proiettandoci nella vita interiore del bambino che pare essere un "Don Chisciotte dei tempi moderni" rinchiuso in casa.

Burton mette in scena una figura emblematica che sarà al centro di ogni suo film, ovvero l'archetipo dell'eroe demiurgo, solitario e demoniaco, alter ego di un'originalità che per il mondo vicino spesso viene vista come diversa, strana e spesso violenta. Questo ritiro dal mondo esprime la depersonalizzazione e l'anonimato che caratterizza l'universo del bambino, attraverso la visione dei corpi degli adulti inquadrati in modo spezzato senza testa. Rappresentare i corpi adulti dal collo alle ginocchia senza mostrare la testa contribuisce ad affermare l'idea che il mondo sociale per il regista è costituito da corpi senza anima e da un insieme di masse di corpi indifferenziati. Il fondamento burtoniano si basa sulla differenza e il suo cogito sembra sia "sono diverso, dunque sono".

Burton rivendica la sua filiazione spirituale, tramite Vincent Price, e mostra il suo amore per i film di serie Z, ovvero quelli grotteschi; il grottesco diventa effettivamente per lui un valore, una caratteristica antidisneyana. Grottesco, come ha affermato Victor Hugo, in contrapposizione al concetto di sublime, inteso come espressione della sproporzione, che si fonda sull'orribile, il bizzarro. Entrando nel mondo della finzione, spesso con effetti di paura, i personaggi burtoniani attraverso i propri attributi fisici sono considerato come soggetti snaturati e potenzialmente aggressivi. Ciò provoca un effetto di distacco e di distanza finché lo spettatore non si immedesima nel personaggio, accettando in quanto diverso e unico. Su un piano più formale l'affermazione del mostruoso come principio estetico crea un genere nuovo, dove Burton spulcia e ritrova i suoi interessi, quali i film di serie B, i soggetti barocchi ricreandoli e rimaneggiandoli con una riappropriazione di senso e stile che sono le qualità

artistiche del regista maggiormente apprezzate dal pubblico. In ogni personaggio burtoniano, anche quello più nascosto e marginale, ognuno è "portatore di senso" e portatore di una nuova meraviglia che caratterizza soprattutto chi è diverso.

## L'espressione di una solitudine essenziale

Quello che sconvolge, attira e seduce allo stesso tempo nelle opere di Burton è il fatto che lo spettatore scivola in un mondo conosciuto e familiare ma che ha un tocco di disordine, di dissonante provocando uno sconforto e un'angoscia che stimolano la curiosità. I personaggi principali del regista sono spesso profondamente asociali, condannati ad una solitudine più o meno voluta, ma sempre necessaria. Il cineasta segue la *logica dell'esclusione* in cui il rifiuto, la marginalità, lo scarto che si crea tra il personaggio e gli altri parla dell'esperienza della morte e della diversità. Tali tematiche sono come delle porte che aprono mondi nuovi, degli universi di finzione e di fantasmi in cui gli spettatori si immedesimano nei personaggi dei film.

Ogni personaggio burtoniano si sente inadatto e non riesce ad assimilarsi alle regole e norme sociali e quindi è costretto a rifugiarsi in posti nascosti (vedi caverna di Batman, la stanza di Vincent, il castello di Edward) per stare distante dal mondo, di cui non capisce il modello di funzionamento. Mostrando o nascondendo aspetti e spezzoni di realtà lo spettatore si imbatte in uno stato di sospensione, dove il mondo reale esiste ma è allontanato o al di fuori del racconto.

Altra caratteristica ricorrente nelle opere del cineasta è la difficoltà di entrare in relazione col mondo esterno; i protagonisti dei film hanno quasi sempre più o meno esplicite difficoltà a dialogare, al limite dell'afasia (Vincent non parla, Edward è quasi muto, Pee Wee emette suoni ossessivi). Anche quando il protagonista pare essere integrato nella società, alla fine viene escluso o si autoesclude; l'esempio più esplicito lo si trova in Edward mani di forbici in cui il protagonista isolato in un castello ritorna in una cittadina dove diviene un artista (giardiniere, scultore, parrucchiere) salvo poi venire rifiutato dalla stessa comunità e costretto ad isolarsi di nuovo in cima alla collina.

## Il mondo sognato dell'infanzia

Come in Disney, Burton esalta le forze empatiche dell'infanzia, ma analizzando e descrivendo lo loro parte occulta e misteriosa, soprattutto soffermandosi sull'opacità psichica e dell'aggressività spontanea. Egli pare descrivere un'infanzia torturata, dove il bambino non è ancora un soggetto plasmato dalle circostanze sociali che gli imporranno un'etica e moralità a cui si dovrà adeguare. Nei personaggi infantili del regista c'è un totale rifiuto al principio di realtà, dove regna l'aspetto ludico e pulsionale; l'esempio più evidente lo si trova nella figura di Pee Wee, un eterno bambino che vive in funzione dell'ossessione della propria bicicletta. In Burton gli adulti rifiutano il mondo onirico infantile; le forme e le figure spezzate dell'autore esprimono la complessità del mondo infantile, lontano dall'età edulcorata descritta da Disney.

> *"Burton è refrattario alle convenzioni della Disney e pare che la sua opera sia una apologia del singolo e del dissidente, in modo opposto ai canoni disneyani in cui tutto è composto, equilibrato, colorato."*



# LA CORPOREITA'

*Una serie di ritratti disturbati*

I corpi burtoniani sono di fatto profondamente inorganici e disarticolati. Il regista sceglie di rappresentare attraverso dei ritratti ogni personaggio, spesso disegnandoli in modo ibrido e mostruoso, al limite dell'inumano. Egli sceglie di mostrare la bellezza, l'estetica e l'inviolabilità di questi corpi mostruosi. Questo processo si sviluppo attraverso un senso di empatia, di "soffrire con", in cui lo spettatore non può immedesimarsi nell'eroe, ma può comprenderlo solo nel suo insieme, ovvero come personaggio difforme, ontologicamente emarginato. Il dettaglio difforme, il soggetto rifiutato divengono attraverso la poetica di Burton degli oggetti veritieri di contemplazione grazie alla realistica descrizione del diverso, dell'insolito, del relegato che tuttavia lo spettatore può amare e con cui può entrare in simbiosi.

## Apologia dello spettro e del corpo rubato

A differenza dell'illustrazione e la messa in scena disneyana della perfezione delle forme e del movimento, Burton rivendica in ogni sua opera la fascinazione estetica per la difformità, problematizzando la presenza di "corpi rubati"; tale difformità ha la funzione di rendere ancora più dissonante il corpo che è un oggetto necessario per conformarsi alla società e per farsi accettare. Vi sono numerosissimi personaggi burtoniani che hanno un corpo ibrido, che sono dei feticci creati con rifiuti e scarti, che hanno un corpo pieno di cicatrici e tagli. Burton pare descrivere ogni personaggio come un soggetto spettrale, una sorta di angelo decaduto che ha fatto l'esperienza della morte e della caduta. La descrizione della realtà burtoniana è quindi una descrizione imperfetta, che si oppone alla presenza di una verità univoca e chiara. Il mondo reale e quello di Burton sono inconciliabili e paralleli!

Non bisogna solamente uscire dal mondo sociale, ma lasciare il mondo reale e vivente, fuggire dalle proprie paure per poter capire e comprendere altre identità e persone.In Burton il tema del mondo dei vivi in contrapposizione a quello dei morti (La sposa cadavere, Beetlejuice) è utilizzato per affrontare il tema dell'integrazione del diverso, dell'accettazione dell'emarginato. In molti casi gli eroi burtoniani sono dapprima isolati per poi diventare veri e

propri eroi quando vengono integrati nella società, e finire di seguito a ritornare ad essere dei paria e costretti a vivere isolati. Anche se sembra che in Burton non ci sia mai spazio per l'integrazione dell'eroe diverso e mostruoso, di fatto il regista propone la "rivendicazione dell'imperfezione" sottolineando la possibilità per il diverso di essere accettato in un contesto sociale. Burton fa dell'imperfezione una bandiera per contestare i valori socialmente dominanti, spesso ironizzando e mettendo in ridicolo i dogmi sociali e le normative assurde che rendono gli uomini senza personalità e omologati all'istituzione. Alla fine lo spettatore è costretto ad interrogarsi sul tema della conformità, spesso insensibile, chiusa in se stessa, non accogliente nei confronti dello straniero, del diverso, di chi propone nuove regole o schemi sociali....

## Solitudine e spezzettamento dei corpi

I personaggi in Burton sono ambivalenti, non solo nella loro fisionomia, ma soprattutto nel loro mondo interiore, morale e normativo. Ogni personaggio non è mai statico, ma sempre in costante trasformazione e crescita. L'eroe tipico burtoniano è colui che si eleva al di sopra della massa; l'esempio più lampante è Joker che ha una personalità apparentemente stabile (Jack Napier) ma si trasforma in modo euforico in una personalità deviante che lo pone al di sopra della legge. In Burton ogni personaggio deve fare i conti con i suoi istinti animali contrapposti al senso morale e sociale; il conflitto interiore è sempre in agguato ed imprevedibile.

Il corpo dei personaggi burtoniani contiene un certo senso di pudore; di fatto è come se ci fosse un tabù per il quale non è permesso toccare o abbracciare il corpo. Quando il tocco avviene si esprime una sessualità repressa, che spesso è distorta (Catwoman) oppure non ancora matura, e si manifesta in maniera selvaggia, fugace e non adeguata.

Anche nella forma del corpo si nota una sostanziale distanza dal mondo Disney; i corpi di Burton rivelano una "morfologia elastica e malleabile". Al posto della linea rotondeggiante il regista utilizza un tratto spezzettato, per donare un senso di infinito ed imperfezione. Il senso di imperfezione è fondamentale per realizzare un personaggio burtoniano che potrebbe ritrovarsi nello slogan pronunciato da Edward che afferma "non sono finito".

