



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA

Tesis Doctoral

**ARQUETIPOS IMAGINARIOS. LAS CLAVES DEL CINE  
FANTÁSTICO DE AVENTURAS DE RAY HARRYHAUSEN**

Departamento de Dibujo

Programa: El personaje en la animación

Presentada por:

**Manuel Ferri Gandía**

Dirigida por:

**Dra. Dña. Sara Álvarez Sarrat**

Valencia, 2015



*A mis padres, a mis hermanos, a mi sobrino Noah y a Pedro. A los que todavía disfrutan de la lectura en papel y del cine en las filmotecas. A los que conservan viejas cintas de vídeo y decoran sus estanterías con videojuegos de ocho bits. A los que no toleran el maltrato a ningún tipo de criatura. A los que aprecian el sonido del silencio. A los que se alegran cuando el día está gris.*





## **AGRADECIMIENTOS**

A Sara Álvarez por la dedicación, interés, paciencia y generosidad mostrada antes y durante el proceso de dirección de esta tesis doctoral. Al equipo del departamento de dibujo por llevar veinte años apoyando el arte de la animación y haberme permitido, con esta investigación, aportar mi grano de arena al proyecto. A mi familia por haber servido de apoyo constante, sobre todo en la última fase de la redacción, y por apreciar lo que significa algo tan complejo como una tesis doctoral. A Maria José Álvarez, del festival de cine de Gijón, por su envío de material. A mi hermano Miguel Ángel, por haberme conseguido unos maravillosos libros sobre Harryhausen que se han revelado como fundamentales para este trabajo. A la anónima funcionaria de la biblioteca municipal de Valencia, que me permitió tener libros por un tiempo extra al conocer que eran para hacer una tesis. A la fundación de Ray y Diana Harryhausen por haber publicado tantos y tan variados libros sobre el autor y por continuar preservando y difundiendo su obra. Al propio Ray Harryhausen, por haberme dado la oportunidad de conocerlo en su día y cuya figura se ha convertido, más ahora que nunca, en toda una inspiración como persona y como profesional. Y por supuesto a Pedro, por haberme acompañado en todo momento durante este viaje lleno de lugares maravillosos pero también de escenarios perturbadores habitados por algún que otro monstruo al que no ha habido más remedio que hacer frente. De no ser por su apoyo, comprensión y generosidad no hubiera sido posible volver a Ítaca.



## Índice

<b>INTRODUCCIÓN</b>	1
Hipótesis	6
Objetivos	7
Estado de la cuestión	8
Estructura	14
Metodología	15
<b>1. LA MAGIA DESDE LAS CAVERNAS AL CINEMATÓGRAFO</b>	20
1.1. Tesoros ocultos	22
1.2. Cuentos de luz y de sombra	27
1.3. Proyecciones sobrenaturales	31
1.4. Creer en las hadas	34
1.5. Y la magia se hizo cine	38
<b>2. RAY HARRYHAUSEN, GÉNESIS DE UNA PERSONALIDAD ARTÍSTICA ÚNICA</b>	46
2.1. Años felices, años difíciles	48
2.2. Todas mis cosas favoritas	52
2.3. Recuerdos en papel maché	57
2.4. Pasajes hacia la aventura	62
2.5. Ante la octava maravilla. <i>King Kong</i> y Willis O'brien	85
2.6. Pequeño gran estudio	98
2.7. Ray Bradbury y el peculiar grupo de la ciencia-ficción	108
2.8. El soñador multidisciplinar	115
2.9. George Pal y los muñecos atolondrados	136
2.10. Cuando la Tierra se resquebrajó. El paréntesis de la guerra	145
2.11. Charles H. Schneer, productor de quimeras	155
2.12. Canción de cuna para un gorila	162
<b>3. EL LIBRO DE HECHIZOS DE HARRYHAUSEN</b>	177
3.1. Una vida dedicada al cine fantástico	179
3.2. El cine como trabajo en equipo	184
3.3. En busca de la historia perfecta	190
3.4. La soledad del animador de fondo	197
3.5. Cuerpos de látex, almas de metal	202
3.6. <i>Dynamation</i> , manual de uso	207

3.7. La música, el personaje invisible	212
<b>4. EL MUSEO DE LO EXTRAORDINARIO</b>	<b>218</b>
4.1. La galería de criaturas de Ray Harryhausen	220
4.1.1. Un dinosaurio en la corte del rey Midas	220
4.1.2. El cefalópodo que no era tal	226
4.1.3. Humanos, abandonad toda esperanza	230
4.1.4. El increíble venusiano creciente	235
4.1.5. La fauna sobrenatural de Arabia	241
4.1.6. El tamaño importa en Brogdignac	252
4.1.7. Los experimentos gastronómicos del capitán Nemo	256
4.1.8. Un mundo nuevo de dioses y monstruos	264
4.1.9. El imperio de las hormigas	276
4.1.10. Aquellos maravillosos años prehistóricos	281
4.1.11. Gwangi y otras especies en peligro de extinción	294
4.1.12. La diabólica estirpe de Koura	305
4.1.13. No despiertes al tigre dormido	318
4.1.14. Criaturas de barro y de furia	330
4.2. Siempre criaturas, nunca monstruos	351
4.3. ¡Están vivos!	361
<b>5. EL DESCANSO DEL GUERRERO</b>	<b>372</b>
5.1. Reflexiones sobre los últimos años de un pionero	374
5.2. Eternamente joven. El legado de Ray Harryhausen	385
5.2.1. Nuevos argonautas, clásicas criaturas	385
5.2.2. Una moneda, tres vidas	410
<b>6. CONCLUSIONES</b>	<b>423</b>
<b>7. BIBLIOGRAFÍA</b>	<b>434</b>
<b>8. ÍNDICE DE IMÁGENES</b>	<b>454</b>
Anexo 1. Galería de arte clásico	468
Anexo 2. Glosario técnico	474
Anexo 3. Textos originales en inglés	481
Resumen / Summary / Resum	495





## INTRODUCCIÓN





## INTRODUCCIÓN

Hay historias que merecen ser leídas en la tranquilidad de una biblioteca y a ser posible acompañados por un golpeo de lluvia en los cristales. Como en los libros antiguos, hay secretos que permanecen ocultos entre sus líneas a la espera del sagaz explorador que las descubra. Esta pretende ser una de esas historias, y su protagonista responde al nombre de Ray Harryhausen, a quien dejaremos que se defina personalmente, tal y como hizo en su libro *Ray Harryhausen, an Animated Life*:

Nunca me he considerado una persona que hace “efectos especiales”, solo un animador y un cineasta, que es un campo particular que abarca sus concretas especializaciones y una profesión por derecho propio [...]. Hubo momentos en los que creí que no valía la pena, pero la forma cómo nos enfrentamos a enormes dificultades lo veo como una gran odisea, como Jasón, Simbad y Perseo hubiesen hecho.<sup>1</sup>

Otros le han calificado de “creador de monstruos”, “mago del *stop-motion*”, “maestro del fantástico”, “leyenda del género fantástico”, “el último de los titanes”, “hacedor de monstruos”, “titán de los efectos especiales” y “maestro de la ilusión”, originales adjetivos que sin embargo no describen más que una parte de sus tantas facetas.

