
ALMA EN SUPPLICIO

LA MEDUSA ANIMADA DE RAY HARRYHAUSEN

Manuel Ferri Gandía

Investigador y animador independiente

Este artículo realiza una especial contribución a las publicaciones cada vez más numerosas sobre el animador Ray Harryhausen, centrándose en su tarea de creador de personajes, y concretamente en el de la Gorgona Medusa que aparece en el largometraje *Furia de titanes* (*Clash of the Titans*, Desmond Davis, 1981). En primer lugar, el artículo describirá el mito de Medusa, así como su representación en el arte clásico y otras posteriores en el medio audiovisual, previas al estreno de la citada película. Seguidamente, el artículo girará en torno al autor y su relación con el personaje, profundizando diversos aspectos del desarrollo creativo. La parte final pretende ser una guía sobre el personaje visto por otros artistas en diversos medios audiovisuales, especialmente el videojuego, haciendo hincapié en aquellos trabajos que muestran influencias del diseño de Ray Harryhausen.

This article makes an important contribution to the growing number of publications about stop-motion animator Ray Harryhausen, stressing his task as a character creator, particularly the Gorgon Medusa that appeared in the film *Clash of the Titans* (Desmond Davis, 1981). The article firstly focuses on the myth of Medusa, her representation in classical art and also at audiovisual media prior to her appearance on Harryhausen's movie. Secondly, the paper will be centered on the relation between the author and his character, delving into the main aspects of its creative development. The final part is intended as a guide on the character seen by other artists in various media, with emphasis on those work that reflect Ray Harryhausen's design.

Palabras clave: Animación, mitología, monstruos, "stop-motion," fantasía, Harryhausen, Medusa

DOI : <http://dx.doi.org/10.4995/caa.2013.1429>



01

Introducción

Hablar de Ray Harryhausen (Los Ángeles, 1920) es hablar del esfuerzo y la pasión por narrar historias de tiempos lejanos, por hacer realidad lo imposible. Participó en dieciséis largometrajes como creador de efectos especiales y es, a sus noventa y dos años, testigo de una época que no volverá a repetirse. Inventó asombrosos trucos para deleite de los jóvenes de corazón, y dar vida a las criaturas de la mitología griega fue uno de sus favoritos. Las leyendas de la cuna de la civilización occidental contienen, citando al autor: “many adventures, bizarre creatures and larger-than-life heroes” (Harryhausen, Dalton, 2005: 99).¹ La animación “stop-motion”, tan ligada a un concepto como la magia, se reveló como medio ideal para dar vida a las creaciones de su fértil imaginación. De ese modo surgieron trabajos como *Jasón y los argonautas* (*Jason and the Argonauts*, Don Chaffey, 1964) y *Furia de titanes* (*Clash of the Titans*, Desmond Davis, 1981), siendo en este último donde desarrolla un personaje con una profundidad y significado a la altura de su obra: la Gorgona Medusa. A través de dicha creación el autor despliega toda la sabiduría cimentada en más de treinta y cinco años de profesión.

La primera sección de este artículo tratará sobre el mito de Medusa, su origen, simbología y hasta qué punto las representaciones del personaje en el arte clásico y las anteriores versiones en cine y televisión pudieron influir o no

en su diseño para *Furia de titanes*. La segunda sección se centrará en la estrecha relación entre el autor y su personaje, entre el hombre y su monstruo, y de cómo fue desarrollándose el diseño durante la producción de la película, observando los cambios en su apariencia y los toques personales del artista, así como los aspectos destacables de la puesta en escena. En la tercera y última sección se analizará de qué modo este diseño ha influido a su vez en posteriores versiones animadas de la criatura, sin obviar su huella en una de las artes audiovisuales más recientes: los videojuegos. En definitiva se ha procurado hablar de Ray Harryhausen como creador de personajes, dejando a un lado por esta vez el fascinante recorrido a lo largo de su filmografía. Su Medusa es, al fin y al cabo, un resumen perfecto de la misma.

02

Medusa, del mito a la pantalla

Los antiguos griegos crearon el mito de la Gorgona Medusa para representar uno de los sentimientos primigenios del ser humano: el miedo.² Éste, llevado a ciertos extremos, puede provocar un efecto físico de inmovilidad o peor, la propia muerte. Medusa no es solo un personaje víctima de una terrible maldición, sino el



símbolo de todo aquello que afecta al estado anímico del ser humano hasta despojarle de toda chispa vital, hasta dejarlo *de piedra*. Ovidio la describe así en el libro IV de las *Metamorfosis* (ca. 8 d. C.):

Medusa era de una belleza deslumbrante, y muchos nobles rivalizaban con la esperanza de poseerla, y nada en ella era más hermoso que sus cabellos [...] Dicen que el dios del mar la violó en un templo dedicado a Minerva: la hija de Júpiter se volvió de espaldas, cubriéndose los castos ojos con la égida, pero para que el hecho no quedase impune, transformó la cabellera de la Gorgona en serpientes repugnantes. Todavía hoy la diosa lleva ante su pecho, para paralizar de terror a sus enemigos, las serpientes que ella misma generó.

Mercedes Aguirre revelaba en su artículo *Las Gorgonas en el arte occidental* el carácter ambivalente de la criatura, que bien podría ser un monstruo que imaginaron los primeros navegantes e incluso un habitante del infierno (Aguirre, 1998: 2). Sea como fuere, puesto que los mitos sufren cambios a lo largo de la historia, el destino de Medusa está firmemente ligado a dos nombres: uno de ellos es Perseo, héroe semidiós que derrota a la criatura —su propio miedo— cortándole la cabeza; y el otro es Harryhausen, fascinado desde su juventud por las criaturas prehistóricas y la mitología.



Su historia con Medusa está plena de desencuentros, pues el autor consideró tratar al personaje ya en 1946, cuando un viaje a Yucatán le inspiró *The Satyr*, una historia donde mezclaba varias mitologías, siendo la Gorgona una de las criaturas que se encontraban unos exploradores al introducirse en una pirámide maya. El proyecto no fraguó, al igual que *The Lost City* en 1950, una historia similar donde un gigantesco busto de Medusa formaba parte de una galería de estatuas de un misterioso templo griego. Años después, queriendo dar más protagonismo al mito de Perseo y Medusa en un proyecto propio, se encontró con un problema etimológico. “Perseus” —nombre del héroe griego en inglés— suena parecido a “Percy”, y éste era por aquella época un calificativo que se utilizaba para referirse a los hombres amanerados, lo



Fig.1 – Ilustración basada en una escena de *Furia de Titanes*, realizada por Manuel Ferri.