## I corpi-concetti malleabili che definiscono la morte e il reale

Per creare il corpo di un personaggio Burton pare lavorare in un laboratorio, dove sperimenta e analizza i particolari. Ogni eroe viene prima disegnato dall'artista e in base a come si sviluppa viene anche caricato di un concetto, ovvero ogni personaggio è portatore di idee, di rivendicazioni e di rapporto al mondo molto specifico. Attraverso personaggi bizzarri e mostruosi ci si muove in una realtà fatta di delirio e meraviglia, un universo dove il tempo e lo spazio scompaiono o mutano nella loro essenza, dove anche la morte può diventare euforica, può essere un'esperienza, un rito di passaggio che fa "vivere", anche in maniera ludica.

In Burton la morte viene descritta in modo frivolo ed euforico, vista e vissuta in ogni senso e anche nel suo aspetto drammatico. Nelle opere del regista la morte è "spettacolare" e pertanto viene trattata in modo originale e differente ogni volta in modo consono al film e al personaggio, ma sempre resta un'aura di sospensione e di velata leggerezza.

## L'eterotopia ontologica e viscerale

Come già accennato Burton contrappone ad un'ontologia impossibile e paradossale, un'ontologia in cui le categorie abituali di inizio e fine, di nascita e morte si mescolano e si confondono per lasciare spazio al percorso casuale ed irreale del racconto dove l'azione segue un percorso simile alla creazione di un sogno, scollegato dal tempo, dallo spazio e da ogni schema prefissato. Ci s ritrova quindi in un universo magico ed alchemico, proiettato completamente nella meraviglia, dove ogni cosa è chiara anche se impossibile, dove ogni cosa è completa anche se impensabile. Tutto in Burton sembra riportare ad un "disequilibrio costruttivo" che ha il suo fondamento nell'eterogeneità. Ogni corpo descritto nelle opere del regista considera le "ferite profonde" di ogni essere umano (e non) mostrando i sentimenti che si nascondono dietro ad un copro martoriato, violentato, distrutto e cicatrizzato. Egli ha affermato che "io vengo da una cultura che etichetta, che caratterializza la gente. Ma dietro alle mostruosità, ci sono delle persone e dei sentimenti".

Attorno al corpo ovviamente c'è un *vestito,* che è l'espressione di un costume che serve ad alleviare il vuoto ambientale circostante. In molti casi il vestito agisce sull'individualità come una camicia di forza protettiva (Vincent), come un contenitore. In Burton il corpo, il vestito e l'identità sono indissociabili. Il costume è una sottile linea di demarcazione tra un vuoto

esistenziale del mondo e l'assenza di un'interiorità corporale. Ogni eroe burtoniano è spaventato e impaurito, e spesso tale paura è dovuta innanzitutto da un piccolo dettaglio fisico, più o meno evidente, che sembra modellare l'intera personalità in cui il corpo come totalità diventa inseparabile dal dettaglio mostruoso. Senza un costume i personaggi si ritroverebbero brutalmente senza meraviglia, cadendo nel mondo reale e friabile che li circonda. Esso è come uno strato di pelle che protegge (dalle insidie esterne della conformità, dalla moralità e dai convenzionalismi del mondo) un interiorità spesso priva di viscere, di organi vitali, di carne.

# L'ARCHITETTURA AMBIVALENTE

*Un apparente stato di quiete e tranquillità*

Spesso si è definito Burton come il *sismografo della malattia sociale*. La questione del diverso, dell'emarginato, del rifiutato pare che faccia domandare ad ogni personaggio burtoniano "io non sono dei vostri".

Anche le ambientazioni e le scenografie rappresentano un'apparente stato di quiete e tranquillità. Utilizzando colori a pastello ogni angolo, ogni spazio, ogni panorama non ha mai una connotazione temporale precisa; lo sfondo e il paesaggio è un luogo di passaggio in cui il mondo si sta trasformando, dove si respira un'aria di solitudine esistenziale.

## Città malate e architetture ferite

Lo spazio è anch'esso un personaggio che riflette alcuni stati psichici. L'architettura burtoniana è ricca di tagli, cicatrici, finestre rotte, alberi con forme atipiche, che creano un'ambientazione gotica. Nelle opere si nota come le città spesso sono cupe e anonime, mentre i banlieu, i posti più nascosti e quelli sotterranei sono molto colorati e vivaci. In questi spazi nascosti c'è vitalità, luce, colore in contrapposizione al mondo dove vive la massa in cui tutto è grigio o comunque poco vitale. Quando Burton mette in scena il luogo sociale (la piazza, la città, un paese) dove vive la "gente normale", la descrive in modo ironico, sottolineando come

le norme sociali spesso siano bizzarre e dove la normalità spesso è sinonimo di apatia, appiattimento e noia (come, ad esempio, in Edward la cittadina con case uguali, macchine uguali, ecc).

Attraverso l'architettura Burton cerca di descrivere due aspetti della realtà, ovvero la rappresentazione del mondo degli esclusi e della solitudine salvatrice contrapposta alla rappresentazione del conformismo alienante. Si potrebbe dire che l'eroe solitario, se pur nascosto, riesce ad esprimere le proprie potenzialità, mentre chi vive nella massa è costretto ad uniformarsi e a spersonalizzarsi.

Spesso gli spazi burtoniani si riferiscono ad angoli e piccoli spazi bui e nascosti, al mondo degli outsider che vivono ai margini della società. Questi spazi sono in netta contrapposizione con la città che non è affatto vista come edulcorata, tranquilla e felice, ma come un luogo anonimo e privo di stimoli. Pertanto, i personaggi burtoniani sono costretti a rifugiarsi per preservare la propria identità e soprattutto per preservare la loro "differenza intrinseca" che li rende diversi dagli altri.Tali nascondigli diventano una specie di "altro mondo" dove l'eroe può vivere con serenità, senza costrizioni morali e sociali; inoltre tali spazi sono spesso dei laboratori in cui i personaggi possono esprimere la propria creatività differente (Edward nel castello crea un giardino).

E 'fondamentale sottolineare come i luoghi e la scenografia esprime un luogo di passaggio indefinito, dove il tempo non è scandito dai minuti, dalle ore e dai secondi, ma segue la cadenza del "tempo dei sogni" e il tempo dei ricordi. Il mondo parallelo dove si svolgono le opere di Burton si sviluppano lungo una "temporalità in sospeso" dove i fatti non si susseguono in una cadenza cronologica, ma seguono un percorso arbitrario ed affettivo, favorendo il ritorno ad una forma di infanzia destabilizzante.

Il tempo burtoniano pare essere un *futuro anteriore* dove il passato (quello dell'infanzia) e il futuro (quello della quasi-morte o del quasi-cataclisma) sono convocati simultaneamente.

Quando invece il regista descrive la società tende a rappresentarla come alienata, come spersonalizzata, come cupa ed annoiata. L'americano medio diviene oggetto di ironia e satira da parte di Burton che in alcuni casi critica aspramente la società in cui egli stesso vive. In Mars

Attack il regista mette in scena un mondo che pare essere anestetizzato, dove c'è una dissoluzione dei valori e dove ogni persona pare essere una maschera sociale. La città è calma e piatta....

## Dall'altra parte dello specchio...

Solitamente si pensa che i diversi, le persone devianti, i mostri e tutto ciò che non è "conforme alla normalità" siano un pericolo per la socialità. Questi outsider cambiano la nozione di bellezza, di verità, di ordine sociale anche se spesso mostrano la reale natura della norma come una maschera deformata davanti ad uno specchio. Burton facendo eroi degli antieroi è convinto che il vero mostro, il vero diverso, il vero relegato è la quotidianità che è piena e satura di pregiudizi e di luoghi comuni.

Se per la Disney tutto era socievolezza, dialettica, eroismo, forza e norme sociali rigide, con Burton tutto ritorna all'individualità, all'unicità della persona, alla solitudine e alla complessità dell'essere umano. In Burton all'affermazione della legge e delle norme si oppone l'affermazione di sé, attraverso una poetica dell'*incompletezza* e della *indecisione*, che anche seppur fragile può essere e diventare reale.

Per tutta la filmografia di Burton prevarrà sempre un universo malinconico dove i protagonisti ed eroi vengono presentati come mostri che non cresceranno mai e sembrano affetti da sindrome di Peter Pan; i cosiddetti "normali", rappresentati dal mondo degli adulti, cercano in tutti i modi di rendere difficile la vita di questi eterni bambini, come nel caso di Vincent. Come afferma Nico Orengo si potrebbe affermare che gli eroi burtoniani sono bambini speciali che sono "dei piccoli E.T., spaesati o fiabeschi che emanano ad ogni parola, ad ogni gesto un alone di meraviglioso, di incantesimo, subito frustrato dagli adulti, genitori, medici, o "normali" che siano".

Lo spettatore entra quindi a tal punto in sintonia con questi strambi personaggi e alla fine riesce a guardare oltre queste stranezze e si rende conto che i veri mostri sono quelli che ci assomigliano, sono gli esseri umani.

## Il bambino attraverso gli occhi del regista

Il cinema burtoniano, invaso da personaggi fantastici nasce dai sogni e dagli incubi vissuti dall'infanzia dello stesso regista, che poi imprime sulla pellicola come una sorta di autoanalisi. Questi universi onirici, fatti di sospensione della realtà e voli pindarici, spesso rischiano di omettere qualcosa, proprio come accade quando ci si sveglia da un sogno e si cerca di recuperarlo sforzando la memoria, ma proprio grazie a questa peculiarità giungono allo spettatore come dei giustificati collegamenti bizzarri fortemente intrisi di poesia.

In Vincent il protagonista assomiglia anche fisicamente al regista. Nella storia ogni angolo della casa in cui vive diventa lo scenario perfetto per effettuare esperimenti sul cane Abercrombie, cercando di trasformarlo in uno zombie. La madre è preoccupata del comportamento del figlio e cerca in ogni modo di mandarlo fuori di casa a giocare, proprio come fanno tutti i bambini "normali". Ma Vincent si trova a disagio fuori casa, non riesce ad inserirsi con gli altri, preferisce restare dentro, dove è sempre il protagonista di qualche avventura e dove la noiosa giornata si costella di insidie, passaggi segreti, laboratori pieni di stranezze e donne sepolte nel giardino.