Quizá en otra época muy anterior a la nuestra nos hubiésemos referido a él como el afamado inventor de artilugios mecánicos, o como el oscuro alquimista que realizaba sortilegios en una lóbrega estancia de un castillo medieval; o tal vez como el pintor de héroes y leyendas favorito de algún emperador o un indio cuentacuentos conocedor del secreto la cuerda suspendida. Incluso podríamos estar hablando de un tallador de efigies al servicio de los dioses. Pero quiso el destino que Raymond naciese en Los Ángeles el 29 de junio de 1920, cuando ese otro milagro llamado cine acababa de desplegar sus alas, aquellas que habría de batir con todas sus fuerzas para hacer frente a la gran depresión que se avecinaba. A él, al cine como fábrica de sueños, dedicó su vida. Harryhausen, con la técnica de animación fotograma a fotograma como punta de lanza, se cuenta entre los más reconocidos creadores de efectos especiales de la historia del

---

<sup>1</sup> HARRRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, *Ray Harryhausen, an Animated Life*, 2003, p. 8 (trad. a.).

arte cinematográfico. Todos sus talentos, que eran incontables, quedan resumidos en uno solo, el de “hacedor de maravillas”. En sus películas aterrorizó ciudades enteras bajo gigantescas amenazas vivientes y entidades de otros mundos, filmó incomparables versiones de los relatos de las mil y una noches y de las leyendas la mitología griega, enfrentó al hombre contra las criaturas más antiguas que poblaron la Tierra, actualizó cuentos de hadas mano a mano con otro maestro del género y adaptó a los clásicos literarios conocidos por todos; dinosaurios, extraterrestres, cíclopes, criaturas mitológicas y todo tipo de personajes de tal índole surgieron de su prodigiosa imaginación. Estas criaturas pertenecen a lo que hemos calificado como “arquetipos imaginarios”, tal y como cita el título de este trabajo.

Dicho término no es simplemente un juego de palabras. Un arquetipo es un patrón, un modelo original del cual han derivado otras artes, conceptos, ideas o cosas. Proviene del griego *arché*, que significa “fuente”, “origen” o “principio”, y *typos*, que significa “impresión” o “modelo”. En fin, algo eterno y perfecto. Ray Harryhausen creó a lo largo de su carrera una serie de personajes animados que a través de su diseño y carácter se convirtieron en arquetipos por su influencia posterior, y son imaginarios en referencia a los universos que poblaban, reflejados en pantalla grande a lo largo de quince largometrajes de los que trataremos de dilucidar las “claves” para determinar las pautas que hicieron de obra algo único e irreplicable. También recogeremos en los capítulos correspondientes todos los aspectos posibles de la personalidad de su autor y observaremos las influencias que su legado ha tenido en autores posteriores y qué aspectos concretos le inspiraron a lo largo de su vida. Por otra parte, como trabajador con experiencia en el campo de la *stop-motion* me veo capacitado para dar un punto de vista personal y diferente sobre su forma de trabajar y los aspectos que rodean la filmación de trabajos de animación.

Harryhausen es historia del cine, por eso, a través de las páginas de esta investigación haremos referencia a multitud de obras audiovisuales para ilustrar el mensaje que queremos transmitir. No sólo hablaremos de obras que durante su vida le han influido o ha citado en sus entrevistas y memorias, sino de aquellas que de una u otra forma conectan con su manera de entender la fantasía. De ese modo trazaremos el perfil humano y artístico del autor a través de continuas conexiones entre diversas obras o disciplinas plásticas. Tal puede ser el caso del relato sobre los inicios del arte de las

sombras chinas, los autómatas creados en la antigua Alejandría o el descubrimiento reciente de unas pinturas arqueológicas en un idílico paisaje francés. Esas y otras historias, reales o de leyenda, se basan en el mismo concepto en el que se apoyó la carrera de Harryhausen, la magia.

Mi relación con la obra del autor comenzó de muy pequeño. Sin tener muy claro el por qué, lo cierto es que no me atraían en absoluto las películas fantásticas de aventuras si no incluían alguna criatura que pusiera en aprietos a los protagonistas. Me olvidé pronto de la película de Simbad protagonizada por Douglar Fairbanks Jr., *Simbad el marino* (*Sinbad the Sailor*, Richard Wallace, 1947) y no encontré satisfacción alguna en el visionado de *Ulises* (*Ulysses*, Mario Camerini, 1954) con Kirk Douglas, porque dejaba de lado el tema fantástico en pos del dramatismo existencial y además el cartel daba lugar a engaño, pues mostraba criaturas como las sirenas que luego no aparecían. En fin, sabía que me atraían los mundos poblados de criaturas imaginarias pero desconocía que existía un autor que se había entregado en cuerpo y alma para crearlos. El nombre de Ray Harryhausen empezó a resultarme familiar desde que, hojeando un catálogo de venta por correo, vi que se anunciaba un paquete de películas de aventuras con unas llamativas portadas. No se publicitaba con el nombre de los directores ni de la productora, sino con el suyo. Es decir, se vendían como “películas de Ray Harryhausen”. El anuncio en aquella revista despertó una curiosidad sobre el artífice de aquellas historias que hubo de permanecer latente hasta tiempo después.

Películas como *Furia de titanes* (*Clash of the Titans*, Desmond Davis, 1981), programada en televisión española a mediados de los años ochenta, fueron aumentando mi fascinación por este tipo de cine, y aquel título se convirtió en una de mis favoritos de su filmografía, sobre todo por la secuencia de los escorpiones y cómo no, la de Medusa, hipnótica y aterradora. El plano de la mirada de aquella criatura, provocando que uno de los compañeros de Perseo se convirtiera en piedra me impresionó sobremanera, apiadándome al instante de ese pobre mortal que había tenido la osadía de hacer frente al engendro. Esa mezcla de rechazo y atracción que me provocaba ese tipo de criaturas no me abandonó desde entonces, y alguna forma llegué a ser consciente de que había algo único en ellas, un toque especial, diferente.

A pesar de mi curiosidad por el autor, no fue hasta cerca del año 1999 cuando me interesé realmente por descubrir los pormenores de su carrera. En aquel momento

acababa de aparecer el formato DVD, y con él la posibilidad de ver reportajes e interesantes extras. La edición de *Simbad y la princesa* (*The Seventh Voyage of Sinbad*, Nathan Juran, 1958), el primero de sus títulos que conseguí, contenía un documental titulado *Las crónicas de Ray Harryhausen*, (*The Harryhausen Chronicles*, Richard Schickel, 1998) narrado por el actor y director Leonard Nimoy. Aquel documental retrospectivo me dejó impresionado, pues descubrí la asombrosa y honesta filmografía que había dejado tras de sí el animador.

Coincidiendo con la licenciatura en Bellas Artes, y con el renovado interés por el tema, decidí que Harryhausen habría de ser el objeto de mi trabajo de investigación, una tarea que continúa con esta tesis doctoral, quince años después.