Medusa era de una belleza deslumbrante, y muchos nobles rivalizaban con la esperanza de poseerla, y nada en ella era más hermoso que sus cabellos

que preocupó a Harryhausen, pues pensaba en las risas que podría provocar el protagonista al escucharse su nombre. Quiso incluir entonces a la criatura en la película sobre Jasón, pero no encontró un hueco para ella en el argumento.³ El personaje volvió a esperar en la sombra hasta 1969, cuando el guionista Beverley Cross presentó la sinopsis de *Perseus and the Gorgon's Head*, pero el compromiso con la saga de Simbad iba a tener ocupado a Harryhausen hasta 1979. Aquel año, bajo el auspicio de Metro Goldwyn Mayer y Charles S. Schneer, comenzaría por fin la puesta en marcha de la obra más ambiciosa del animador —ahora titulada *Furia de titanes*—, concebida con el principal objetivo de llevar a su admirado personaje mitológico a la pantalla (Harryhausen, Dalton, 2003: 268) y cuyo estreno supondría su despedida como profesional de la industria. El largometraje adaptó de forma hábil y creativa la historia del héroe Perseo, logrando una narración con personalidad propia y más respetuosa con la genealogía mitológica de lo que cabría esperar en un producto semejante.⁴

Pero antes de continuar con el desarrollo del proyecto de Harryhausen, sería conveniente revisar las fuentes clásicas, pues las apariciones de Medusa en la historia del arte son tan tempranas como el propio mito. Para los artistas de la antigüedad era una constante fuente de inspiración y existen obras que datan del año 670 a. C. En ellas observamos las características más populares con las que se fijaría su iconografía: una criatura con cuerpo humano pero de rostro deforme, sonrisa burlona, lengua hinchada, nariz aplastada, ojos fuera de las órbitas y dientes de jabalí. Las serpientes surgen de su cabeza e incluso forman un cordón que rodea su cintura. Viste falda corta y a veces de su espalda surgen enormes alas. En otras ocasiones aparece incluso con cuerpo de caballo⁵ y despojada de serpientes, como en el relieve de un ánfora beocia del año 600 a. C.

Fig.2 – Dibujos basados en representaciones clásicas de Medusa, realizados por Manuel Ferri. A la izquierda, en un relieve de Siracusa (siglo VII a. C.), y a la derecha, tal y como la esculpió Cellini en su *Perseo* (1945-54).



Sin embargo no fueron estas primitivas obras las que llamaron la atención de Harryhausen sino otras más tardías que, tal y como ocurriría de forma progresiva en la antigüedad, sugerían una criatura más humana y menos terrorífica: la *Medusa* de Caravaggio (1597), la *Testa di Medusa* de un autor anónimo del año 1600,⁶ y sobre todo el *Perseo* de Cellini (1545-54). Las dos primeras obras representan a Medusa con serpientes en el cabello y rostro de mujer sin malformación alguna, detalle que a Harryhausen le parecía inadecuado, ya que para él era indispensable unas facciones que inspirasen terror para hacer creíble que las víctimas sucumbieran petrificadas ante su mirada. La estatua de Cellini le pareció una impresionante representación del mito, aunque de igual forma se mostraba con cuerpo y rostro de hermosa mujer. Eso le dio la idea de diseñar al personaje con un exterior repulsivo pero manteniendo una buena estructura ósea, es decir, su Medusa habría de sugerir que

en parte fue una vez un ser humano corriente pero ahora es víctima de una maldición (Harryhausen, Dalton, 2003: 272). El conjunto de la estatua impactó de tal manera al autor que cuando en la película *Perseo* surge triunfante de la guarida de la criatura, el actor adopta la pose majestuosa del héroe de Cellini.

En cuanto a referencias cinematográficas, Harryhausen no disponía de excesivos ejemplos donde documentarse, y menos en el formato de la animación. Medusa había sido un personaje más bien reacio a dejarse ver en pantalla grande. *El valle de los hombres de piedra* (*Perseo l'invincibile*, Alberto di Martino, 1962), *The Seven Faces of Dr. Lao* (George Pal, 1964) y *La Gorgona* (*The Gorgon*, Terence Fisher, 1965) son tres ejemplos de la aparición del mito en el celuloide, pero si el primero presentaba a la criatura como una marioneta alienígena propia de la serie B, con tentáculos y un solo ojo, en los otros dos se optó por vestir a los actores con toga griega y colocarles serpientes



de goma en la cabeza.⁷ En 1973, el estilizado cortometraje animado *Perseo* (*Persei*, Aleksandra Snezhko-Blotskaya) mostró una Medusa —posiblemente inspirada en una hidra del año 480 a. C. que se conserva en el Museo Británico— con toga roja, serpientes como cabello y alas de murciélago que le permitían surcar los cielos, remitiéndonos a las harpías de *Jasón y los argonautas* y al homúnculo de *El viaje fantástico de Simbad* (*The Golden Voyage of Sinbad*, Gordon Hessler, 1973). Pero Harryhausen nunca admitió tener la intención de hacer volar a su criatura, y menos con toga, pues esta prenda era tan difícil de manejar en animación con muñecos que dicha opción estética quedó rápidamente descartada (Harryhausen, Dalton, 2003: 272).