Questo cortometraggio rappresenta un'ode a quelle che sono state le muse ispiratrici del regista, nonché i grotteschi compagni d'infanzia dove la minaccia era rappresentata dal mondo che lo aspettava fuori casa, la quale riempita di mostri e alieni immaginari diviene un bizzarro porto sicuro. In questa opera la madre è vista come l'adulto che arriva a frustrar i giochi del bambino ed è rappresentata come un gigante del quale non si vede la testa, per acuire la distanza che c'è tra il mondo adulto, razionale, banale, noioso e quello della fanciullezza, trasognante e fantasioso.

Rappresentare gli adulti come un lunghissimo paia di gambe è un tipico cliché del mondo dei cartoni animati ma con Burton questo effetto assume molteplici altri significati poiché per i bambini gli adulti sono come degli enormi corpi senza volto e sembrano essere vissuti in modo irreale, in quanto i grandi sono come dei secondini che arrivano ad imprigionarli nella realtà, castrando qualsiasi cosa vada a scontrarsi col loro senso di utile o pratico.Così quindi Vincent preferisce un fantasioso esilio in una torre spettrale, in realtà la sua camera, piuttosto che accontentare la madre e andare a correre nel parco coi suoi coetanei.

Burton mette in evidenza la distanza che lui stesso ha sperimentato, durante la sua infanzia, tra il modo di intendere lo svago dei genitori e quello che incominciavano ad intendere i ragazzi della sua età, stando in casa a guardare programmi horror e disegnando mostri. Vincent non è altro quindi che la rappresentazione stilizzata della crudeltà e della cattiveria innata dei bambini, o per lo meno l'attrazione che essi provano per l'oscuro e diabolico mondo del buio. Forse perché l'infanzia è da molti vissuta come una sorta di inferno che i film di paura arrivano a liberare come in una seduta psicanalitica. Burton ha affermato che il cinema per lui è "una forma dispendiosa di psicoterapia" proprio per far intendere che nei suoi lavori c'è una funzione liberatoria, catartica, in cui espone i propri incubi, le proprie paure, il tutto attraverso uno stile così personale che trasforma ogni storia, ogni immagine, ogni luogo e ogni personaggio in un qualcosa di malinconico e fantastico.

Il cortometraggio è girato completamente in bianco e nero e realizzato in gran parte con la tecnica dello stop motion, che consiste nel fotografare un fotogramma alla volta dei modellini articolati ai quali vengono fatti compiere piccolissimi movimenti tra uno scatto e l'altro, dando così l'illusione del movimento. Così la finzione filmica, da favola, diventa una vera e propria opera autobiografica del regista, per cui Vincent non è altro che Burton all'età di sette anni.

Come già accennato il corto non piacque alla Disney perché non riusciva a capire come mai un bambino fosse capace di pensare atrocità come il trasformare la zia in una statua di cera, o addirittura simulare una tragica e precoce morte, così come pare avvenire alla fine del film. La casa produttrice apprezzò lo stile dell'opera che faceva riferimento alle scenografie gotiche che richiamavano l'espressionismo tedesco ma non avrebbe mai permesso che un lavoro così inquietante, tra l'altro senza lieto fine, uscisse nelle sale col marchio della più famosa azienda di fiabe famosa in tutto il mondo.

## Stop motion

Burton ha sempre dichiarato di avere un rapporto molto particolare con la tecnica dello stop motion che utilizzerà in varie opere, tra le quali Beetlejuice e La sposa cadavere. Il regista ha dichiarato che tale tecnica crea un feeling tattile molto forte, dove si nota che tutto è fatto a mano. Con questo tipo di animazione si esprime e si sente al massimo l'aspetto emotivo.

Si potrebbe collegare questo aspetto emotivo anche con l'amore che il regista pone negli scritti di Edgar Allan Poe dove non è importante e necessario che ogni singola frase abbia un senso preciso dal punto di vista logico, ma quello che si vuole esprimere si capisce attraverso le atmosfere che l'opera crea.

Con Vincent il regista inizia un percorso, che porterà avanti con coerenza in ogni suo lavoro, dove si intreccia l'immaginazione e la fantasia e, come ha ha affermato Burton stesso "i miei film hanno creato un club ideale per gli eterni ragazzi che amano i fallimenti, la libertà, i marziani e le donne che ti seguono con una valigia in mano. I falliti abbondano. La libertà è scarsa..."

# INTRODUZIONE AL CORTOMETRAGGIO

*Curiosità e nascita di Vincent*



Soggetto, sceneggiatura, design e regia: Tim Burton
Fotografia (16 mm, b/n): Victor Abdalov
Realizzazione tecnica e animazioni: Stephen Chiodo
Musica: Ken Hilton
Sculture e design aggiunto: Rick Heinrichs
Origine: USA 1982
Durata: 6 minuti (526 feet/160 metri)
Riconoscimenti: Premio al Festival del Cinema d'Animazione di Annecy 1983; due premi al Chicago Film Festival

## La nascita di Vincent

Mentre lavorava come artista concettuale Burton trovo′ due alleati in Julie Hickson, un dirigente della Disney, e Tom Wilhite, il capo della sezione creativa, che avevano cominciato a trovare nei suoi disegni un talento singolare che, per quanto lontano dallo stile Disney, meritava di essere coltivato. Così nel 1982 Wilhite diede 60.000 dollari per girare Vincent, un corto d′animazione a basso costo basato su una poesia che Burton aveva scritto nello stile del Dr. Seuss, il suo autore preferito di narrativa per l′infanzia.

Assieme al suo collega Rick Heinrichs, animatore della Disney, a Steven Chiodo, animatore a passo a uno, e all′operatore Victor Abdalov, Burton sfacchinò per un paio di mesi fino a realizzare un filmato di cinque minuti. Girato in bianco e nero il cortometraggio si ispira ai film impressionisti tedeschi degli anni ′20. Il regista ha affermato che il film entra ed esce dalla realtà in cui vive Vincent, che si identifica in Vincent Price. E lo spettatore vede il mondo attraverso i suoi occhi.

L′ambientazione espressionistica e la fotografia rimandano al Gabinetto del dottor Caligari di Rober Weine. La voce fuori campo venne commissionata direttamente all′idolo Vincent Price che accetto′ la proposta e capi′ subito la psicologia del personaggio.

Vincent usci′ per due settimane in un cinema di Los Angeles e prima di finire negli archivi della Disney trovò alcuni risconti positivi alFestival di Chicago e al festival Annecy in Francia. Burton ha

commentato che ″La cosa strana è che la Disney sembrava soddisfatta del risultato, ma allo stesso tempo sembrava che se ne vergognasse un po′; non sapevano dove metterlo″.

> *“La cosa strana è che la Disney sembrava soddisfatta del risultato, ma allo stesso tempo sembrava che se ne vergognasse un po'; non sapevano dove metterlo. — Tim Burton”*

## LA STORIA DEL CORTOMETRAGGIO

Vincent Malloy è un bambino di sette anni che, anche nell'aspetto esteriore, ha moltissimi tratti in comune col regista. Egli è un bambino che abita con la mamma, la sorella e due animali. Vincent in questa casa, vissuta come un mondo fantastico, sogna di diventare come il suo idolo Vincent Price, un attore di horror. Come nelle scene di un film il mondo è governato dalla nebbia e dall'angoscia, come in parecchi scritti di Edgar Allan Poe di cui il bimbo è un lettore assiduo. Così la realtà casalinga e familiare diviene per il protagonista il luogo in cui sperimentare le proprie visioni e perversità: si possono fare esperimenti di ogni genere col cane Abercrombie trasformandolo in uno zombie, sognare di immergere la zia nell'acido, pensare di rinchiudersi in una torre del castello e adorare il quadro dell'amata.

La breve opera narra le gesta del piccolo Vincent i cui incubi e le io paure iniziano a materializzassi sovrapponendosi progressivamente alla realtà'. Nonostante la madre lo esorti ad uscire di casa per gioca all′aperto, egli preferisce coltivare in solitudine la propria passione per l′immaginario gotico di Poe, identificandosi con l′attoreVincent Price fino al punto di perdersi in luoghi sinistri e lugubri rivivendo le macabre situazioni ispirate ai suoi film.

Non è difficile rintracciare i numerosi spunti autobiografici presenti nell′opera. Come il regista Vincent appare incapace di adattarsi alla monotona vita familiare, nutre una scomoda passione per i film dell′orrore, venera l′attore Price che tante volte aveva interpretato personaggi di Poe.

Il piccolo Vincent si ritrova a percorrere ripide e sinistre scalinate, immagina di sottoporre la zia ad atroci torture, si tramuta in un emulo di Frankenstein intento ad effettuare esperimenti macabri sul proprio cane, finendo per perdere del tutto il contatto con la realtà, prigioniero ormai della propria immaginazione.

Il film termina con il bambino che cade a terra vinto dai propri incubi mentre il narratore cita ″Il corvo″ di Poe recitando il suo disperato ″nevermore″.

In pochi minuti Tim Burton fa conoscere attraverso la sua opera le proprie idee, aspirazioni, condanne e critiche verso il mondo in cui vive. Ancora assunto dalla Walt Disney inizia a personalizzare la propria arte con un forte accenno provocatorio, non solo nei disegni e nel personaggio creato, ma anche girando le spalle allo stile-Disney in cui tutto appare (o doveva apparire) sereno, felice, colorato e indirizzato verso il lieto fine.

Già dai tratti dei personaggi il regista si estranea dalle norme imposte dalla Disney e propone un'etica e visione del mondo molto personale; la difficoltà d'integrazione sperimentata da individui diversi dalla norma, la fuga dalla realtà in un universo personale, la caratterizzazione simbolica degli spazi, e una propensione all'umorismo macabro.

Con la citazione di Poe pare che Vincent scelga il proprio universo, ovvero sceglie di non scegliere la realtà imposta dagli adulti, sceglie di vedere una prigione al posto della sua cameretta, sceglie di vedere una statua di c'era al posto della zia, un sepolcro al posto dell'aiuola cara alla mamma. Nonostante questo, il trauma che porta il protagonista ad addormentarsi, schiacciato sotto il peso degli incubi, non e'un trauma voluto, e l'immaginazione resta l'unica ancora di salvezza a cui il ragazzo possa aggrapparsi. La vita familiare scandita dai rimproveri della madre e dalle visite della zia è il vero incubo di Vincent.