La **hipótesis** que proponemos es la siguiente: Ray Harryhausen ha sido la mayor y más importante inspiración para los cineastas del fantástico actual que nacieron a partir de la década de los cuarenta. Se trata de un referente tanto por la forma como por el fondo, una figura artística que supo transformar con su obra, y de una manera nunca antes vista, las narraciones clásicas. Su historia es tan apasionante como la de los pioneros de cine y es de los pocos autores que permaneció fiel a un estilo y unos temas a lo largo de más cuarenta y cinco años de experiencia en el campo de la animación fotograma a fotograma. Valoramos su importancia tanto por el alcance de sus avances en el campo de la técnica, la *Dynamation*, como por su faceta de artista autodidacta, así como por el valor que le otorgó a la formación continua, por su educación, su perfeccionismo, su humildad, su bagaje cultural y su entereza. Dedicó toda su vida a hacer realidad las historias fantásticas repletas de criaturas maravillosas que surgían de su imaginación, sin apenas concesiones exceptuando las debidas a los ajustados presupuestos. A pesar de que en la actualidad se cuentan con muchos medios y equipos enormes de personas que son capaces de crear mundos y personajes casi reales, ningún autor ha logrado superar las cotas de maestría a la hora de mezclar lo real con lo irreal. Su influencia posterior, incluso teniendo en cuenta que parte del sector sigue considerando su cine como de un género menor, no ha perdido fuerza. La esencia de su espíritu se encuentra en la actualidad en plena forma, sobre todo en lo referente al

diseño de criaturas, que es mucho mayor de lo que en principio pueda parecer.

No dirigió sus películas, pero certificaremos que se le puede considerar autor de las mismas y que el papel del director muchas veces está totalmente sobrevalorado. Por su brillante carrera, su obra artística paralela, su honestidad en los planteamientos y por la influencia que ha ejercido no solo en el cine sino en la memoria colectiva, Harryhausen es un artista comparable a los grandes cineastas de la historia, lejos de su etiqueta de “creador de efectos especiales”.



Los **objetivos** planteados a la hora de plantear esta investigación han sido:

1. Otorgar la importancia que se merece el trabajo artesanal y la formación académica en el desarrollo de la animación, así como la adquisición de múltiples disciplinas profesionales necesarias para desarrollar un proyecto de *stop-motion*.
2. Analizar el papel del animador en el proceso de producción de sus largometrajes.
3. Destacar los progresos en el campo de la animación que obtuvo Harryhausen a través del desarrollo de nuevas técnicas.
4. Elaborar un listado exhaustivo de las criaturas aparecidas en sus películas donde se revelen su procedencia, morfología, significado y movimiento.
5. Conocer las influencias posteriores que ha tenido su obra en el género fantástico y en el diseño de criaturas imaginarias en cine, series y videojuegos.
6. Desarrollar un perfil del autor como creador no sólo de efectos especiales sino de una forma de entender el medio artístico, permitiendo que alcance el estatus de autor que se merece.
7. Determinar los antecedentes en la profesión de animador y creador de efectos especiales que pudieran servirle de inspiración, así como sus relaciones humanas, profesionales y eventos históricos que de una u otra forma moldearon su carácter artístico y humano.
8. Establecer relaciones entre la vida y el desarrollo de la carrera de Harryhausen con autores similares para hallar un perfil común entre creadores de efectos



- especiales.
9. Determinar la serie de pautas que seguía el autor para desarrollar sus proyectos para entender la importancia del proceso y valorar el resultado más allá de gustos o preferencias temáticas.
  10. Analizar las carreras de autores posteriores que han sido inspirados por Harryhausen para determinar de qué manera han adoptado, y en qué medida, su estilo.
  11. Visionar tanto sus propias películas como cualquier otra que pudiera haberle servido de inspiración con el objetivo de encontrar coincidencias tanto visuales como narrativas.
  12. Motivar y/o renovar el interés por la personalidad y la obra de Ray Harryhausen, otorgando especial importancia como autor y a su legado como creador de criaturas fantásticas.
  13. Hallar a través del análisis de los movimientos de sus criaturas las pautas que siguió el autor a la hora de dar personalidad y carácter a sus personajes



En cuanto al **estado de la cuestión**, el presente trabajo parte como continuación y ampliación de uno anterior del año 2001 titulado *Diseño y animación de personajes imaginarios. Las creaciones de Ray Harryhausen* y que me sirvió como Diplomatura de Estudios Avanzados en la asignatura “el personaje en la animación”. Dicho estudio se basó en los libros disponibles, artículos de revistas especializadas, documentales y en lo que ya por entonces circulaba por la red. El material audiovisual fue difícil de localizar, pues la filmografía no se encontraba editada al completo y en muchos de los casos solo en el extranjero. Sin embargo fue un paso primordial para lograr una visión general de la vida, obra e influencias de Ray Harryhausen. Se aportó además un capítulo en el que se explicaba el proceso de creación de los muñecos de *stop-motion*, así como un apartado de creación y análisis anatómico de una criatura propuesta. Desde aquellas fechas han salido a la luz gran cantidad de artículos sobre el mismo autor, coincidiendo además con su redescubrimiento por las nuevas generaciones. Eso y el hecho de tener en la actualidad toda la filmografía disponible, fueron los motivos por los que me animé

a continuar y ampliar el trabajo de 2001, aunque bajo una perspectiva diferente. En el año en que escribí el trabajo de investigación Harryhausen tan solo había publicado un libro, *Film Fantasy Scrapbook*, en 1972, aunque lo volvió a publicar en 1976 y 1981 coincidiendo con sus últimas películas estrenadas, *El viaje fantástico de Simbad (The Golden Voyage of Sinbad*, Gordon Hessler, 1974) y *Furia de titanes* respectivamente. En 2012 lanzó la versión definitiva del libro, con el título *Ray Harryhausen's Fantasy Scrapbook: Models, Artwork and Memories from 65 Years of Filmmaking* donde se incluyó gran cantidad de nuevo material y se editó íntegramente en color, a diferencia de las tres ediciones anteriores. Se trataba de un libro nuevo, conservando no obstante la apariencia de libro de recortes de la publicación original. Pero fue la publicación de *An Animated Life* la que más interés generó entre los aficionados. El libro, co-escrito junto a Tony Dalton, periodista e historiador fílmico miembro del Instituto Británico de Cine, seguía una estructura similar al trabajo de investigación citado anteriormente, es decir, narraba de forma cronológica la vida de Ray Harryhausen, dividiendo los capítulos por períodos y películas hasta llegar a sus últimos años de retiro. El libro, plagado de dibujos y fotografías, es de lectura amena y resulta recomendable tanto para amantes de esta técnica de animación como para cualquier lector con inquietudes artísticas. A esta publicación le siguieron dos más del mismo equipo, *The Art of Ray Harryhausen* (2005) y *A Century of Model Animation* (2008). El primero de ellos sirve como complemento al editado en 2003, haciendo especial énfasis en el arte tras las producciones y en los procesos implicados en la fabricación de muñecos para animación. Esta vez el libro no se encuentra estructurado por períodos ni su desarrollo corresponde a un orden cronológico. Los capítulos giran en torno a temas, ya sea la mitología, los dinosaurios o los alienígenas, rompiendo así el esquema anterior y en cierta forma un ejemplo a partir del cual hemos dividido la redacción del presente trabajo. Por el contrario, *A Century of Model Animation* es un repaso a la técnica de animación *stop-motion* desde sus inicios hasta la actualidad y esta vez vuelve a dividirse en capítulos ordenados de forma cronológica, repasando de forma bastante extensa la historia de esta técnica desde los primeros juguetes del cinematógrafo hasta los autores más recientes afines a Harryhausen. Esta trilogía de volúmenes se completó con la publicación de *Ray Harryhausen, a Life in Pictures*, un libro con una selección de fotografías realizada por Tony Dalton que se lanzó con motivo del noventa cumpleaños del animador en 2010.