La televisión también fue testigo de los avatares de Medusa en series animadas como *El poderoso Hércules* (*The Mighty Hercules*, Adventure Cartoon, 1962-66), donde el rostro de la criatura está tallado en un cetro que ejerce igual

poder que su mirada en el capítulo “Medusa’s Sceptre” (Joseph Oriolo, 1963). Más interesante resultó el diseño propuesto en *The New Adventures of Huckleberry Finn* (Hanna-Barbera Productions, 1968-96) —serie que combinaba imagen real y animación— donde Medusa es un monstruo dibujado sin rastro de morfología humana, parecido a un dragón, en el episodio “The Gorgon’s Head” (Hollingsworth Morse, 1968). En la serie de imagen real *The Land of the Lost* (NBC Television Network, 1974-77) una familia acaba perdida en un mundo poblado de dinosaurios y otras criaturas, y en el capítulo “Medusa” (Rick Bennebitz, 1976) se enfrenta con una hermosa mujer vestida con toga griega que oculta su verdadera personalidad, el de la pérfida Gorgona. Curiosamente, aunque esta serie contenía efectos especiales de “stop-motion”, Medusa es una actriz y se recurrió al maquillaje y a las recurrentes serpientes de goma para caracterizar al personaje. De si-



milar aspecto, aunque enfundada en un vestido de diseño, es la Medusa de “Battle of the Gods” (Ray Patterson y Carl Urbano, 1977) de la serie de animación *Superfriends* (DC Comics, Hanna Barbera Productions, 1973-86) donde héroes de tebeo como Batman o Wonder Woman unen sus fuerzas para enfrentarse a varias amenazas surgidas de la mitología griega, entre ellas la mujer de cabellos de lengua bifida.

El experimentado animador, teniendo en cuenta los escasos ejemplos precedentes en el campo audiovisual, pudo enfrentarse sin prejuicios al diseño de su nueva creación.

03

Medusa deconstruida

03.1

Reflejo en el escudo

Diseño y caracterización

Ray Harryhausen presenta en la película un diseño de Medusa que parte de una premisa clásica, es decir, unir dos seres de distinta naturaleza en uno. De la misma forma que una sirena es parte mujer y parte pez, y un minotauro es parte hombre y parte toro, Medusa es parte mujer y parte serpiente: ni del todo monstruo ni del todo humana, una mezcla que hace al personaje tan peligroso como atractivo. Tal y como dijo Carlos Aguilar en su estupendo libro sobre películas de fantasía *La espada mágica*, las criaturas de Harryhausen, “a la par que conservan las reconocibles y hasta exigibles propiedades descritas en los textos griegos o árabes, incorporan unos rasgos propios, inesperados” (Aguilar, 2006: 112).

No es casualidad que fuese Harryhausen quien determinara que la Gorgona debía ser un híbrido entre humano y serpiente, pues los diseños de personajes con extremidades que nos sugieren a este reptil son una constante en su carrera. Así lo atestiguan las animaciones de un alienígena con tentáculos que realizó en 1949 para su proyecto *La guerra de los Mundos* (*War of the Worlds*), el pulpo de *It Came from Beneath the Sea* (Robert Gordon, 1954) y el de *La isla misteriosa* (*The Mysterious Island*, Cy Endfield, 1961), la hidra de *Jasón y los argonautas*, los diseños previos para *El viaje fantástico de Simbad*—donde una de las criaturas no incluidas en la película se sostenía únicamente sobre su cola— y ante todo la mujer serpiente de *Simbad y la princesa* (*The 7th Voyage Of Sinbad*, Nathan Ju-

ran, 1958), que podría pasar perfectamente por un primer boceto de la Gorgona, aunque de naturaleza benigna. La forma serpentina, según el autor, “is very adaptable and readily lends itself to model animation because the animator can keep it constantly moving and writhing, creating a threatening, eerie and gruesome effect” (Harryhausen, Dalton, 2003:109)⁸. Así pues, no faltan serpientes en este diseño. Por un lado se encuentra la que rodea su brazo derecho, combinación de los brazaletes egipcios y los cintos de las representaciones primitivas de la Gorgona. Por otro lado, obviamente, las serpientes que sustituyen a su cabello, concretamente doce. Harryhausen no quería escatimar en número aunque eso complicase más la animación, ya que si escaseaban las serpientes se vería mucho



Fig.3 – Primeros bocetos de Medusa. A la derecha, con pupilas de reptil.
Fig.4 – Bronce de Medusa y Perseo. Harryhausen esculpió esta figura para mostrarla a los posibles inversores del proyecto y para que el guionista del mismo se inspirase.

el cuero cabelludo y según declaró: “who wants a Gorgon that’s skimpy on snakes?” (Harryhausen, Dalton, 2003: 272).⁹ Estos animales, en lugar de estar colocados como si salieran directamente del cráneo, caen alrededor del rostro junto fragmentos de fibra que simulan el escaso pelo —también presente en las axilas— de la criatura. La mirada es penetrante y las facciones, aunque no ocultan su pasado humano, son propias de un títere demoníaco que Harryhausen modelara de joven¹⁰. Los colmillos están afilados, sus orejas son puntiagudas y un ligero toque de color en sus labios refleja que Medusa no renuncia a esa parte femenina y coqueta que le condujo a la tragedia.

El cuerpo, al igual que el rostro, está cubierto de una piel escamosa y de tonos verdes, pero en diseños preliminares, como en la espectacular escultura en bronce que realizó Harryhausen en el año 1978, observamos en Medusa un torso y brazos sin textura, al contrario que el rostro que sí presenta ese desagradable aspecto. En la citada escultura, inspirada por la obra de Cellini,

tanto Medusa como Perseo se muestran en toda su desnudez. La criatura ya tiene la cola de serpiente y sus pechos no están ocultos bajo ninguna prenda. En diseños anteriores Harryhausen había probado a ponerle un top para cubrirlos, pero no tardó en cambiar de opinión al considerar vulgar dicha idea. De ese modo Medusa aparece desafiante en su sexualidad, ironizando el autor al comentar al respecto: “I suppose one could say she was the first lady to burn her bra” (Harryhausen, Dalton, 2003: 232).¹¹

No debemos olvidar que, de joven, Harryhausen se había formado en el dibujo del natural, por lo que se agradece que no considerase obsceno un desnudo per se. Al final, y para encontrar una solución equilibrada de cara al público, decidió cubrir los senos con la misma textura y color de piel que el resto del torso, disimulando así los pezones de la criatura.

La cola, aunque propia de una serpiente, no oculta la fascinación del autor por la morfología de los grandes reptiles de la prehistoria. Si la observamos en detalle descubriremos un

Fig.5 – Boceto de cuerpo entero de Medusa. Aunque finalmente se prescindiría del top y se le añadiría un brazalete, ya posee aquí todos los elementos clave del personaje.