## La poetica burtoniana

L'intera opera burtoniana trae dai contrasti la propria linfa vitale e nel punto in cui si consuma l'incontro tra luce e tenebre, si materializza una poetica della diversità che delinea i personaggi accumunati dall'identica stasi che attende ognuno di loro al termine della propria vicenda. Si tratta di personaggi segnati dall'incapacità di omologarsi, di inserirsi in una società intimamente mediocre, che in fondo pagano lo scotto della condizione tipica del bambino maltrattato, una figura letteraria ben consolidata nell'immaginario collettivo occidentale.

Nonostante il bambino di Burton resti fondamentalmente una figura isolata, incapace di creare legami con il mondo esterno per via di barriere fisiche o sociali, accanto a lui è sempre riconoscibile un nucleo familiare che non riesce ad accettare la diversità. I personaggi burtoniani sono costretti continuamente a scontrarsi con le barriere imposte dagli adulti che sono incapaci di ascoltarli; tale condizione spesso viene affrontata senza parole, in silenzio, in quanto incapaci di instaurare un canale di comunicazione con una società esterna fatta di incomprensibili e incomprensivi adulti acefali. Il modo in cui il regista elabora questa poetica non coincide però con la volontà di omologare il diverso secondo quel principio politicamente corretto di ″normalità″; Burton non insegue il tentativo di conformare le sue creature alla società, non nascondendo così quella crisi del soggetto e dell'identità, ma il conflitto tra esteriorità ed interiorità spinge il

regista a relegare i suoi personaggi in un "altrove", in un microcosmo che trae origine dall'introduzione di elementi autobiografici in una realtà parzialmente ereditata dalle fiabe.

Nel cinema di Tim Burton non è lo sguardo del normale a scontrarsi col diverso, ma accade invece il contrario. E quando i freaks sperimentano il contatto con la società civile si consuma il dramma. Come nella tradizione delle fiabe classiche i bambini burtoniani sono alla ricerca di un nome, di un'identità mancante perché perduta o rinnegata. L'unico modo per risolvere la dicotomia interno-esterno si concretizza neol. autoesclusione dei freaks, che davanti alla barriera innalzata dalla società decidono di allontanarsi, di chiudersi in un mondo marginale. Quello che possono fare è scegliere tra due possibilità: alimentare un inestinguibile vortice di incubi o di sogni, oppure isolarsi fisicamente, nascondersi all'interno di elementi topici anomali che riflettono la loro irrazionalità.

# ALLA RICERCA DI UNA NUOVA IDENTITA'

*L'adolescenza silenziosa*

## Maschere per combattere le paure interiori

L'adolescenza è un'età silenziosa. Gli adolescenti sono tutt'altro che banali poiché il loro obiettivo primario è quello di raggiungere una "personale identità" attraverso l'esperienza, attraverso tentativi ed errori, angosce e paure, smarrimenti e ricerca di certezze. L'adolescente cerca all'esterno i modelli da seguire: la famiglia, i coetanei, i mass media, gli insegnanti, ecc. La sua personalità in costruzione obbliga a rielaborare la propria identità, la propria sessualità, il proprio corpo. E si sa che ogni rielaborazione può provocare traumi permanenti, dolori immensi e disagi che si protraggono per tutta la vita. E 'fisiologico che in questa età ci siano delle regressioni, dei momenti di "vuoti esistenziale", dei periodi in cui l'adolescente cerca di valicare i limiti del senso comune, della sfera morale, sociale e sessuale, utilizzando spesso la provocazione nei confronti del mondo adulto e della società per ritagliarsi un proprio punto di vista sulla realtà. Come ogni regista, anche Tim Burton lavora in modo introspettivo per riproporre la sua visione del mondo, della religione, della morale, della politica e dei suoi valori personali.

Capita tuttavia che spesso si superino questi limiti col rischio poi di essere etichettati come diversi, pericolosi, anormali, antisociali, perversi, mostri e solitari.

## Le maschere come soluzione

Tim Burton adora le maschere e nei suoi lavori i personaggi principali sono nient'altro che adolescenti in cerca o alla ricerca di un'identità personale. Si potrebbero trovare numerosi esempi di personaggi che

fisicamente attraverso una maschera o un surrogato di essa cercano di camuffare la propria personalità per proporsi alla società in modo adeguato. Il bambino Vincent sogna ad occhi aperti di essere come il suo idolo Vincent Price; chiuso in casa ripercorre oniricamente i racconti di Edgar Allan Poe fantasticando di fare esperimenti scientifici col proprio cane, di sciogliere nell'acido la zia, di trovare consolazione nel quadro della sua amata. Alla fine, però resta relegato in una stanza, nonostante gli sforzi della madre acefala, e si sdraia a terra recitando "Il corvo" di Poe.

In Batman il protagonista e non solo indossano maschere vere e proprie. Joker, Catwoman, il Pinguino senza le proprie maschere sono persone inutili, grigie, che non sono utili a nessuno. Solo indossando un vestito riescono a fare qualcosa di più o meno utile, e in qualche modo a rovesciare alcune regole sociali. Batman e Catwoman senza maschera sono persone irrilevanti, quasi noiose e banali; quando si trasformano in eroi riescono a sfoderare le loro "qualità diverse" con lo scopo di aiutare e salvare il mondo da ciò che è male e amorale. Senza maschere questi personaggi non conoscerebbero la vendetta, la forza di reagire di fronte alla corruzione, alla violenza, alla minaccia.

In Ed Wood il protagonista inizialmente nasconde le proprie manie di vestirsi da donna e in modo non facile riesce lentamente a fasi accettare, non senza difficoltà. Nel film Big Fish il figlio ricerca la propria "filiazione" tramite i racconti del padre morente. Riconoscersi come figlio presuppone l'avere fiducia nel proprio padre che attraverso racconti fantastici e fantasiosi dimostra al figlio la propria veridicità di essere stato un uomo fedele, coerente, un uomo innamorato che ad ogni costo è riuscito a raggiungere il suo obiettivo di vita. Il figlio riesce lentamente a togliersi la maschera dell'incredulità e, solo dopo essersi messo in discussione, aiuta il padre a morire così come avrebbe desiderato.

Nella Fabbrica di cioccolato Willy Wonka è un perfetto asociale che indossa dei guanti per non essere contaminato da un mondo che non rispetta i suoi ideali strambi. Da un trauma infantile con un padre dentista molto rigido e rigoroso, il protagonista del film riesce in qualche modo a riavvicinarsi alla figura paterna, restando comunque una persona che per lungo tempo si è creato nella sua fabbrica un "mondo su misura". Anche tutti i bambini che gareggiano per il premio finale, insieme a vari accompagnatori, sono descritti come le virtù negative della società: l'egoismo, la superbia, l'avarizia, ecc.

I coniugi di Beetlejuice sono alla ricerca della loro identità nel mondo dei morti e devono capire come trovare il loro spazio in questa nuova realtà. Sono quindi costretti a trovare delle strategie per farsi accettare dalla famiglia viva che ha occupato la loro residenza.

Anche Jack Skeleton di Nightmare before Christmas è una maschera, è un personaggio che è integrato nel suo paese proprio per le sue teorie strampalate, per le sue idee folli. Nello stesso film anche i bambini che

lo aiutano indossano maschere, come il sindaco del paese che ha un "doppio viso" e rappresenta appieno l'emblema della duplicità umana.

Nella Sposa cadavere Tim Burton attraverso la descrizione dei genitori dei futuri sposi cerca di criticare alcuni usi e costumi comuni della società. Genitori avari ed opportunisti oppure semplici e onesti indicano le contrapposizioni della realtà: non sempre ciò che è moralmente buono ha la meglio rispetto ai farabutti, agli ipocriti e ai meschini.

In Sleepy Hollow una maschera virtuale è indossata ed impersonificata dallo scienziato che è costretto a mettere in discussione la propria formazione scientifica a discapito della magia, della fantasia, della paura e del terrore. Ciò che prima era considerato un valore sicuro ed acquisito viene messo in discussione in un paese in cui la scienza pare non abbia mai essere entrata.

Questi esempi fanno risaltare come i personaggi di Tim Burton sono equipaggiati di convergenze e conflitti interiori, di opposizioni e di ricomposizioni, alla ricerca o riformulazione dell'accettazione sociale e all'integrazione. L'equilibrio interiore obbliga e spinge i protagonisti a sintonizzarsi verso le comuni regole sociali, ad adeguarsi ai canoni della mediocrità.

Faust in Goethe affermava "rendimi il tempo della mia adolescenza. Quando ancora non ero me stesso, se non come attesa". Tale citazione riporta alla mente molti personaggi di Tim Burton; Vincent vuole essere come Vincent Price e pare essere "in attesa" di diventarlo, Edward afferma di "non essere stato finito" ed è in attesa di essere completato con mani nuove e un cuore funzionante....

Gli adolescenti e gli adulti con lo spirito immaturo sono spesso turbati dallo squilibrio fra un corpo ed un cervello già formati e un mondo interiore dominato da illusioni, fantasie, odi ed amori, paure, ecc. Il futuro pare insicuro e nebuloso. Questa attesa di raggiungere una certa personalità equilibrata scatena sovente reazioni forti, che possono scaturire in aggressività (come Batman e Catwoman, Joker e il Pinguino), l'autoisolamento (Vincent), la difficoltà a socializzare (Vincent, Willy Wonka), la messa in discussione delle proprie certezze (lo scienziato di Sleepy Hollow e il figlio di Big Fish) e l'autodistruzione (Come la regina Puntaspilli e altri personaggi del libro Morte malinconica del bambino ostrica).