Una de las últimas publicaciones ha sido *Ray Harryhausen Master of the Majicks* (2013) de Mike Hankin, una voluminosa trilogía que vio la luz gracias a la financiación colectiva. Por otra parte, existe toda la gama de revistas y fanzines especializados que han tratado durante las últimas tres décadas la figura de Ray Harryhausen a través de artículos y reseñas en alguno de sus números, como las extranjeras *Cinefex*, *Stop Motion Magazine* y *Fangoria* o las españolas *Scifiworld*, *Fantastic Magazine*, *Puppets & Clay* y *Los tesoros de Colossa*. A todo esto hay que añadir la creación por parte del autor de fundación Ray y Diana Harryhausen que, desde 1986, se preocupa por la preservación y difusión de su legado y a la que nos hemos dirigido para informarles de nuestra investigación.

Otra publicación en lengua extranjera a la que hemos prestado especial atención es *Stop-Motion: L'animation Image par Image dans le cinéma fantastique*, un compendio de las obras realizadas con esta técnica de animación desde los inicios de arte cinematográfico y que publicó Giles Penso en 2002, autor también del reciente documental *Ray Harryhausen, Special Effects Titan* (2011), donde multitud de directores y creativos homenajean al autor a través de entrevistas recientes.

Este documental se complementa con la edición de *Harryhausen, the Early Years Collection* (2005), que contiene el trabajo del autor en sus años de juventud y que junto al resto de títulos y el documental de 1998 *The Ray Harryhausen Chronicles* completan la filmografía integral del animador, que ya puede ser disfrutada en su mayor parte en idioma español.

En lo referente a publicaciones recientes en nuestro idioma lo cierto es que la cantidad sigue siendo escasa; *La espada mágica, el cine fantástico de aventuras* (Carlos Aguilar, 2006) y *Ray Harryhausen, mago del stop-motion* (Carlos Díaz Maroto, 2011) han sido los libros de más relevancia. El primero de los títulos es un recorrido del novelista e historiador, con especial énfasis en Harryhausen, sobre el género fantástico en el cine y se trata de una versión ampliada y corregida de otro anterior de 2004 que editó la Semana de Cine Fantástico de Málaga. Es una aproximación al autor que, aunque breve, encaja perfectamente en el tono y estructura de este libro entretenido y ameno. El segundo es una versión adaptada a lengua castellana de *An Animated Life* con opiniones y aportaciones personales del autor, como un capítulo dedicado a los tebeos basados en las películas del animador. Es un título muy recomendable para aficionados

recién llegados al universo de Harryhausen y curiosos que desean adquirir una visión global de su vida y otra, pero aquellos que hayan leído la fuente en su idioma original tal vez no encuentren demasiados datos que no conozcan de antemano. Eso sí, más allá del propio interés que pueda generar su contenido, ambos libros citados coinciden en una maquetación y presentación muy cuidados, un detalle que siempre juega a favor en este tipo de publicaciones y un ejemplo a seguir.

Tenemos constancia que en 1984 el Festival de cine fantástico de Sitges, dos años después del retiro de Harryhausen, le invitó a la sede y le rindió homenaje proyectando varios de sus trabajos. De aquella visita surgió el artículo “Las fantasías de Ray Harryhausen”, publicado en la revista *Dirigido por* en aquel año, además de un artículo de Carlos Aguilar titulado “Peter Pan en la Costa Dorada” para *Video actualidad*. Más completa fue la publicación surgida en 1990 a raíz de la celebración del decimoctavo festival internacional de cine de Gijón, que pudo contar también con la presencia de Harryhausen entre el 20 y el 27 de junio de aquel año. El libro se tituló *El mundo mágico de Ray Harryhausen*, y constaba de noventa y nueve páginas escritas por José Luís Fernández-Rebollos, quien repasó la vida profesional de Harryhausen película por película. Fue, conforme a lo que hemos investigado, la primera publicación retrospectiva sobre el autor en castellano, a la que he tenido acceso a través de la oficina del festival de Gijón.

Ya en 1994 la filмотeca de Valencia volvió a requerirle en tierras españolas para que presentara *Surgió del fondo del mar*, proyectada con motivo del ciclo “Ciencia-ficción USA años cincuenta”. A partir de ahí los homenajes se fueron sucediendo; en 2002 la Semana Internacional de Cine Fantástico y de Terror de Estepona invitó de nuevo al autor, y solo dos años después aterrizó en Pozuelo de Alarcón para recibir un homenaje en el festival Animadrid. De nuevo en 2008 visitó Barcelona como invitado en el Salón del cómic y su nombre también formó parte en la misma ciudad de una exposición sobre efectos no digitales en el cine titulada “El arte del engaño” en 2009. En 2011 la fundación Luis Seoane en La Coruña montó una exposición única en nuestro país a la que se acompañó con la publicación de *Ray Harryhausen, creador de monstruos*, un libro al que también haremos referencia. A dicha exposición y a Animadrid tuve la oportunidad de asistir y conocer, en el este último caso, a Harryhausen en persona. Allí presentó el libro *An Animated Life* y el festival le dedicó

una retrospectiva y un homenaje al que acudió acompañado de su esposa, Diana. Tras aquel encuentro, que finalizó con una entrevista donde pude sujetar y admirar atentamente uno de sus muñecos, decidí que si, tal y como dijo el animador, “all is in the book” (todo está en el libro)<sup>2</sup>, no debía tardar en leerlo y traducirlo lo más fielmente posible para posteriores consultas. Me puse así en la piel de un monje que desea preservar el conocimiento en nuestro idioma.

Ya que, tal y como se ha indicado, el libro está escrito en primera persona, he asimilado la información de manera más fluida y profunda, pues la traducción misma me forzaba a encontrar el sentido a las expresiones. Así me he asegurado de no perder por el camino ninguna anécdota o dato relevante que pudiera ayudarme en mi investigación. Ha sido un trabajo que se ha alargado en el tiempo, pues la traducción la comencé poco después de la publicación del libro original y se finalizó hace escasos meses. A continuación, viendo la utilidad del proceso, hice lo propio con *The Art of Ray Harryhausen*. También se han tenido en cuenta que además de mi anterior trabajo de investigación escribí un artículo titulado “Alma en suplicio. La medusa animada de Ray Harryhausen”, del que me serviré también para el capítulo de la galería de criaturas y en cuyo apartado sobre la medusa en los videojuegos me he inspirado para realizar en el presente trabajo uno similar, aunque tratando toda la galería del autor además de su creación de la Gorgona. En cuanto a trabajos de tesis referidos al autor, lo más cercano es lo que Miguel Vidal publicó en 2008, *Contribución de la animación cinematográfica, al desarrollo del trucaje cinematográfico y los efectos especiales en el cine contemporáneo*, su trabajo de tesis doctoral donde dedica especial atención al desarrollo de *Jasón y los argonautas* en uno de sus apartados y donde destaca la esencial importancia del autor en el devenir del género fantástico, el uso de los trucajes y el propio amor por el cine de los aficionados.