Fig.6 – Dibujo conceptual de la escena de Perseo y Medusa. Nótese el uso de los claroscuros para dramatizar la escena, inspirado por la obra de Gustave Doré (1832-1883), otro autor de referencia en la carrera de Harryhausen.





diseño modular que nos recuerda a la piel de un cocodrilo, pero adaptada a una extremidad vermiforme. En su extremo añadió un cascabel que, lejos de ejercer como un simple adorno, sirve como elemento disuasorio. Podemos escuchar su sonido y vemos primeros planos del mismo cuando el personaje todavía no ha irrumpido en escena. En cuanto a las armas, y no considerando suficiente la mortal mirada, Harryhausen optó por añadir al personaje arco, flechas y una aljaba para que resultara una amenaza no solo en distancias cortas. Medusa las utiliza para aniquilar al enemigo entre las sombras y captar su atención para lograr cruzar las miradas. Además relaciona al personaje con la tribu de las amazonas, descendientes de Ares, dios de la guerra, y por ende prototipo de la mujer castradora enemiga del sexo masculino, al igual que la criatura. Nada en el diseño parecía dejado al azar.

03.2

Luces y sombras de un mito. Fotografía

El autor comprendía la importancia de la iluminación en la puesta en escena, pues era admirador de las obras de John Martin, ejemplo de dramatismo y composición a través de la luz y el paisaje, como en *Sadak in Search of the Waters of Oblivion* (1812). En la película *Medusa* vive en un lúgubre templo, especie de antecámara de los Infiernos, donde puede ocultarse fácilmente y acechar entre las sombras. La luz de la estancia proviene del interior, de las antorchas colocadas en las columnas y de unas vasijas con lumbre en el suelo, proyectando la silueta del personaje en las paredes e iluminando su figura la mayor parte del tiempo a contraluz. El titilar de las llamas se refleja en las estatuas de piedra que habitan la estancia y, una vez en escena, en el cuerpo de la criatura. Para simular ese efecto, Harryhausen construyó una rueda de plexiglás

con varios agujeros de diferente forma a los que añadió filtros de color. La luz, dependiendo del agujero que atravesara, se proyectaba de distinta forma e intensidad sobre el muñeco. En cada fotograma de Medusa que animaba, daba un giro a la rueda y tomaba la fotografía. Así, al revelar la toma, el personaje simulaba estar iluminado por antorchas reales. La manera dramática y teatral de fotografiar la escena se completó con lo que Harryhausen denominaba una iluminación “a lo Joan Crawford”,¹² que no era sino centrar un halo de luz alrededor de los ojos y así captar la atención del espectador en ese fragmento del rostro, fotografiando al muñeco como si de una actriz de carne y hueso se tratara (Penso, 2002: 115).

03.3

Feroz y animado carácter. Movimiento

Conseguir movimientos *realistas* nunca fue el objetivo de Harryhausen. Tal y como dijo: “si la fantasía parece real, estás matando su esencia” (Aguilar, 2006: 114). El muñeco de Medusa, de catorce pulgadas de alto, no iba a ser una excepción y debía ser animado de una forma particular.¹³ El modelado era lo suficientemente detallista como para aguantar planos cercanos, y tenía ciento cincuenta puntos de articulación, lo que le daba mucha libertad al animador pero a la vez volvía más ardua su tarea. Al principio Harryhausen no tenía muy claro el camino a se-

guir para lograr el movimiento propio de la criatura, pues aunque el cuerpo de serpiente dictaba en gran medida cómo debía moverse, el torso necesitaba aparentar más rigidez (Harryhausen, Dalton, 2003: 273). El problema lo resolvió fijándose en el movimiento de un *monstruo* real del film *La parada de los monstruos* (*Freaks*, Todd Browning, 1932), cuya manera de desplazarse se reducía al uso de sus dos extremidades superiores.¹⁴ Este peculiar movimiento lo adaptó para Medusa y de ese modo entra en plano ayudándose de los brazos para avanzar, irguiéndose más tarde cuando indaga entre las columnas. Los primeros planos de su cola muestran cómo empuja la cadera hacia adelante arrastrando consigo el apéndice serpentino y contrayéndolo a continuación, simulando los andares de una oruga. Observamos que esta animación no mimetiza los movimientos de una serpiente sino que los adapta y crea unos particulares, pues no olvidemos que se trata de animar un personaje producto de la imaginación.¹⁵

Medusa avanza lentamente, escudriñando cada rincón con una determinación sobrecogedora, cargando y disparando sus flechas indiscriminadamente, mostrando un total desprecio hacia la vida humana. Sin embargo, nada podía hacerle sospechar que este sería su último enfrentamiento, y al final, entre convulsos movimientos, muere decapitada por Perseo. Tal vez su fallida estrategia fue un acto consciente, pues intuimos que dentro de ese aspecto tan desagradable palpita un alma ansiosa de ser liberada.



Fig.7 – Ray Harryhausen durante el rodaje de la secuencia de la decapitación de Medusa

03.4

Acordes del inframundo. Música y sonido

La secuencia carece casi por completo de diálogo, y solo Zeus rompe el incómodo silencio con voz en *off* momentos antes del final. Se escucha el sonido de la fuente en el centro de la sala mientras entran los héroes, que se comunican con gestos mientras avanzan. El silencio es muy incómodo, la atmósfera se vuelve por momentos insoportable, hasta que un cascabel anuncia el comienzo de un enfrentamiento con la mismísima encarnación de la muerte.

El veterano Laurence Rosenthal se encargó esta vez de la banda sonora. Hasta el momento había sido Bernard Herrmann el compositor estrella de las películas de Harryhausen, creando maravillosas melodías y poniendo el listón muy alto con ello. Rosenthal, sin embargo, estuvo a la altura y realizó una vigorosa partitura, aunque quizá, tal y como comentó Carlos Aguilar, “recuerda demasiado a la de John Williams

para los films sobre Superman” (2006: 104). De hecho está dominada por momentos épicos y el uso de fanfarrias al estilo Williams pero, en la secuencia que nos ocupa, Rosenthal crea una atmósfera oscura, tensa e hipnótica que encaja perfectamente con la acción. La melodía va introduciéndose de manera progresiva y sin estruendos, al igual que ocurre en el film de Peter Jackson —gran admirador de Harryhausen— *El señor de los anillos: La comunidad del anillo* (*The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring*, 2001) en la escena del troll de las cavernas.