## Dualità e complessità dei personaggi

Ogni personaggio creato da Tim Burton vive in un limbo che offre poche occasioni di integrazione e accettazione nella società. La dualità e la complessità dei sentimenti più profondi dei personaggi rende difficoltoso agli stessi di vivere "normalmente" nel loro contesto sociale. La via di fuga intrapresa allora è quella di escludersi oppure rendersi utili al mondo attraverso la propria "diversa qualità". Tuttavia, anche quando pare esserci un'integrazione i personaggi burtoniani restano solo parzialmente soddisfatti; alla fine

regna sempre la rabbia, l'inquietudine, la solitudine e l'insoddisfazione. La ricerca della "seconda rinascita" nella filmografia di Burton ricorre in ogni inquadratura, in ogni fotogramma, in ogni spazio visivo.

L'attenzione del regista all'ambiente in cui si svolge l'azione, l'accuratezza e l'ossessione dei particolari, come l'ossessione della scelta dei colori e delle inquadrature, una ricerca per raccontare l'evoluzione e lo sforzo di ogni singolo personaggio che cerca di esprimersi come individuo che tenta di riscattarsi e di farsi accettare.

Ogni eroe burtoniano non è mai unidimensionale e statico ma muta e si trasforma, si evolve, sia esteriormente che al proprio interno. Questa metamorfosi crea un senso di estraneamento fino a provocare una reazione di rifiuto della società. Sentendosi in qualche modo un diverso o un mostro, l'eroe appare come un alieno, una persona fragile ed incerta, incompleta e incompresa, che vede il mondo in modo distorto. La propria coscienza interiore, come i sentimenti, i sogni e le speranza, sono vissuti in modo traumatico e delirante e mai in maniera armonica e sana. Chiaramente lo sguardo dell'altro, di chi vive accanto a questi personaggi gioca un ruolo fondamentale nella costruzione dell'immagine di sé dei protagonisti. Burton critica in modo differenti la società perbenista e ipocrita, ispirata da valori etici e morali poco credibili. Gli esempi più evidenti li si trovano nell'intera struttura narrativa de Il pianeta delle scimmie e in Mars Attack dove delle civiltà non umane prendono in sopravvento sull'uomo la cui società viene stravolta da un concetto di morale ed etica differenti.

I personaggi burtoniani, come ogni adolescente, vive in bilico tra dipendenza e l'autonomia; la stessa loro natura diversa ed unica si contrappone all'adeguamento sociale che tende ad etichettare in schemi precisi ogni sfera individuale. Come ogni "piccolo adulto" i protagonisti delle opere di Tim hanno bisogno di libertà, e spesso se ne hanno l'opportunità, la sviluppano per dimostrare al mondo le loro qualità uniche e le loro potenzialità nascoste. Tuttavia, il mondo esterno il più delle volte non è in grado di accettare queste diversità e tende a relegare ai margini questi "incompresi", oppure rendendoli dei mostri da mettere al rogo e da condannare. Così di fronte alla difficoltà di combattere per farsi accettare si apre la tentazione di restare adolescenti a vita, scegliendo di non crescere e di restare perennemente ai margini.

# RIFUGIO NEL PASSATO

*E nella regressione*

Pare che Tim Burton abbia fatto evolvere alcuni dei suoi personaggi nel corso della sua opera e l'esempio più esplicito è Willy Wonka che non è altro che Vincent diventato più adulto. Non c'è da nascondere la simbiosi che lega il regista a questi eroi che soffrono di Sindrome di Peter Pan. Riprendendo alcune fasi descritte dalla psicanalisi freudiana Vincent e Willy sono ancora intrappolati nella "fase orale", che si manifesta nella tentazione di succhiare, masticare, fumare. In questo caso c'è la passione per lo sporco (vedi Pinguino e lo scienziato di Sleepy Hollow) o all'opposto l'ossessione per la pulizia (dei denti, nel caso di Willy).

Così questi personaggi eternamente infantili scoprono che l'ambiente esterno è ostile ai bisogni e alle pulsioni personali. Il bisogno e la necessità di avere un controllo su di sé, per evitare l'esclusione dal mondo e dagli altri, provoca nei personaggi di Burton la necessità di crearsi dei piccoli riti ossessivi che servono per proteggersi dall'angoscia del presente e del futuro, rifugiandosi così necessariamente nei ricordi piacevoli del passato. Non a caso il regista utilizza spesso il flash-back come strumento narrativo e scenico per ripercorrere l'infanzia vissuta dai personaggi, come nel caso di Edward, di Jack Skeleton per non parlare di Big Fish dove l'intera opera non è altro che un percorso a ritroso della vita e del passato del padre morente.

Tuttavia, pare che nessun personaggio creato da Burton, nonostante il desiderio di diventare grande, riesca a consolidare in modo adeguato il proprio Io. Sembra che il regista lasci le proprie creazioni incomplete, in un'eterna latenza dove, dopo una serie di sofferti tentativi di affermare la propria individualità, si finisca a rassegnarsi all'esclusione dal resto del mondo o ci si limita a rifugiarsi nel passato e nei ricordi.

## Rifiuto e avversione

Di fronte ad un soggetto diverso la prima reazione è spesso il rifiuto, la ripugnanza e l'avversione. Il più delle volte questa intolleranza all'accettazione comincia nel contesto familiare e dai valori che la famiglia stessa induce nella prole. Inoltre, il diverso, il freak, il diversamente abile, si sente così sbagliato e inadatto così tanto da vergognarsi di sé e tende a nascondere il proprio corpo e i propri limiti dietro al muro del silenzio e rifiutando la comunicazione con l'altro e il resto del mondo.

Non è un caso che il primo cortometraggio di Burton ha come protagonista un bambino muto e incline alla solitudine. Per Vincent, come per altri personaggi, ogni cosa al di fuori da sé rappresenta una minaccia: l'amore, le idee, la perdita della famiglia, l'ingresso nel mondo adulto, ecc.

Ogni personaggio burtoniano proclama in modo più o meno manifesto ed esplicito il diritto all'inquietudine e all'infelicità, scontrandosi sovente con la disperazione, la depressione, l'ossessione e la paura. Si potrebbe affermare che ogni soggetto creato dal regista californiano non riesca a comprendere il mondo adulto e solo attraverso l'esperienza vissuta sulla propria pelle in modo solitario riesca a giungere ad una scoperta di sé e del proprio esistere come persona. Sembra evidente che ogni personaggio sia affetto da qualche disturbo di personalità di tipo narcisistico.

## Il silenzio

Secondo Kierkegaard il silenzio indica la sfera demoniaca dello spirito umano; secondo questo filosofo l'essere demoniaco è un essere taciturno. Questi è ritirato su di sé e rimugina la propria angoscia esistenziale, che non è altro che la vertigine che scaturisce dalla "possibilità della libertà".

Il silenzio e il mutismo dei molti personaggi burtoniani (Stain Boy, tutti i protagonisti dei racconti di Morte Malinconica) esprimono un malessere non solo fisico, ma soprattutto mentale e psicologico. Il silenzio in sé potrebbe avere un'accezione positiva se visto come uno strumento attraverso cui il soggetto umano cerca la propria intima interiorità. Tuttavia, il silenzio burtoniano è indice di una ribellione interiore, al limite del solipsismo, che lotta per un'integrazione sociale.

Anche nel caso in cui i personaggi di Burton non sono muti, ogni parola ricorda un silenzio nascosto in cui si genera un dialogo che nasce da un passato doloroso e traumatico che rende ogni singola parola ed espressione carica di rabbia, vendetta ed odio. E 'come se la parola non avesse profondità... pare che il silenzio raggiunga la sua pienezza solo quando da esso sorge la parola.

# IL TESTO IN VERSI

*La versione italiana*

*Vincent Malloy è un bravo bambino*
*Ha sette anni ed è assai per benino.*
*Per la sua età ha virtù assai rare,*
*Ma a Vincent Price vuol somigliare.*

*Ha un gatto un cane ed una sorella*
*Ma vuole soltanto una vita più bella.*
*In orridi antri per meglio sognare*
*Con rettili e topi vorrebbe abitare.*

*Con loro vivrebbe incredibili orrori*
*Sentendosi preda di ghiacci sudori.*
*Vagare vorrebbe in tenebra oscura*
*Sfidando pericoli senza paura.*

*Con larghi sorrisi accoglie la zia*
*Né mai vorrebbe lasciarla andar via.*
*Immagina infatti con grande piacere*
*Di farne una statua per il museo delle cere.*

*Non vuole soltanto incuter paura*
*Adora egualmente lettura e pittura.*
*Pinocchi e fatine non legge però*
*Lui adora soltanto i racconti di Poe.*

*In camera chiuso si ritrovò*
*Ed esser recluso si immaginò.*
*Il solo conforto in tanto dolore*
*Era il ritratto del grande suo amore.*

*"Non sei Vincent Price, sei Vincent Malloy*
*dovrai pur comprenderlo, no, prima o poi!*
*Non sei né pazzo né tormentato,*
*La vita non ti ha ancora neanche sfiorato."*

*L'anima mia da quell'ombra laggiù*
*Non si solleverà mai più*
*Mai più*
*Mai più.*










# ANATOMIA DI MALLOY

*La cura in ogni dettaglio, il simbolo in ogni frammento*

## GLI OCCHI 

Nel corso del cortometraggio Vincent ha quasi sempre gli occhi aperti, spalancati e quasi assatanati. In altre occasioni piange oppure chiude gli occhi per emanare le sue ultime "parole" di Poe.

E 'interessante notare come Vincent quando si comporta da bambino "normale" (quando suona il flauto all'inizio del cortometraggio, quando ascolta la madre, quando attraversa la casa andando nella sua camera a leggere, quando guarda il cane e la sorella) ha le pupille degli occhi dilatati, mentre quando si trasforma in Price oppure mette in atto comportamenti o fantasie violenti ha le pupille molto piccole e ristrette, indice di pazzia e di malessere.

Inoltre, gli occhi sono inquadrati in primo piano quando Vincent si autoconvince che per una sorta di sortilegio è costretto a rimanere in eterno dentro una torre nascosta, che non è altro che la sua stanza.

Il cortometraggio termina col protagonista che si accascia al suolo con gli occhi chiusi pronunciando "l'anima mia da quell'ombra laggiù non si solleverà mai più", lasciando la perplessità nello spettatore circa la sorte di Vincent; più volte Burton ha affermato che il bambino non muore ma si sdraia per terra mettendo in scena le parole di Poe a cui si ispira.