En la fase de recopilación de material también nos hemos con llamativas lagunas. Por ejemplo, en el libro *1001 películas que hay que ver antes de morir* de la editorial Grijalbo no hay ni una sola mención a una película de Ray Harryhausen, algo inaudito teniendo en cuenta que es un libro de 2003 y hacía más de una década que el animador había recibido un Oscar honorífico, algo que por fuerza debería otorgarle un lugar destacado en cualquier antología. Pero no, cuando se trata de destacar 1001

---

2 Esta fue la respuesta que me dio al preguntarle “¿En qué se inspira para diseñar sus creaciones?”, durante la conferencia que ofreció en Animadrid.

películas tan solo se nombra a *King Kong* como estandarte del género fantástico en *stop-motion*, aunque al menos tienen la deferencia de nombrar a Harryhausen en el texto sobre el gorila, tildándolo de “genio”<sup>3</sup>. Un genio del que no hay ni una película que merezca la pena ver antes de morir, según los cincuenta y siete colaboradores de la edición. Eso sí, recomiendan no que perderse *La guerra de las galaxias* (*Star Wars*, George Lucas, 1977), *El señor de los anillos* (*The Lord of the Rings*, Peter Jackson, 1999) y claro, *Parque jurásico* (*Jurassic Park*, Steven Spielberg, 1993), películas deudoras del cine de Ray Harryhausen.

También nos encontramos con que en el *Diccionario de cine de animación* de la editorial Electa publicado en 2005 tampoco consideran a Ray Harryhausen un animador digno de mencionarse en ninguna de las trescientas cincuenta páginas de las que consta el libro; más sorprendente resulta comprobar que dedican su correspondiente apartado a Walt Disney, al que sí consideran autor de sus películas, a Spielberg, que solo ha tomado el papel de productor en lo referente a películas de animación, y a Zemeckis, cuyos títulos animados por aquel año eran únicamente dos. Para colmo, destacan entre los títulos de animación a *Space Jam* (ídem, Joe Pytko, 1996), un film que mezcla animación con personajes reales; por lo tanto la ausencia de Ray Harryhausen no tiene excusa alguna, ni siquiera por el hecho de no haber sido director.

Son casos aislados, evidentemente, pues hemos incluido en la bibliografía *El cine de ciencia-ficción* y *Cinefectos, trucajes y sombras*, ambos escritos por Guzmán Urrero en 1994 y 1995 respectivamente y donde Harryhausen sí adquiere la importancia merecida. Sin embargo, lapsus como los arriba citados evidencian que alrededor de la figura de Ray Harryhausen todavía existe cierto desconocimiento, un hecho que se hemos convertido en acicate para desarrollar esta investigación.

En conclusión, es evidente que la vida y la carrera de Ray Harryhausen goza de gran interés entre los aficionados, pero lo que se ha escrito sobre él ha sido por lo general producto de la pluma de un ensayista de género fantástico, historiador o amante del género, muchos de ellos ajenos al mundo y los avatares de la *stop-motion*, por eso, creo que el punto de vista de un animador formado en las Bellas Artes puede aportar datos como mínimo diferentes y confiamos que también reveladores.

---

3 SCHNEIDER, Stephen Jay, *1001 películas que hay que ver antes de morir*, 2005, página 115.



En cuanto a la **estructura**, este trabajo se desarrolla a través de cinco capítulos, de los cuales cuatro se ocupan del análisis de la figura y obra de Ray Harryhausen. El primero girará en torno al concepto de la magia como elemento vinculante desde el amanecer de la creación artística en la época prehistórica hasta la invención del cinematógrafo. Los inicios de la animación también estarán presentes, así como el desarrollo de técnicas de ilusionismo que desembocaron en la creación de efectos especiales para el cine, pues todos estos antecedentes crearon la base para que autores como el presente pudieran desarrollar sus carreras.

El segundo capítulo lleva como título “Génesis de una personalidad artística única”, donde no dejaremos de lado aspectos como el entorno, la coyuntura histórica, la tradición cultural, la educación o las relaciones de amistad —Ray Bradbury, Forrest J. Ackerman— o profesional —Charles H. Schneer, George Pal— que forjaron su personalidad tanto artística como humana. También haremos especial énfasis sobre la influencia que, durante toda su vida, tuvo la película *King Kong* (ídem, Ernest B. Schoedshack, Merian C. Cooper, 1933) y la obra plástica de autores como Gustavo Doré, John Martin, Charles R. Knight o Joseph Michael Gandy, cuyo interés heredó en ciertos casos de su mentor, Willis O'Brien, otro de los pilares de su formación.

El tercer capítulo, una vez hemos conocido las influencias del autor y cómo llegó a introducirse en el campo del largometraje, servirá para definir su método de trabajo y las particularidades que le definieron como artista. Analizaremos su entrega al dicho género, su papel como autor de las películas, la importancia del trabajo en equipo y el proceso para sacar adelante cada proyecto, desde la escritura del guión hasta la construcción de muñecos y posterior combinación con la imagen real a través de los trucajes de la *Dynamation*. También hemos creído conveniente dedicar un apartado sobre la música en sus films, ya que es un elemento que está muy ligado a la animación y de la que han surgido grandes obras de compositores tan conocidos como Bernard Herrmann o Miklós Rózsa.

El capítulo cuatro gira en torno a la enorme y variada galería de criaturas que surgió de la mente del cineasta, que son al fin y al cabo el elemento más característico y trascendente de su obra. Este capítulo irá dividido en tantos apartados como películas

realizó el animador, dentro de los cuales analizaremos cada uno de los personajes a los que dio vida. Es un capítulo que hemos determinado de gran importancia, por lo que irá acompañado de dos apartados más donde ahondaremos en el proceso de animación de las figuras, así como el concepto de lo monstruoso y la especial relación que el autor estableció con sus creaciones.

El quinto capítulo, “El descanso del guerrero”, será un recorrido por los años finales de su carrera, donde matizaremos los motivos que provocaron su retirada. Para contrastar ese cierto aire crepuscular de su última etapa, descubriremos el legado que dejó tras de sí, analizando la obra de aquellos que han declarado haberse sentido inspirados por su obra y repasaremos casos concretos de postreros homenajes y citas en cine, televisión y videojuegos haciendo especial hincapié en las referencias a su extensa galería de criaturas. Determinaremos así la importancia de Ray Harryhausen como artista, cineasta y animador, y su relevancia en la cultura popular, uno de los propósitos de esta investigación.

Se han añadido tres anexos para facilitar la comprensión lectora. Por un lado una galería de imágenes que pretende estrechar los vínculos entre el arte clásico y el de Harryhausen; un glosario de términos técnicos que servirán de ayuda a la hora de entender el lenguaje y técnica cinematográficos y un tercer anexo con los textos citados a lo largo de la investigación en su idioma original. Ya que la mayoría de las citas provienen de textos en inglés, se han traducido lo más fielmente posible con el objetivo de hacer más amena la lectura, pero ya que es necesario incluir el texto original, hemos creído conveniente incluirlos aparte para, igual que en el caso anterior, no ocupar excesivo espacio en el texto principal.