En el capítulo *Monstruos: informes de fatalidad* del libro *Ray Harryhausen: creador de monstruos*, Alberto Ruiz de Samaniego hace una disección del concepto de lo bestial y apunta al respecto de los comportamientos de estos seres: “Notemos [...] su silencio, o, cuando menos, la privacidad del uso de la palabra articulada; condenado a como está a una comunicación no verbal” (Ruiz de Samaniego, 2009: 24). Medusa, tal es su maldición, ha perdido por completo la capa-

Las narraciones fantásticas acaecidas en tiempos pasados dejaron paulatinamente de interesar a los productores

cidad comunicativa del lenguaje, por lo que se hace notar mediante sonidos guturales, el siseo de sus reptiles y por el sonido del cascabel. Solo percibimos algo humano en su voz cuando, al ser derrotada, lanza un gemido de dolor, arañando la columna donde logra apoyarse.¹⁶ Eso nos basta para sentir cierta compasión por la criatura. Sí, es un enemigo terrible, pero como cualquier ser vivo invadido en su espacio vital, había intentado, esta vez sin éxito, defenderse. La cabeza, ya separada del cuerpo, se convertirá a partir de ese momento en la última esperanza para Perseo, pues su poder para petrificar sigue intacto y es lo único que puede impedir que el Kraken devore a la hermosa Andrómeda.

04

Un jardín de estatuas de piedra. Otras Medusas animadas

El estreno de *Furia de titanes* marcó el fin de una era. Con la fiebre de *La Guerra de las Galaxias* (*Star Wars*, George Lucas, 1977) contagiando a medio mundo, las narraciones fantásticas acaecidas en tiempos pasados dejaron paulatinamente de interesar a los productores,

pues la ciencia ficción y las aventuras galácticas parecían ser lo más rentable. Ese motivo, sumado al interés de los estudios por desarrollar efectos especiales de forma digital en detrimento de lo artesanal, provocó que Harryhausen se planteara el que ha sido un dulce retiro. Desde entonces la mitología griega no ha vuelto a mostrarse en pantalla grande con un esplendor semejante. Hay, eso sí, algunos ejemplos de films que escogieron a Medusa como personaje, aunque, salvo excepciones, alejándose del concepto del maestro. El primero de ellos, *La furia del Coloso* (*L'avventure dell'incredibile Ercole*, Luigi Cozzi, 1985), es una mezcla algo indigesta de mitología, aventura galáctica y espada y brujería que contiene efectos especiales “stop-motion” de Jean-Manuel Costa, prestigioso animador francés y gran admirador de la obra de Harryhausen.¹⁷ La secuencia que nos interesa, claramente inspirada en el clásico, transcurre en una rocosa guarida donde el protagonista se enfrenta a una Medusa mitad humana y mitad escorpión —dos criaturas de *Furia de titanes* en una—, pero su aparición es tan breve que apenas se puede apreciar el trabajo del animador.

Le siguió años después y en dibujos animados la irreverente *Hércules* (*Hercules*, John Musker, Ron Clements, 1997), donde Medusa, dentro

de una galería apabullante de divertidos personajes, es una oronda criatura cuyo original diseño se inspira directamente en sus más arcaicas representaciones artísticas. Igual de llamativa es Celia, la secretaria de la oficina de *Monstruos S.A.* (*Monsters Inc.*, Pete Docter, David Silverman y Lee Unkrich, 2001), largometraje animado por ordenador donde la adorable cíclope con cuerpo de calamar luce unas cómicas serpientes a modo de peinado y un brillante vestido de escamas.¹⁸ Nada que ver con las creaciones incluidas en *El viaje del Unicornio* (*The Voyage of the Unicorn*, Phillip Spink, 2000) y *Percy Jackson y el ladrón del rayo* (*Percy Jackson, the Lightning Thief*, Chris Columbus, 2009), producciones para televisión y cine respectivamente que optan, como en las producciones de antaño, por mostrar a Medusa

como una hermosa fémina con un tocado de serpientes, eso sí, creado mediante infografía.¹⁹

En 2010, tras el renovado interés de los grandes estudios por las historias épicas —y debido a la escasez de ideas—, se tuvo a bien estrenar una nueva versión del clásico de Harryhausen. Por desgracia, el nuevo *Furia de titanes* (*Clash of the Titans*, Louis Leterrier) resultó ser un ruidoso pero pobre lavado de cara de su precedente. La secuencia de Medusa —aunque valdría cualquiera del film— se encuentra, narrativamente hablando, a años luz de la original. Ahora la criatura lleva un sostén metálico y su rostro es el de una bella modelo, aunque sus facciones mutan en reptil en los momentos de éxtasis asesino. Estos detalles pueden funcionar en otros medios audiovisuales —tal y como veremos más

Fig. 8 – De izquierda a derecha, dibujos de Manuel Ferri basados en las Medusas de la serie *Jason and the Heroes of Mount Olympus* (2001), el cortometraje *Persei* (1973), la serie *La pequeña Polon* (1982), el cortometraje *Medusa* (2010) y el largometraje *Hércules* (1997).



Μέδουσα

adelante— pero resultan aquí superfluos y desafortunados. No existe un ápice de humanidad en esta fallida versión del personaje, traicionando y banalizando la visión de su legítimo creador, convirtiendo a Medusa en lo que él nunca quiso: otro monstruo al que aniquilar. El mismo Harryhausen debió temer este resultado cuando, antes incluso de conocer la puesta en marcha del proyecto, declaraba: “for all the wonderful achievements of the computer, the process creates creatures that are too realistic and for me that makes them unreal because they have lost one vital element —a dream quality” (Harryhausen, Dalton, 2003: 8).²⁰

En el formato de largometraje, tal y como hemos podido comprobar, Medusa seguía sin prodigarse en exceso, mas no puede decirse lo mismo cuando buscamos su huella en cortometrajes y series de animación, donde además surgen las apariencias más inverosímiles, divertidas y variadas. Trabajos breves de animación como *Gorgonas* (Salvador Sanz, 2004) y *Medusa* (Nick DiLiberto, 2010) muestran a la criatura desde distantes puntos de vista tanto narrativos como estéticos, siendo en el segundo donde el autor adapta las formas serpentinadas de Harryhausen con resultados espectaculares. *La Pequeña Polon* (*Ochame kami monogatari koro koro Pollon*, Kokusai Eigasha, 1982-83), *Voltron* (Toei Animation,

1984-85), *Los Caballeros del Zodíaco* (*Seinto Seiya*, Toei Animation, 1986-89), *Hércules* (*Hercules: the Animated Series*, Walt Disney Television, 1998-99), *Pet Shop of Horrors* (Madhouse, 1999), *Jason and the Heroes of Mount Olympus* (Saban Internacional Paris, 2001) o *Academia de titanes* (*Class of the Titans*, Nelvana, 2005-07),²¹ son algunos ejemplos de series animadas que incluyen a la criatura mitológica en sus tramas bajo todas las formas imaginables, demostrando el interés que sigue suscitando dicho personaje en la actualidad, arrastrado además, como en la última serie citada, por la popularidad del largometraje de Harryhausen.