## LA BOCCA 

La bocca di Vincent è quasi sempre serrata, tesa, con le labbra strette in un'espressione di concentrazione interiore. Non si apre per parlare – Vincent non parla mai nel cortometraggio – ma si dischiude solo nei momenti in cui il bambino recita o mormora i versi di Edgar Allan Poe. Questa bocca muta è il simbolo più immediato dell'isolamento del protagonista: il silenzio non è incapacità di esprimersi, ma rifiuto di comunicare con un mondo che non lo comprende. Solo alla fine, prostrato a terra, la bocca si apre per pronunciare le parole del Corvo, trasformandosi nell'unico vero atto comunicativo del film.

## IL VESTITO



Vincent indossa un abito scuro, formale e anacronistico per un bambino di sette anni: giacca nera, camicia bianca e papillon, come se si fosse vestito per interpretare un ruolo che va ben oltre la sua età. Questo costume non è scelto dalla madre, ma è l'uniforme che Vincent si impone da solo per somigliare al suo idolo. Il vestito funziona come una maschera sociale che separa il bambino reale dal personaggio che vuole incarnare. In un'ottica burtoniana, il costume è inseparabile dall'identità: senza quell'abito, Vincent sarebbe solo un bambino qualunque; con esso diventa Vincent Price.

## I GUANTI



Nel cortometraggio le mani di Vincent sono strumenti fondamentali della sua immaginazione. Quando il bambino entra nel suo mondo fantastico, le mani si trasformano in quelle di uno scienziato che compie esperimenti, o in quelle di un conte gotico che sfoglia volumi proibiti. Le mani sottili, allungate e pallide ricordano l'estetica del cinema espressionista tedesco. Burton le inquadra spesso in primo piano per sottolineare i gesti rituali di Vincent: accarezzare il ritratto dell'amata, preparare i "veleni" per trasformare il cane Abercrombie in zombie, sfiorare le pagine di Poe. Le mani sono il punto di contatto tra il mondo reale e quello immaginario.

## GLI STIVALI



Gli stivali neri che Vincent porta completano il suo costume da dandy gotico e lo distinguono nettamente dall'abbigliamento infantile tipico. Non sono scarpe da bambino per giocare nel parco – come vorrebbe la madre – ma calzature da adulto, pesanti e scure, che scandiscono ogni suo passo con un'autorità che contrasta comicamente con la sua piccola statura. Quando Vincent cammina nelle scene del suo mondo immaginario, gli stivali riecheggiano sulle scale e nei corridoi come quelli di un nobiluomo vittoriano, amplificando l'effetto teatrale voluto dal regista.

## I COLORI

Il cortometraggio è girato interamente in bianco e nero, una scelta stilistica che va ben oltre la semplice citazione del cinema espressionista tedesco. Il bianco e il nero riflettono la dicotomia interiore di Vincent: da

un lato il grigio piatto del mondo reale, domestico e borghese, dall'altro il nero denso e profondo del suo universo immaginario, dove le ombre hanno forme precise e significati simbolici. Burton utilizza contrasti netti di luce per creare atmosfere caricate di tensione emotiva. Il nero non è assenza di colore, ma presenza di tutto ciò che non può essere detto a parole: paura, solitudine, meraviglia.

## I CAPELLI

I capelli di Vincent sono neri, arruffati e disordinati, simili a quelli del giovane Tim Burton da bambino. Burton li disegna come ciuffi che sfidano la gravità, spettinati e ribelli, in netto contrasto con l'ordine del vestito formale. Questa acconciatura caotica rispecchia il mondo interiore del protagonista: una mente in continua ebollizione, incapace di adeguarsi alla pettinatura "normale" che la madre preferirebbe. I capelli di Vincent anticipano una caratteristica ricorrente dei personaggi burtoniani – da Edward mani di forbice a Jack Skeletron – dove la chioma diventa un segno distintivo dell'alterità e dell'individualità.

## I BOTTONI

I bottoni della giacca di Vincent, piccoli e scuri, sono cuciti con cura eccessiva, quasi ossessiva. Nella poetica visiva di Burton ogni dettaglio dell'abbigliamento porta un significato: i bottoni rappresentano il tentativo di tenere insieme una personalità che rischia di disintegrarsi sotto il peso dell'immaginazione. Quando Vincent entra nel suo mondo fantastico, i bottoni sembrano stringersi attorno a lui come una camicia di forza, simbolo di quella tensione tra contenimento sociale e pulsione interiore che caratterizza tutti i personaggi burtoniani. I bottoni sono anche punti di sutura tra il corpo reale del bambino e la maschera del personaggio che interpreta.

## I LUOGHI

I bottoni della giacca di Vincent, piccoli e scuri, sono cuciti con cura eccessiva, quasi ossessiva. Nella poetica visiva di Burton ogni dettaglio dell'abbigliamento porta un significato: i bottoni rappresentano il tentativo di tenere insieme una personalità che rischia di disintegrarsi sotto il peso dell'immaginazione. Quando Vincent entra nel suo mondo fantastico, i bottoni sembrano stringersi attorno a lui come una camicia di forza, simbolo di quella tensione tra contenimento sociale e pulsione interiore che caratterizza tutti i personaggi burtoniani. I bottoni sono anche punti di sutura tra il corpo reale del bambino e la maschera del personaggio che interpreta.

## IL GIARDINO

Il giardino è l'unico spazio esterno presente nel cortometraggio e rappresenta la frontiera tra il mondo di Vincent e quello degli altri. La madre lo invita continuamente ad uscire e a giocare nel giardino come un bambino normale, ma per Vincent quello spazio è minaccioso e privo di senso. Nel suo immaginario, l'aiuola della mamma si trasforma nella tomba dove ha sepolto la moglie amata, come nel racconto di Poe. Il giardino è quindi il luogo dove la realtà quotidiana e la fantasia gotica si scontrano nel modo più drammatico, rivelando l'incolmabile distanza tra la visione del mondo adulto e quella del bambino.

## I GENITORI

I luoghi di Vincent sono sempre interni: la sua stanza, la cantina, i corridoi bui della casa. Questi spazi chiusi e claustrofobici diventano nel suo immaginario castelli gotici, laboratori segreti, stanze delle torture. Burton utilizza l'animazione stop-motion per deformare le prospettive degli ambienti, rendendo le pareti inclinate, le scale lunghissime e i soffitti opprimenti. Gli spazi interni di Vincent sono il riflesso della sua psiche: più il bambino si immerge nella fantasia, più l'ambiente si distorce e si fa irrazionale. È la rappresentazione visiva del confine labile tra realtà e delirio che Burton esplorerà in tutta la sua filmografia.

I genitori burtoniani, come la madre di Vincent, non riescono mai ad ascoltare davvero i propri figli. La loro presenza è fisica ma emotivamente assente, rendendo il conflitto tra il mondo adulto e quello infantile irrisolvibile.

> *"Il nero non è assenza di colore, ma presenza di tutto ciò che non può essere detto a parole: paura, solitudine, meraviglia."*

# L'UNIVERSO ONIRICO

*La catarsi, i sogni e l'autoanalisi*

Il sogno non ha mai smesso di affascinare gli uomini; da tempi immemorabili l'uomo ha tentato di comprendere e di interpretare questo meccanismo e ai giorni nostri esso trova una moltitudine di soluzioni ed interpretazioni che sia per la religione che per la psicologia restano comunque misteriose, rimanendo un concetto non del tutto pienamente concepibile, in quanto forma di "risveglio interiore" che connota in sé una sfera non cosciente e non del tutto razionale.

L'essere umano si è appassionato a questo universo e ha iniziato ad esserne ispirato da esso, ad esempio nell'arte dove il sogno ha un influenza vitale e fondamentale. Il sogno ha ispirato libri, sculture, cinema, arte e cultura. Questo perché il sogno è un universo misterioso dove la ragione scompare, dove non c'è né tempo né spazio, dove nessuna regola logica ha una sua validità, dove tutto scorre e resta immobile contemporaneamente, dove ogni oggetto o realtà si trasforma pur rimanendo se stessa. In tutto ciò l'uomo possiede una libertà senza limiti e può cercare di mettere delle immagini concrete esteriorizzandole in arte, qualunque essa sia.

Nel cinema l'universo onirico può assumere differenti forme in quanto il sogno non è definito come uno stato psichico di "dormiente" o di "spettatore" ma è designato ad essere la chimera sociale, il prodotto dell'immaginazione opposto alla realtà. Soprattutto in Tim Burton il sogno non è solo una rappresentazione ma innanzitutto un contenuto narrativo, un linguaggio utilizzato per descrivere la realtà.

Nei film di Burton ci sono innumerevoli caratteristiche oniriche, soprattutto in Vincent, Nightmare before Christmas e Big Fish. Nei primi due è fondamentale sottolineare che la creazione del sogno è data anche dall'utilizzo della tecnica dello stop-motion che amplifica nello spettatore un coinvolgimento emotivo particolare. Una serie di domande nasce spontanea: che posto occupa il sogno nelle opere di Burton? Quali sono le sue caratteristiche? Che legami ci sono tra le differenti opere del regista?

## ANALISI DEL CORTOMETRAGGIO

Il cortometraggio è un omaggio al cinema espressionista tedesco che nasce verso il 1920 e che raggiunge una forte profondità espressiva grazie al contenuto simbolico e alla messa in scena. I primi film espressionisti sono caratterizzati dal ricorso ad una geometria bizzarra, un gioco d'ombra e luce e da temi e soggetti sulla follia o comunque su argomenti inusuali. Questa forma di cinema è spesso nebbiosa e poco definita poiché si centra sull'interpretazione simbolica della realtà. L'opposizione dell'ombra alla luce crea contorni dritti che ci donano un universo "raggiante", dove i raggi di luce definiscono zone ben delimitate di luce dove si svolge l'azione. Ecco un esempio di Vincent che riprende questo concetto base del cinema tedesco:




Notate i decori del muro nello sfondo poiché saranno il leitmotiv del cortometraggio e di molti altri film di Burton che definisce un mondo di follia e pazzia. Quando Vincent si rifugia nel suo universo immaginario il tema della follia diventa centrale nel decorso della storia.