La **metodología** para alcanzar los objetivos fijados se ha centrado en el análisis tanto de la obra de Harryhausen como la de autores anteriores y posteriores que hemos considerado de especial relevancia. El primer paso será la recopilación de todo tipo de material referente al autor. Comenzando por los libros, se recopilará información sobre aquellos que tratan de Ray Harryhausen y su cine para luego pasar los que traten de temas que puedan servirnos de ayuda para el análisis de su obra, como ensayos



sobre el género de ciencia-ficción, efectos especiales, zoología, mitología o arte. Algunos partirán de colecciones propias y que ya hemos utilizados en anteriores trabajos, otros serán adquiridos de bibliotecas públicas y se estará muy pendiente de las publicaciones recientes que pudieran arrojar nueva luz sobre la figura del autor. Se hará uso de libros clásicos como *Las mil y una noches* hasta publicaciones de este mismo año, incluyendo el primer libro de Ray Harryhausen *Film Fantasy Scrapbook*. La recopilación de material bibliográfico tampoco se ceñirá exclusivamente a su obra, sino a la de los autores que le inspiraron, como Gustave Doré o Charles R. Night, para determinar el grado de influencia de las mismas en su carrera. Será necesario localizar todas las películas del autor, aparte de todos los documentales y cortometrajes posibles, u otros films relacionados por el tema o de autores coetáneos. En definitiva, todo aquello potencialmente práctico que sea citado en biografías, artículos o entrevistas.

Con este material, libros, documentales, artículos, películas y cortometrajes se procederá a la fase de visionado y análisis. Se transcribirán los documentales para posteriores consultas, se traducirán los textos más importantes en inglés y se visionarán las películas con los comentarios del director, en caso de haberlos, para no perderse ningún detalle. Esta fase también se incluye la revisión de muchos trabajos de George Méliès, Karel Zeman, George Pal e incluso filmografías completas como la de Alexander Ptushko, para tener una opinión propia sobre su cine y comprobar hasta qué punto tienen relación con el animador.

La fase de lectura y visionado ha de ir acompañada en todo momento de una toma de apuntes sobre temas comunes, prestando especial atención a las coincidencias entre unas películas y otras de la filmografía del animador, procediendo del mismo modo con títulos del autor y otros ajenos a él. El criterio para la recopilación de material será, en conclusión, la siguiente: libros publicados que traten la vida u obra de Ray Harryhausen, libros sobre el género de cine de aventuras, libros sobre ciencia-ficción, películas y cortometrajes del autor editados ya sea en nuestro país o en el extranjero, películas que cita Harryhausen en sus libros como inspiración en su niñez o juventud, películas de autores posteriores a Harryhausen que sugieran un mismo tratamiento tanto de su técnica como de sus temas, libros de artistas que le influyeron como el citado Doré o Charles R. Night, documentales sobre dinosaurios, monstruos mitológicos, magia, cultura popular o historia del cine y revistas sobre temas de cultura general o de

ocio digital que incluyan reportajes sobre criptozoología o criaturas imaginarias.

Una vez acabada la fase de lectura y visionado se procederá a la redacción de la investigación, donde los hallazgos encontrados durante la fase anterior se combinarán con los datos aportados por biografías y ensayos sobre el autor. El primer capítulo será el más biográfico, donde los apartados abarcarán desde su llegada a los Estados Unidos como nieto de inmigrantes hasta su consolidación como profesional de la animación. Cada apartado estará relacionado con algún hecho histórico, obra o persona que hemos determinado de gran importancia para su formación como artista y ser humano.

Las citas de libros y películas serán muy comunes, tanto para hacer la lectura más amena como para dibujar el perfil del autor, un aspecto que se mantendrá durante toda la investigación. Las relaciones personales y profesionales también se tendrán en cuenta a la hora de elaborar los apartados observando incluso si la suerte, o el destino, pudo influir en su camino profesional.

Comenzada entonces la deconstrucción del artista y llegado al punto en que sabremos los motivos por los que se dedicó a su profesión, profundizaremos en las características propias de su cine a través de siete puntos. Se actuará del mismo modo que en los apartados anteriores, haciendo uso de la bibliografía y buscando en cada fuente todo lo relacionado sobre un mismo tema, comparando los hallazgos, combinándolos en su apartado correspondiente y añadiendo opiniones y conclusiones propias respecto a lo analizado. Dado que el último de los apartados trata de la música en las películas, se procederá a escuchar todas y cada una de ellas para ofrecer un punto de vista, si bien no como especialista en el medio, sí al menos como melómano.

El capítulo cuarto, que hace referencia a la galería de criaturas de Ray Harryhausen, quedará dividido en tres apartados. El primero tendrá a su vez catorce subapartados, uno por cada película, exceptuando el décimo, que contemplará en el mismo dos títulos de igual temática pero de diferente impacto en su carrera. El proceso en cada subapartado será el mismo. En primer lugar se hará una introducción breve de la película y luego, unido por el hilo argumental, se irá presentado cada una de las criaturas por orden de aparición. Una vez nombrada una de ellas se buscará su fuente, ya sea en la literatura o en ideas originales. A continuación se analizará el proceso de adaptación al medio cinematográfico, su diseño, modificaciones y alguna característica de su animación o la escena que protagoniza. Se tendrá en cuenta tanto los libros que

traten específicamente de Harryhausen como cualquier otro cuyo contenido aporte los conocimientos necesarios para descubrir la procedencia de cada criatura; libros de mitología en el caso de *Jasón y los argonautas* (*Jason and the Argonauts*, Don Chaffey, 1964) o los relatos de las mil y una noches para hallar las fuentes de las criaturas de las aventuras de Simbad. Si por el contrario se trata de un animal real como el pulpo de *Surgió del fondo del mar* (*It Came from Beneath the Sea*, Robert Gordon, 1955) o la morsa de *Simbad y ojo del tigre* (*Simbad and the Eye of the Tiger*, Sam Wanamaker, 1977), los textos sobre zoología nos ayudarán tanto para clasificar al animal como para descubrir las licencias artísticas del autor. El proceso para terminar de ilustrar esta clasificación será investigar en libros y películas hasta confeccionar una galería visual de todas y cada una de las criaturas descritas. Tal vez no sea necesario dada la importancia que daremos al análisis escrito, pero sin duda aportará un enfoque didáctico y visual al apartado y sin duda se convertirá en un proceso de búsqueda y clasificación que podrá servir de ayuda a futuros investigadores. Para desarrollar el apartado del proceso de animación de las figuras haremos uso de los textos del propio autor donde lo explica. No obstante la clave de este apartado será el análisis que haremos del comportamiento, tratando de ilustrar mediante fotografías sacadas de las películas las pautas del autor, elaborando una guía visual de gestos y expresiones características.

Para conocer la importancia del legado de Ray Harryhausen en la cultura popular haremos uso de cuantas películas de tema fantástico tengamos a mano, así como recortes de revistas, artículos y recuerdos, localizando en cada caso similitudes, copias, coincidencias y homenajes al autor en otros medios. Como aficionado a los videojuegos he querido hacer especial hincapié en este medio, del que ya traté en el artículo de Medusa de la revista *Con A de Animación*. En esta caso haré uso de nuevo de mi colección de material de ocio digital, así como de los recuerdos de muchos años de fascinación por el medio, para detallar una lista de personajes basados, conscientemente o no, en la galería original de Ray Harryhausen. Dicha lista será una de las pruebas más importantes que apoyen la hipótesis de que el legado del autor sigue en plena vigencia, aportando además la mayor cantidad posible de material visual para apoyar este apartado.

Demos paso ya al primer capítulo de esta investigación, que no es sino una carta de amor a Harryhausen en ocho capítulos.