En cuanto a series de imagen real, cabe citar dos ejemplos radicalmente diferentes: por un lado, la serie de Jim Henson productions *Cuentos griegos* (*Greek Tales*, 1999), que muestra a Medusa y sus hermanas Esteno y Euríale con aspecto de oscuras y maléficas hechiceras provistas de alas de murciélago y un ajado atuendo; y por otro *Hércules, los viajes legendarios* (*Hercules, The Legendary Journeys*, Fox Film Corporation, 1995-99), cuyo diseño de la criatura —de hermosa apariencia— resulta más convencional.²²

Para finalizar trataremos un campo donde Harryhausen tal vez se sienta desubicado, los videojuegos, pero tomando la palabra al autor: “Influences can, of course, cross the boundaries

between different art forms” (Harryhausen, Dalton, 2005: 19).²³ Y es precisamente en esta innovadora forma de entretenimiento donde Medusa se muestra más cercana a su personal versión. Títulos como *Hippodrome* (Data East, 1989), *World of Warcraft III*, *The Frozen Throne* (Blizzard Entertainment, 2003), *Titan Quest* (Iron Lore, 2006), *Final Fantasy XI* (Square, 2006), la serie *Castlevania* (iniciada por Konami en 1986) y *Castle Crashers* (The Behemoth, 2007) muestran preferencia por el diseño de la criatura con cuerpo serpentino, tal y como aparece en *Furia de titanes*, equipada en ocasiones con arco y flechas y el característico cascabel en la cola.²⁴

Pero es la serie de videojuegos *God of War* —creada por SCE Santa Monica Studios en 2005— la que más y mejor ha trasladado el bestiario mitológico de Ray Harryhausen a esta nueva forma de expresión artística. Los cíclopes, Pegaso, la hidra, las harpías, el minotauro mecánico y los esqueletos vivientes son algunas de las criaturas, junto a Medusa, que pueblan los escenarios de esta saga.²⁵ La criatura de mirada asesina se presenta como enemigo de final de fase en la primera entrega, y lidera una estirpe cuyo diseño y características varían dependiendo de su status, especie o zona geográfica, pero siempre conservando

la cola serpentina como signo distintivo. Su rostro oscila entre lo humano y lo demoníaco: el cuero cabelludo, tanto de Medusa como de otras Gorgonas de similar rango, está poblado por cobras; sus enormes manos cuentan con cuatro dedos de afiladas uñas, su piel es escamosa y una fila de espinas recorre la parte posterior de su cola. No van equipadas con arco y flechas, y en su defecto atacan con zarpazos, golpes de cola y rayos letales que lanzan por sus ojos. Ninguna de las Gorgonas de la serie, al igual que la Medusa de Harryhausen, tiene pudor a la hora de mostrar sus senos, aunque aquí lo hacen de forma más indecorosa.

Cabe destacar asimismo que el poder de estas criaturas pasa a manos del jugador, una vez derrotadas. Kratos, el espartano protagonista, recibe gratificaciones por cada enemigo liquidado, e incluso puede conservar la cabeza cercenada de una de las Gorgonas y utilizarla para petrificar al resto de oponentes, adoptando en el momento concreto un gesto similar al de Perseo —y a su vez a la escultura de Cellini— cuando se enfrenta al Kraken en la última escena de *Furia de titanes*. Las referencias al legado de Ray Harryhausen llegan a tal punto que incluso los desarrolladores de esta saga de videojuegos requirieron los servicios de Harry Hamlin —Perseo

Fig.9 – De izquierda a derecha, dibujos de Manuel Ferri basados en las Medusas de los videojuegos *Castlevania III: Dracula's Curse* (1989), *God of War: God of Sparta* (2010), *Castlevania: Legacy of Darkness* (1999), *World of Warcraft III: The Frozen Throne* (2003) y *Castle Crashers* (2007).





Fig.10 – Imagen reciente de Ray Harryhausen con el muñeco de Medusa.

en la película— para doblar al mismo personaje en su aparición en *God of War II: Divine Retribution* (Santa Monica Studios, 2007).

Como podemos comprobar, aunque de manera radicalmente diferente a antaño, la presencia de Medusa en el arte y la influencia de su diseño en *Furia de titanes* siguen vigentes: únicamente basta con seguir el rastro de estatuas de piedra.

05

Conclusión

Escribió Harryhausen: “to bring a creation to life is a rare gift, indeed a miracle that the very gods of Olympus would have been envious of” (Harryhausen, Dalton, 2003: 7).²⁶ Sin duda, estos dioses envidiarían a la Gorgona de la clásica *Furia de titanes*. Después de su estreno, ningún

artista o aficionado al cine puede imaginarla bajo ninguna otra apariencia que encaje mejor con su naturaleza. La combinación de arte clásico y elementos de su propia creación, como la forma serpentina que tanto le agradaba, ha convertido este diseño en arquetípico, sirviendo de fuente de inspiración a posteriores generaciones, como lo fueron otrora las primitivas representaciones del mito.

Tal y como el doctor Frankenstein requería de la alquimia y la electricidad para dar vida a sus creaciones, Harryhausen utilizaba la “stop-motion”; pero, al contrario que el primero, amaba a sus criaturas, se sentía orgulloso de ellas y evitaba juzgarlas por muy terrible que fuera su condición. El personaje de Medusa se recrea en su maldad, es consciente de su poder y del terror que transmite, pero es al fin y al cabo un producto del capricho de los habitantes del Olimpo. Por eso, a pesar de su ferocidad, sufre con

las heridas y agoniza de forma dramática tras el golpe mortal de Perseo. Es además una creación hermosa, pues “toda forma es trascendentalmente bella” (Ruiz de Samaniego, 2009: 11), y en estas creaciones dicha belleza se debe no sólo al diseño y al modelado sino al movimiento y, por ende, a la intervención última del animador. Dotar de vida a estos personajes mediante la técnica fotograma a fotograma se convirtió en las manos amorosas de Ray Harryhausen en una nueva forma de expresión, de arte.