Sin dai primi secondi e versi del cortometraggio si nota un'ambientazione gotica e oscura, accompagnata da una musica opprimente e triste che segue le immagini in bianco e nero. Burton è un appassionato di Edgar Allan Poe e si notano le sue influenze in questa opera dove l'ambientazione è semplice e allo stesso tempo molto poetica.




Si potrebbe definire questo cortometraggio come un'autobiografia del regista; Burton ricorda la propria infanzia attraverso questa opera dove il protagonista è molto simile anche fisicamente al bambino protagonista sia nel viso che nei capelli, oltre che nella personalità. Il regista è stato un bambino piuttosto

solitario e schivo che preferiva le buie sale dei cinema horror e i libri piuttosto che stare in compagnia dei coetanei. Il regista si isola in un mondo dove si sente bene e a proprio agio, in un universo che gli corrisponde. Senza esitazioni si può fare un'analogia con la vita di Vincent: questo piccolo ragazzo, come Burton, si rifugia nel suo mondo dove resta solo pensando di diventare come il suo idolo Price. E 'un modo per Vincent Malloy ma anche per Tim Burton di identificarsi a Vincent Price. In fondo si può affermare che il regista attraverso questo lavoro di pochi minuti si identifica al suo idolo attore di molti film di serie B.

All'inizio del cortometraggio c'è un muro sul quale compare il titolo e su questo muro si vede un albero e un gatto nero. Questi tre elementi sono molto importanti poiché riempiono di senso alla storia che si ispira ad una celebre opera di Poe: Il gatto nero. In questa storia il narratore uccide il suo gatto nero e lo appende all'albero del suo giardino. Durante la notte un incendio divampa nella casa dove tutto è distrutto ad eccezione di un muro, su cui si intravedono i lineamenti della silhouette del suo gatto. Poco dopo il protagonista compra un gatto nero che ha una macchia bianca. Successivamente il protagonista uccide sua moglie e la mura in una cava. In tutti questi avvenimenti il gatto bianco e nero resta introvabile per vari giorni finché si scopre, quando i poliziotti arrivano per sfondare il muro della cava, che il gatto è stato murato insieme alla sposa defunta del narratore.

Come si è già detto Vincent-Burton si rifugia nel suo universo immaginario, un universo strambo, macabro, inondato di poesia triste, malinconica e tragica. L'immaginario del personaggio principale è il soggetto ideale per analizzare il carattere onirico dell'opera. Il primo passaggio immaginario appare nella descrizione del bambino; si osserva una metamorfosi del soggetto. e lo spettatore viene trasportato nel suo mondo.

Da questo momento non abbiamo più di fronte a noi Malloy ma Vincent Price. Si deve notare anche il cambiamento repentino di comportamento del personaggio che poco dopo rientra nel suo ruolo. Il bambino di sette anni lascia il posto ad un saggio pazzo. Questo passaggio viene accompagnato da una musica breve ed intensa, che ha la funzione di ricordare il lato adulto serio e posato ma anche per tradurre un'emozione scissa del protagonista. In questa trasformazione ha un significato simbolico il gatto nero, simbolo di superstizione infondate, adorato e detestato nelle varie epoche storiche, associato al diavolo, alle streghe e spesso utilizzato come immagine del male anche ai giorni nostri. E 'dunque normale ritrovare in questo cortometraggio una continua atmosfera parallela tra reale ed immaginario, tra sogno e realtà, tra fantasia e finzione.





Nella scena successiva ritroviamo il piccolo bambino che passa attraverso una porta; quest'ultima gioca un ruolo di transizione molto interessante per giungere alla scena successiva dove Vincent Price apre una porta, poi una seconda, e dall'altra parte ritroviamo Vincent Malloy. Non stupisce che nel passaggio tra una porta e l'altra si ritorna alla vita reale. La porta non è altro che un simbolo di passaggio su un altro mondo, su un'altra realtà.





In un altro passaggio il piccolo Malloy tocca l'interruttore della luce e in quel momento lo spettatore viene gettato nel suo mondo immaginario dove troviamo Vincent Price in una grande stanza vuota. La luce che si accende è utilizzata come effetto di transizione. Le tenebre che si abbattono nella stanza anticipano l'arrivo e il rifugio del suo mondo. Anche in questo caso la porta è un gioco di tenebroso passaggio di ruolo, dove la musica d'organo rievoca il mistero, la morte, la tristezza. Anche questa musica evoca il mondo immaginario del bambino e cerca di tradurre il suo mondo che lo rinchiude in una stanza buia.



Dei pipistrelli volano attorno al personaggio e lo spettatore intravede una grande forma nera e non ben definita che attraverso vari buchi e fessure arrivano in primo piano. Si iniziano a delineare quei mostri e creature che troviamo nella scena successiva in cui si arriva a visualizzare gli incubi ricorrenti del bambino.




Con queste forme passiamo alla scena successiva dove incontriamo il piccolo Vincent Price in compagnia dei suoi incubi inventati e osserviamo il bambino che gioca con una scatola; dopo aver roteato una manovella dal cubo restiamo esterrefatti nel veder uscire un mostro identico all'ombra che nella scena precedente avevamo intravisto. Questo carattere illogico è rappresentativo dell'onirismo che si ritrova proprio nella rappresentazione degli incubi.




La scena seguente vede una stanza illuminata in modo drammatico dove ad un certo punto il protagonista è davanti ad un cavalletto da pittore che dipinge la sua donna immaginaria. Dopo questa scena si ha una transizione alla successiva che si sposta verso un cranio che fa da ferma libri su un tavolo. Anche il teschio ha un carattere simbolico, che è per definizione la sede del pensiero, dell'intelligenza ma può anche significare la morte fisica, ovvero la morte del corpo. Nel cortometraggio si potrebbero esaminare entrambe le interpretazioni e il teschio diviene quindi la rappresentazione dell'intelligenza, del sapere e della meditazione ma anche la rappresentazione della morte di Malloy che diventa Price e viceversa. Questo cranio lo ritroveremo successivamente quando Price legge il libro (di Poe?).



Ad un certo punto vediamo il nostro eroe che sale delle scale lunghissime a testa bassa e il bambino sembra sconfortato e deluso. Questa scena fa ricordare le ombre cinesi, dove Vincent sale lentamente come fosse un penitente. La luce in questo frammento è simile a quella di un proiettore che illumina l'ascensione del personaggio sottolineando il lato drammatico. Sua madre l'ha invitato ad andare nella sua stanza ma per il bambino questo esilio nella sua torre lontano dal mondo pare essere una scelta tormentata e si avvia lentamente verso il luogo delle tenebre, sotto lo sguardo della madre che non sa a cosa il figlio va incontro.



Nel momento in cui si sta per fare uno zoom sullo sguardo della donna si sente un grido stridente che viene dal lamento del mondo immaginario del protagonista. Questa scena probabilmente è un omaggio a Ligeia, un racconto di Edgar Allan Poe. In questo momento Vincent vive un vero e proprio incubo che non riesce a controllare. Più lontano il narratore ritorna dicendo che il piccolo bimbo scrisse :

"son vittima di una magia,
Da questa torre non potrò mai andar via".
La madre rispose: "ma che prigioniero
via dalla testa questo sciocco pensiero!
Non sei Vincent Price, sei Vincent Malloy
dovrai pur comprenderlo, no, prima o poi!
Non sei né pazzo né tormentato,
La vita non ti ha ancora neanche sfiorato".

Questo frammento pare essere una presa di coscienza del giovane protagonista e si rende conto che tutto il suo universo è solo finzione. Da questo momento le scene del cortometraggio si susseguono più velocemente e si rivedono tutti i mostri ed orrori presenti nel mondo immaginario di Vincent; ritroviamo il cane Abercrombie, la donna amata e i vari fantasmi già visti precedentemente. Delle braccia scheletriche escono da ogni parte cercando di catturarlo e poco dopo ritroviamo la figura della zia che fonde letteralmente e lo porta sommergendolo verso tutti gli orrori che ha creato. Qui ci troviamo al centro dell'incubo e, anche dalle parole della madre, il nostro giovane eroe sembra aver perso il controllo del suo universo, anche se esso non è mai esistito.



Analizzando la scena in cui la zia di cera si squaglia possiamo notare che Vincent si trova ai piedi della zia che sempre più velocemente inizia a sciogliersi; inoltre fermando il fotogramma possiamo notare che lo sfondo è completamente deformato, dando l'impressione completamente irregolare ed irrazionale degli incubi, simbolizzando inoltre una sorte di psicosi o una certa visione distorta del mondo.

Lo sfondo e l'ambientazione del cortometraggio è un elemento di "rivelazione dell'anima" e rispecchia il sogno inteso come soddisfazione del desiderio. Se inizialmente lo sfondo è semplice e geometrico, nel corso dell'evoluzione del personaggio si nota come esso diventi irregolare, sempre più discontinuo ed in movimento, quasi psichedelico.

Dopo una successione di scene rapidissime ritroviamo infine il protagonista che cade per terra davanti ad una porta aperta; proprio questa porta rappresenta l'ultima occasione, la porta della sua ultima scelta, dell'ultima possibilità di uscire dall'inferno in cui si trova, ma il bambino è ormai estenuato e cade a terra. Ora il narratore conclude la vicenda affermando:

In preda a follie alla porta arrivò
Ma lì senza vita al suol si accasciò.
Con flebile voce il ragazzo citò
Le parole del corvo di Edgar Allan Poe:
"L'anima mia da quell'ombra laggiù
Non si solleverà mai più
Mai più
Mai più".



Il cortometraggio si conclude con uno zoom che si allontana dal protagonista accasciato a terra che recita le parole di Poe. Proprio questa ultima scena venne interpretata dai dirigenti della Disney in modo errato, immaginando che il protagonista della vicenda fosse morto, cosa che Burton ha sempre negato, rimanendo vago nella interpretazione del finale del suo primo lavoro.