## Capítulo 1

### LA MAGIA DESDE LAS CAVERNAS HASTA EL CINEMATÓGRAFO





## 1. LA MAGIA DESDE LAS CAVERNAS HASTA EL CINEMATÓGRAFO

### 1.1. TESOROS OCULTOS

Haciendo limpieza en un garaje de Los Ángeles en 2008, Tony Dalton, los animadores Randy Cook y Jim Danforth y la hija de Harryhausen, Vanessa, encontraron ingente material inédito que el autor mantenía a salvo desde hacía décadas en cajas y del que apenas tenía ya constancia<sup>1</sup>. Entre aquel tesoro de incalculable valor había dibujos de estructuras, marionetas, muñecos articulados, material de filmación en 35 y 16mm y maquetas. Todo aquel material que se creía perdido fue catalogado, fotografiado e incluido, en parte, dentro del volumen *Ray Harryhausen's Fantasy Scrapbook* en 2010. Lo que más llama la atención del nuevo libro son las primeras marionetas que realizó Harryhausen cuando todavía era niño y que increíblemente había conservado. Para un artista creemos que tiene enorme valía redescubrir trabajos de juventud, pues son los que transmiten mayor pureza; ahí es donde nos vemos reflejados y quienes nos recuerdan lo que somos. De igual forma sentimos fascinación por las pinturas prehistóricas, porque se crearon cuando el ser humano no era consciente de estar realizando una obra artística, siendo aquello que nos conecta con nuestra memoria ancestral.

El hallazgo de aquel material del garaje de Los Ángeles enlaza directamente con la reveladora experiencia de unos aventureros de lo desconocido que narraremos a continuación, cuyo descubrimiento otorgó un nuevo punto de vista sobre el ser humano. El siguiente relato nos servirá además para crear una atmósfera propicia en la que ir introduciendo temas y argumentos propios de las películas de Harryhausen, y de paso buscaremos los primeros rastros del dibujo del movimiento en los tiempos pretéritos, e. incluso parece el punto de partida ideal a partir del cual el animador pudo haber desarrollado uno de sus últimos argumentos.

El descubrimiento al que nos referimos ocurrió no hace muchos años. El lugar, el río Ardèche, al sur de Francia. A menos de cuatrocientos metros de aquel cauce partieron tres exploradores, Jean-Marie Chauvet, Éliette Brunel y Christian Hillaire, pocos días antes de la navidad de 1994. Subieron por una pared rocosa en busca de corrientes de aire emanadas del suelo, pues esa era una de las formas por las que

---

<sup>1</sup> Harryhausen vivió sus últimos años en Londres, lo que puede explicar en parte que tal material se haya mantenido oculto tantísimo tiempo.

advertían la presencia de cuevas bajo la superficie. Al final sintieron un sutil flujo de aire y comenzaron a remover rocas, descubriendo un estrecho hueco en el acantilado, tan estrecho que apenas podía caber una persona. Estaba anocheciendo, pero el instinto explorador era demasiado fuerte, así que decidieron volver a por sus materiales de espeleología y, sumidos en la expectación, comenzaron a descender hacia lo desconocido.

Lo que al otro lado descubrieron fue, según quienes lo presenciaron “uno de los mayores descubrimientos en la historia de la cultura humana”<sup>2</sup>. La gruta en la que se adentraron no parecía en principio contener nada fuera de lo común, excepto una hermosa estructura natural. Siguieron caminando y muy en el fondo sintieron casi literalmente que se había modificado el continuo espacio-tiempo, que se adentraban en un auténtico mundo perdido. El estado de la cueva había permanecido inalterable durante aproximadamente treinta y cinco mil años, perfectamente sellada; y lo más importante, contenía las pinturas rupestres más antiguas que se han hallado jamás.

La cueva era lo más parecido a una cápsula temporal. La razón por la cual se ha conservado de forma impecable es que hace unos veinte mil años se derrumbó una de las caras de la montaña, sellando así la entrada original. Las imágenes tomadas del descenso en 2010 de un equipo de filmación a la cueva parecen sacadas de un texto de Ray Bradbury —autor al que volveremos más adelante— *El ruido de un trueno* (*A sound of Thunder*, 1952). En dicho relato un grupo de exploradores tienen la oportunidad de viajar atrás en el tiempo para organizar cazas de dinosaurios. Para no alterar la línea temporal se les obliga a seguir una serie de instrucciones, como la de caminar únicamente por una pasarela construida para tal fin y no ejercer acción alguna excepto matar a uno de los dinosaurios en el momento indicado. La cuestión era que se sabía de antemano que el dinosaurio iba a morir de forma natural, por lo que su deceso a manos del hombre no suponía ninguna ruptura temporal. Al volver a su fecha original el grupo de humanos podía tener la convicción de que no habían provocado un vuelco en el devenir de la propia historia.

Para, en este caso, no alterar el delicado clima del interior de la cueva Chauvet —como si al hacerlo pusieran en peligro nuestro futuro— los científicos tuvieron que acatar similares normas que los aventureros del relato. En primer lugar, el de portar unas

---

<sup>2</sup> Declaración de Werner Herzog en *La cueva de los sueños olvidados*, 2010.



botas esterilizadas, usar luz fría para la filmación, no salirse de la pasarela de sesenta centímetros de ancho y por supuesto evitar ante todo cualquier contacto con las paredes de la cueva. Una vez en el interior pudieron admirar unas pinturas extraordinarias que representaban animales y seres humanos, e incluso hallaron cráneos fundidos en la roca pertenecientes a osos cavernarios —el primer personaje animado creado por Ray Harryhausen a temprana edad— y marcas de sus zarpazos en la roca. Estos animales probablemente moraron en la cueva antes de que el ser humano hiciera de ellas su hogar, pero esas marcas mezcladas con las pinturas evocan la lucha entre el hombre y la bestia prehistórica.

Una de las mejores partes de la gruta según los científicos es el panel de los caballos, unas pinturas realizadas alrededor de un hueco por donde entraba el agua de lluvia y llenaba un hoyo que surtía del líquido elemento a los habitantes. El panel es sin duda una obra de arte. En él los animales parecen tener vida propia, con las extremidades de algunos de ellos multiplicadas, una imagen muy reconocible del arte prehistórico que sugiere el movimiento de las figuras y por lo que es considerada precedente ancestral de la animación. En otras partes de la superficie cavernosa se distinguen perfectamente osos, panteras, mamuts, leones —cavernarios sin duda, pues están desposeídos de su peculiar melena— o rinocerontes lanudos, uno de estos últimos coronado por unas líneas cinéticas en su cabeza, similares a las dibujadas en los cortos animados clásicos para simular movimiento.

Se puede observar a través de estas pinturas no solo la depurada técnica del hombre de la prehistoria, sino también su preciso conocimiento del mundo animal. Según la arqueóloga Dominique Baffier “nos cuentan historias”<sup>3</sup>, pues el movimiento de los dibujos provoca que sean audibles sus acciones. Así ocurre en la lucha entre dos rinocerontes, cuyo movimiento de piernas hacia el frente transmite su furia, o con la boca abierta de alguno de los caballos de la manada, que indica que estaban relinchando. Sin duda, la más primitiva forma de narración visual.