Dentro de su profesión, llegó a convertirse en lo más parecido a un hombre del Renacimiento del siglo XX, pues dominó las funciones de escultor, dibujante, carpintero, animador y productor, entre otras muchas, demostrando que la continua formación y desarrollo artístico son fundamentales para lograr una carrera sólida. Su Medusa, más que una versión animada de una criatura mitológica realizada por un artista, es la confirmación de Harryhausen como creador a la altura de pioneros como George Méliès, capaz de llevar todo el peso creativo de un largometraje sin mayores pretensiones que realizar un trabajo honesto, mágico y singular. Es, sin duda, el último de los titanes.

Agradecimientos

A Ray Harryhausen, por entregarnos la llave a otros mundos. A Tony Dalton y a la Fundación Ray y Diana Harryhausen, por su amabilidad y atención. A María Lorenzo, por darme esta oportunidad. A Sara Álvarez, por seguir esperando con paciencia a que continúe lo que debí terminar hacer años.

© Del texto: Manuel Ferri Gandía

© De las imágenes: The Ray and Diana Harryhausen Foundation



Biografía

Manuel Ferri Gandía se licenció en Bellas Artes en 1998 en la Universitat Politècnica de València. En 2001 realizó el trabajo de investigación *Las creaciones de Ray Harryhausen*, dirigido por Carmen Lloret Ferrándiz. Sus primeros cortometrajes *Estoy por ti* y *Alba* fueron seleccionados en el Festival Internacional de Annecy (Francia) en 1998 y 1999 respectivamente. Su siguiente trabajo, *El Felipe y la Maripepa*, fue elegido en 2006 por TVE para formar parte del programa *El concierto*. Como animador ha participado en series como *Doc Franky*, de Pablo Llorens, y actualmente combina trabajos de ilustración con el diseño de créditos, carteles y efectos especiales de “stop-motion”.

E-mail

manuel@manuelferri.com

Notas

¹ *“Aventuras, criaturas extrañas y héroes grandes como la vida”* (trad. a.)

² La palabra “Gorgona” proviene del latín antiguo Γοργώ (Gorgō), que significa “terrible”. Por otro lado “Medusa” proviene de Μέδουσα (*Médousa*), que significa “protectora”. En el relato de Medusa —única mortal de las hermanas Gorgonas junto a Esteno y Euriale— la diosa Atenea, causante de su mal, puso la cabeza cortada de la criatura en su escudo para protegerse del enemigo. Podemos comprobar en el arte clásico que la aparición ambos personajes van estrechamente ligados.

³ Medusa iba a formar parte del elenco de enemigos de *Jasón y los Argonautas*. Aunque finalmente no lo hizo, advertimos su presencia en un pequeño detalle: un cráneo poblado de serpientes está dibujado en el escudo de uno de los siete esqueletos a los que se enfrenta Jasón en el clímax final.

⁴ El relato mitológico original sufre varias alteraciones en favor de la narración filmica. Belerofonte y no Perseo, por ejemplo, fue quien dominó a Pegaso. Además este último nació de la cabeza seccionada de Medusa junto a Crisaor, pero en la película el animal aparece antes como superviviente de una manada de caballos alados. Beverley Cross, no queriendo obviar la clásica relación de Pegaso con Medusa, ideó una secuencia donde el caballo, tras haber caído al mar, resurge después desde el mismo lugar donde Perseo arroja la cabeza de la Gorgona, sugiriendo un nacimiento.

⁵ Poseidón, quien violó a Medusa, era también dios de los caballos y solía adoptar dicha forma.

⁶ Pudo ser obra de Leonardo DaVinci, pero estudios recientes no aseguran dicha autoría.

⁷ Al final del film *The Seven Faces of Dr. Lao* hay una secuencia donde aparece la cabeza de Medusa animada en “stop-motion”, pero el diseño es prácticamente el mismo.

⁸ “Es muy adaptable y se presta fácilmente a la animación del modelo porque el animador puede mantener constantemente el movimiento retorci-

endo la extremidad, creando un efecto amenazante, misterioso y horrible.” (trad. a.)

⁹ “¿Quién querría una Gorgona parca en serpientes?” (trad. a.)

¹⁰ Harryhausen era aficionado a escribir sus propias obras de teatro de títeres y llevarlas a escena. Los monstruos y seres fantásticos, a partir del visionado de *King Kong* (Merian C. Cooper, Ernest B. Schoedsack, 1933), se convirtieron en sus personajes favoritos, creando incluso terroríficas máscaras por encargo de sus amigos.

¹¹ “Supongo que alguien podría pensar que fue la primera señora en quemar su sujetador” (trad. a.)

¹² Así estaba iluminada Joan Crawford en *Alma en suplicio* (*Mildred Pierce*, Michael Curtiz, 1945).

¹³ Debido al volumen de trabajo, Harryhausen tuvo que ser asistido por dos animadores para así completar los planos en el tiempo estipulado. Jim Danforth y Steve Archer se encargaron de completar la animación de Pegaso y Bubo respectivamente, aunque la de Medusa es obra enteramente de Harryhausen. Al modelado de las esculturas contribuyó Janet Stevens, que ya había colaborado con Ray Harryhausen en su anterior largometraje *Simbad y el ojo del tigre* (*Simbad and the Eye of the Tiger*, Sam Wanamaker, 1977).

¹⁴ Existe una escultura etrusca en bronce del siglo VI a. C. que representa una sirena apoyada en sus dos extremidades superiores, y recuerda en su pose y morfología a la Medusa de *Furia de titanes*. No acaba ahí la relación entre estos dos enemigos femeninos, pues las sirenas, al igual que Medusa, mutaron su aspecto con el paso de los siglos, cambiando el cuerpo y garras de pájaro por una cola de pez unida a un torso de hermosa mujer. Además, durante la Edad Media a las sirenas se les solía representar junto a serpientes, símbolos de la lujuria y lo demoníaco (Fabregat, 2005: 28).