# MASCHERE PER COMBATTERE LE PAURE

*Alla ricerca di una nuova identità*

L'adolescenza è un'età silenziosa. Gli adolescenti sono tutt'altro che banali poiché il loro obiettivo primario è quello di raggiungere una «personale identità» attraverso l'esperienza, attraverso tentativi ed errori, angosce e paure, smarrimenti e ricerca di certezze. L'adolescente cerca all'esterno i modelli da seguire: la famiglia, i coetanei, i mass media, gli insegnanti.

Tim Burton adora le maschere e nei suoi lavori i personaggi principali sono nient'altro che adolescenti in cerca o alla ricerca di un'identità personale. Si potrebbero trovare numerosi esempi di personaggi che fisicamente attraverso una maschera o un surrogato di essa cercano di camuffare la propria personalità per proporsi alla società in modo adeguato.





Faust in Goethe affermava: «rendimi il tempo della mia adolescenza. Quando ancora non ero me stesso, se non come attesa». Tale citazione riporta alla mente molti personaggi di Tim Burton; Vincent vuole essere come Vincent Price e pare essere «in attesa» di diventarlo, Edward afferma di «non essere stato finito» ed è in attesa di essere completato con mani nuove e un cuore funzionante.

## Dualità e complessità dei personaggi

Ogni personaggio creato da Tim Burton vive in un limbo che offre poche occasioni di integrazione e accettazione nella società. La dualità e la complessità dei sentimenti più profondi dei personaggi rende difficoltoso agli stessi di vivere «normalmente» nel loro contesto sociale. La via di fuga intrapresa allora è quella di escludersi oppure rendersi utili al mondo attraverso la propria «diversa qualità».

> *“La ricerca della «seconda rinascita» nella filmografia di Burton ricorre in ogni inquadratura, in ogni fotogramma, in ogni spazio visivo.”*

# VINCENT NELLE ALTRE OPERE DI BURTON

*Il bambino non cresce e si maschera in altri eroi*

Come già accennato il bambino Vincent Malloy in modo più o meno esplicito è l'alter ego del regista che in ogni sua opera immette la propria personalità nel protagonista e nei personaggi dei suoi film e dei sui lavori.

Analizzando la filmografia del regista si possono trovare numerosi riferimenti alle ambientazioni del primo cortometraggio, nonché caratteristiche fisiche io psicologiche di questo bambino estraniato dalla società e costretto a vivere isolato, come fosse un mostro e un diverso, costretto a fare i conti con una società che non lo accetta e non riesce ad integrarlo nelle sue norme e regole morali.

Il primo personaggio che porta in sé l'eredità diretta di Vincent Malloy è Edward mani di forbice. Come Vincent, Edward non parla se non attraverso gesti e sguardi, abita in uno spazio isolato dal mondo – il suo castello gotico in cima alla collina – e si relaziona con la realtà esterna solo quando viene forzato a farlo. Entrambi i personaggi sono incapaci di integrarsi nella società borghese che li circonda: Vincent perché sceglie l'universo immaginario di Poe, Edward perché le sue stesse mani lo rendono fisicamente impossibilitato al contatto umano. Il finale di Edward mani di forbice ripete la logica di Vincent: il personaggio viene respinto dalla comunità e costretto a ritirarsi nel suo isolamento originario, in un eterno ritorno alla condizione del bambino recluso.

In Nightmare before Christmas la figura di Jack Skeletron riprende la solitudine essenziale di Vincent ampliandola in chiave esistenziale. Jack è il re del suo mondo ma si sente incompreso, svuotato, alla ricerca di un senso che il suo ambiente non riesce a dargli. Come Vincent sogna di essere qualcun altro – Jack vuole appropriarsi del Natale, Vincent vuole incarnare Vincent Price – e come Vincent fallisce nel tentativo di diventare ciò che non è. Anche la tecnica dello stop-motion utilizzata in entrambe le opere crea quel senso di corporeità tattile e artigianale che Burton considera inseparabile dall'espressione emotiva autentica. I personaggi sembrano fatti di materia fragile, cuciti insieme come la loro identità, sempre sul punto di sgretolarsi.

Willy Wonka nella Fabbrica di Cioccolato rappresenta forse la versione più compiuta di ciò che Vincent sarebbe diventato da adulto. Willy è il bambino che non ha mai smesso di esserlo: vive in un mondo costruito secondo le proprie regole, rifiuta il contatto fisico con l'esterno indossando guanti come una seconda pelle protettiva, e ha sublimato il proprio trauma infantile – il padre dentista rigido e distante – in una creatività ossessiva e totalizzante. Il laboratorio di Willy è la stanza di Vincent proiettata su scala industriale: uno spazio

dove la fantasia governa e la realtà adulta non entra. Il percorso di redenzione di Willy passerà attraverso la riconciliazione con la figura paterna, esattamente come Vincent avrebbe avuto bisogno di un adulto capace di ascoltarlo davvero.

Anche Stain Boy, protagonista di una serie di cortometraggi animati e personaggio del libro Morte malinconica del bambino ostrica, è un erede diretto di Vincent. Stain Boy ha un unico potere: quello di fare macchie. Non combatte i criminali, non salva il mondo, rimane al margine anche nella categoria degli eroi. È il supereroe più inutile e più onesto di Burton, quello che non inganna nessuno sulla propria natura di outsider. Come Vincent, la sua esistenza è segnata dal silenzio e dall'incapacità di corrispondere alle aspettative altrui. Burton con questi personaggi non propone riscatti facili: propone l'imperfezione come condizione permanente, degna di essere raccontata e abitata.

In Big Fish il rapporto tra padre e figlio rivisita il nucleo autobiografico di Vincent da una prospettiva diversa: il figlio adulto che non riesce a credere ai racconti fantastici del padre morente è il Vincent cresciuto che ha dimenticato la propria capacità di immaginare. Il film propone una riconciliazione tra il mondo fantastico – quello di Vincent, quello dell'infanzia – e la realtà adulta, suggerendo che la verità di un uomo non si misura con la coerenza dei fatti ma con la coerenza dei sogni. È il momento in cui Burton, attraverso la storia, si perdona per essere cresciuto senza smettere di essere Vincent.

Vincent è quindi non solo il primo personaggio burtoniano ma il personaggio generatore, il prototipo da cui derivano tutti gli altri. Ogni opera successiva del regista può essere letta come una variazione sul tema di quel bambino di sette anni chiuso nella sua stanza: la stanza cambia forma, il costume cambia, l'idolo a cui aspirare cambia, ma il nucleo è sempre lo stesso. L'impossibilità di comunicare, il rifugio nell'immaginazione, il rifiuto del mondo adulto e la conseguente esclusione sociale sono le coordinate che Burton traccia per la prima volta in sei minuti di stop-motion in bianco e nero, e che non abbandonerà mai del tutto nel corso della sua intera filmografia.

> *"Vincent è quindi non solo il primo personaggio burtoniano ma il personaggio generatore, il prototipo da cui derivano tutti gli altri."*

# CONCLUSIONE

*Vincent come origine e manifesto di un'intera poetica*

Vincent è molto più di un cortometraggio di esordio: è il documento fondativo di un immaginario, la prima pietra di un edificio che Tim Burton continuerà a costruire per decenni. In sei minuti il regista riesce a sintetizzare tutto ciò che renderà la sua filmografia inconfondibile: il rapporto conflittuale tra individuo e società, la scelta estetica del grottesco come strumento di verità, il silenzio come forma di resistenza, l'infanzia come territorio perduto e mai del tutto abbandonato. Il cortometraggio si rivela così un atto di coraggio artistico e personale al tempo stesso: realizzato clandestinamente all'interno della Disney, la casa produttrice che incarnava tutto ciò che Burton voleva contestare, Vincent afferma fin dall'inizio che esiste un altro modo di raccontare i bambini, i sogni e il mondo.

La figura di Vincent Malloy è inseparabile dalla figura del suo creatore. Il bambino che sogna di diventare Vincent Price è il giovane Burton che vuole diventare un regista capace di tradurre in immagini la propria visione del mondo, così diversa da quella imposta dall'istituzione per cui lavora. Il cortometraggio è quindi un'autobiografia mascherata, dove il rimpianto, la solitudine e la rivolta si fondono in una forma artistica che già a questo stadio embrionale mostra una padronanza stilistica sorprendente. Il bianco e nero, la tecnica dello stop-motion, le ombre espressioniste, la voce fuori campo di Vincent Price: tutto è scelto con precisione per creare un universo coerente e riconoscibile. Burton non imita, non cita meccanicamente: trasforma le influenze in un linguaggio proprio.

Sul piano sociale e culturale, l'importanza di Vincent risiede nella sua capacità di dare voce a un'esperienza universale: quella del bambino che non si sente capito, che trova nella fantasia il rifugio che la realtà non sa offrire, che vive in un silenzio difensivo di fronte a un mondo adulto incomprensibile. Burton non moralizza, non offre soluzioni, non propone il riscatto facile del lieto fine. Presenta semplicemente la condizione dell'escluso con una dignità e una coerenza estetica che rendono Vincent non un personaggio patetico ma un eroe, sia pure un eroe sconfitto. Ed è proprio questa onestà senza consolazione a rendere il cortometraggio così potente e duraturo.

Studiare Vincent significa dunque studiare l'intera opera di Burton in miniatura. Ogni tema che attraverserà la sua filmografia è già presente qui, in nuce: la marginalità, il silenzio, la corporeità come metafora psichica, il conflitto tra interno ed esterno, la morte come soglia e non come fine, la società borghese come forza repressiva. Burton ha costruito su queste fondamenta un universo cinematografico unico, capace di parlare ai bambini e agli adulti nello stesso momento, perché parla a quella parte di ciascuno di noi che non ha mai

smesso di essere Vincent Malloy: rinchiusa nella propria stanza, convinta che il mondo là fuori non capisca davvero, e che la propria immaginazione sia l'unico posto in cui vale davvero la pena di vivere.

> *"Burton ha costruito su queste fondamenta un universo cinematografico unico, capace di parlare ai bambini e agli agli adulti nello stesso momento, perché parla a quella parte di ciascuno di noi che non ha mai smesso di essere Vincent Malloy."*

*— Fine —*

di Silvano Barcella