¹⁵ En parte el movimiento viene determinado por el esqueleto articulado del muñeco, que tiene dos puntos de anclaje en la cola para sujetar el personaje a la mesa de rodaje. Dichos puntos son los que se juntan y separan para hacer avanzar la figura.

¹⁶ El momento de la muerte de Medusa es parti-

cularmente dramático, pues escuchamos el grito de dolor ya con la cabeza separada del cuerpo. Dejar la marca de las uñas en la columna mientras cae añade estridencia al acto, pues es bien conocida la dentera que causa dicho gesto. En la película *La muerte os sienta tan bien* (*Death Becomes Her*, Robert Zemeckis, 1992) el personaje de Madeleine Ashton —devorahombres e inmortal como Medusa— araña de la misma forma una de las columnas de su mansión al saberse traicionada por su amiga.

¹⁷ Participó como animador en el episodio “Tyrannosaurus Rex” (Gilles Behat, 1992) de la serie *The Ray Bradbury Theater*, cuya historia es un homenaje a Ray Harryhausen.

¹⁸ La película *Monstruos S. A.* homenajea a Harryhausen bautizando con ese apellido el restaurante donde van a cenar los monstruos de la empresa. Por otra parte y aunque la comparación pueda resultar odiosa, los tentáculos y el único ojo de la protagonista recuerdan vagamente a la Medusa-disfraz de la película de 1962 citada anteriormente *El valle de los hombres de piedra*.

¹⁹ Ambas producciones coinciden además en que, para controlar los efectos nocivos de su mirada, Medusa utiliza unas gafas de cristales especiales, idea que ya había utilizado anteriormente la productora Disney en 1998 para su serie *Hércules*.

²⁰ “A pesar de los asombrosos logros de los ordenadores, las criaturas que se crean en tales procesos son tan realistas que para mí resultan irreales ya que pierden un elemento vital —una cualidad de sueño” (trad. a.)

²¹ Todas las series citadas hacen referencia al personaje mitológico, excepto *Voltron*, donde la criatura pertenece a una raza alienígena del planeta Medusa. Tiene tentáculos en la cabeza y puede transformar a sus enemigos en piedra, pero tanto su tamaño e indumentaria la hacen más propia de las producciones “mecha” como *Mazinger-Z* (Toei Animation, 1972-74). También llamativo, aunque por otras razones, es el personaje Deuce Gorgon de una línea de muñecos con serie propia de televisión, *Monster High* (Mattel Entertainment, WildBrain Animation, 2010-),

cuyo interés radica en que es hijo varón de Medusa y, como en otras creaciones citadas, usa gafas de sol por miedo a dañar a sus compañeros.

²² El personaje es en realidad una hechicera —“she-demon” en el original— sin serpientes en la cabeza y en ningún momento de la trama se hace referencia a Medusa, pero tiene un cuerpo serpentino acabado en un agujijón-cascabel que convierte en piedra a sus víctimas con un solo toque.

²³ “Las influencias pueden, por supuesto, traspasar los límites entre diferentes formas de arte” (trad. a.)

²⁴ Aunque no inspiradas directamente en la de Harryhausen, los siguientes títulos también contienen versiones de Medusa, algunas muy destacables: *Rastan Saga II* (Taito, 1989), *Myth, History in the Making* (System 3, 1989), *Sexy Parodius* (Konami, 1996), *Lord of Arcana* (Square Enix, 2010) y *Kid Icarus Uprising* (Project Sora, 2012).

²⁵ Incluso Thalos de *Jasón y los argonautas* tiene su reflejo en uno de los gigantes enemigos de *God of War II*: el coloso de Rodas revivido por Atenea.

²⁶ “Dar vida a una creación es un extraño don. De hecho es un milagro que envidiarían los mismísimos dioses del Olimpo” (trad. a.)

Referencias bibliográficas

AGUILAR, Carlos, 2006. *La espada mágica, el cine fantástico de aventuras*. Madrid: Calamar.

AGUIRRE CASTRO, Mercedes, 1998. “Las Gorgonas en el mediterráneo occidental” en *Revista de arqueología*, 207, pp. 22-31.

FABREGAT, Marta, 2005. “Sirenas, el encanto y el peligro del mar” en *Historia National Geographic*, Vol. 18, pp. 25-28.

HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, 2005. *The Art of Ray Harryhausen*. Londres: Aurum Press.

HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, 2003. *Ray Harryhausen. An Animated Life*. Londres: Aurum Press.

OVIDIO, 8 d. C., *Metamorfosis*. Madrid: Espasa Calpe, 1994.

PENSO, Giles, 2002. *Stop-motion, l'animation image par image dans le cinema fantastique*. París: Dreamland.

RUIZ DE SAMANIEGO, Alberto (ed.), 2009. *Ray Harryhausen: creador de monstruos*. Madrid: Maia.

Bibliografía Recomendada

DÍAZ MAROTO, Carlos, 2010. *Ray Harryhausen. El mago del stop-motion*. Madrid: Calamar.

DOMÍNGUEZ, Vicente, 2002. “La cabeza de Medusa: el miedo, el espejo y la muerte” <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1030905> [Acceso: junio 2012]

GOD OF WAR WIKI, información en español sobre la saga *God of War* (<http://es.godofwar.wikia.com/wiki/Gorgonas> [Acceso: junio 2012]).

GRIMAL, Pierre, 2008. *Diccionario de la mitología griega y romana*. Barcelona: Paidós.

HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, 2008. *A Century of Model Animation*. Londres: Aurum Press.

HERNÁNDEZ REYES, Adexe, 2010. “Los mitos griegos en el manga japonés”, <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2663526> [Acceso: junio 2012]

PAYÁN, Miguel Juan, 2008. “Los mitos griegos en el cine” en *Acción*, Vol. 1003, pp. 22-25.

ROSALES, Luis M. 2009. “Ray Harryhausen. Reflexiones de una leyenda” en *Scifworld*, Vol. 12, pp. 58-59.

SANTAMARÍA, Jaime, 2009. “Maestros del fantástico: Ray Harryhausen” en *Scifworld*, Vol. 12, pp. 42-55.

VALVERDE GARCÍA, Alejandro, 2010. “Grecia Antigua en el cine: filmografía y bibliografía” en *Philologica Urcitana*, Vol. 3, pp. 129-146.

WAYBRIGHT, David (editor), 2007. *The Art of God of War II*. Indianápolis: DK Publishing.