Hallaron también en la cueva restos de lo que parecía ser una ceremonia religiosa. El cráneo de un oso estaba colocado en una roca que se asemejaba a un altar y de cara a la entrada de la cueva. Alrededor, trozos de carbón que se utilizaron probablemente como incienso. Lo que significa el ritual que tuvo lugar allí no puede

---

3 Ibidem.

saberse más allá de lo que cuentan las pinturas, quizá dictadas por el espíritu de la persona que las hizo. Así lo piensan los aborígenes de Australia, que conservan en la actualidad la tradición de pintar en la superficie de las rocas.<sup>4</sup>

Una de las figuras más enigmáticas que se encontraron fue un híbrido con cuerpo de humano y cabeza de bisonte al que bautizaron como “el hechicero”. Junto a él hay un dibujo de una vista frontal de la parte inferior de un cuerpo femenino aparentemente desnudo, la única figura humana hallada en la cueva. El hechicero se pliega sobre el cuerpo de la mujer, creando una poderosa composición, tal vez simbolizando una relación entre una mujer mortal y un espíritu animal sobrenatural. Encontramos aquí reminiscencias de una relación entre mujer y toro, o minotauro, similar a las dibujadas por Picasso en su época.

El descubrimiento de las cuevas planteó a la comunidad científica una serie de preguntas que nosotros, pobres mortales, quizá jamás lleguemos a responder, pero la experiencia tan cercana con el modo de vida primitivo quedará para siempre grabada en la memoria de los visitantes. Esperamos que la presente investigación provoque similar fascinación por el autor que nos ocupa.



**Figs. 1 y 2:** detalles de las pinturas de la cueva Chauvet. Arriba, el panel de los rinocerontes. Abajo, “El hechicero”.

4 Declaración de Julien Monney en *La cueva de los sueños olvidados*.



## 1.2. CUENTOS DE LUZ Y DE SOMBRA

El arte de la narración también nació, como el primer arte prehistórico, entre las sombras de la hoguera. Allí, tal y como hemos descrito en el anterior apartado, nuestros antiguos se reunían para desarrollar sus rituales y relatar historias sobre el origen del mundo y sus prodigios, imaginando las maravillas por las cuales en el exterior ocurrían cosas inexplicables. La casualidad quiso que, al hacer un espontáneo gesto con las manos ante el titilar de las llamas, alguien creyó distinguir en la pared un personaje u objeto. No era una copia exacta, evidentemente, tan solo una sombra que recordaba a la forma original. El observador necesitaba hacer un esfuerzo imaginativo para que aquellos símbolos se convirtieran en imágenes mucho más complejas, pero ya tenemos los dos puntos en los que se apoyan los espectáculos visuales que más han atraído a los espectadores: luces/sombras e imaginación. Las luces y las sombras sirven para crear imágenes, y la imaginación para interpretar su simbolismo y aquello que nos quieren transmitir.

El conocido mito de la caverna descrito por Platón en el siglo IV aC. es un claro antecedente del uso de la luz y las sombras para ilustrar conocimientos, pero la creación de espectáculos sorprendentes surgió probablemente en el extremo Oriente. Conozcamos el que pudo ser el origen de estas representaciones situándonos ahora en el año 121 antes de Cristo.

Según el libro *El cine: historia de una fascinación* el emperador de la China, Wu Ti, se hallaba sumido en la depresión y la melancolía tras la muerte de su esposa. Los sirvientes, que habían hecho todo lo posible para liberarlo de tales pesares, se habían dado por vencidos. Pero todo cambió cuando un artista ambulante, de nombre Shao Wong, afirmó que era capaz de revivir a la esposa. Pero había una condición: el emperador habría de conformarse con ver su sombra reflejada en las paredes de la lona de una tienda iluminada desde su interior. El afligido viudo no tenía nada que perder y accedió, prometiendo además que no entraría en dicha tienda. Shao Wong se puso manos a la obra ante un emocionado soberano, que pudo advertir su silueta a través de la tienda.

Pasaron varios días y el emperador no pudo resistir la tentación y quiso entrar al interior de la tienda para contemplar directamente a aquella por la que había derramado

tantas lágrimas. Claro que, al apartar la tela, el efecto se desvaneció y la emperatriz desapareció por segunda vez ante sus ojos<sup>1</sup>.

El final de la leyenda no está del todo claro; por un lado pudo ser que el emperador entrase en cólera al verse víctima de un engaño y ordenó matar al ilusionista. Por otra parte existe una versión donde el emperador, lejos de irritarse, quedó tan maravillado por el ingenioso montaje que hizo difundir la técnica por todo el país, y luego a Java, Bali, Indonesia, Japón y la India. Esta leyenda suena hasta cierto punto veraz, pero no podemos sino dudar de su autenticidad, pues se trata a todas luces de una adaptación del mito de Platón, pero sobre todo de Orfeo; observamos a un personaje que llora la muerte de la amada, pero al que se le otorga la oportunidad de rescatarla del inframundo/muerte a cambio de no mirarla directamente. En ambos casos los protagonistas hallan a sus amadas de nuevo y se muestran gozosos, pero olvidan pronto sus promesas y las pierden por segunda vez tras un arrebato emocional. No obstante, es una hermosa variación del mito y del mismo modo nos habla de nuestra relación con la imaginación y lo real, la percepción de los símbolos y, lo más importante, la conexión emocional que logran las artes visuales, el cine en este caso, con el espectador.

En cuanto a temática, las representaciones de los espectáculos de sombras se basaban en las mismas fuentes de las que bebía Ray Harryhausen: poemas épicos o leyendas mitológicas aderezadas con monstruos, dioses y héroes donde la lucha entre el bien y el mal era un tema recurrente. También era muy corriente la adaptación de leyendas populares y relatos orales, que serían como los cuentos de hadas de nuestra cultura y que el animador adaptaría en sus primeros años de carrera.

Las figuras utilizadas en este tipo de espectáculos llegaron a ser muy sofisticadas, destacando las originarias de la isla de Java, que estaban hechas de piel de animal como el buey o el camello, pintadas con barnices naturales, perforadas y articuladas para crear hermosas sombras en la pantalla. Los maestros de esta disciplina, los llamados “Dalang”, llegaron a convertirse en figuras carismáticas y populares.

Llegado un momento las figuras adquirirían entidad propia sin necesidad de ocultarse, atravesando literalmente la tela para salir de la cueva de Platón, mostrándose en todo su esplendor mediante creaciones manipuladas con hilo o guante. Eso sí, aún tardarían tiempo en poder adquirir “alma” propia. El teatro de sombras se fue

---

1 PONS I BUSQUETS, Jordi, *Cine, historia de una fascinación*, 2002, p. 20.

extendiendo a través de la India y Persia hasta llegar a los países de la costa mediterránea y se introdujo en la Europa Occidental mediante tratos con comerciantes y viajeros de Oriente a partir del siglo XVII. Por su procedencia, lo conocemos con el popular nombre de “sombras chinas”. No obstante, a pesar de su trascendencia, lo cierto es que el impacto en aquel momento no fue tan importante en Occidente, pues a mitad del siglo XVIII, cuando comenzó a obtener cierta notoriedad, ya existía otro objeto que estaba maravillando al público.



**Fig. 3.** figura de teatro de sombras javanés. Siglos XVIII-XIX.



### 1.3. PROYECCIONES SOBRENATURALES

1659 es el año donde, con toda probabilidad, el científico y astrónomo holandés Christiaan Huygens creó un nuevo y sorprendente artilugio que proyectaba imágenes luminosas y llenas de color. Su temática e iconografía, a diferencia de las sombras chinas, era mucho más variada: de la muerte a la religión, pasando por historias cómicas e incluso traspasando las líneas del erotismo. Al atribuir sus efectos a la hechicería, el invento recibió el nombre de “linterna mágica”. Fue un aparato que mantuvo inalterable su capacidad de fascinación durante más de doscientos cincuenta años y consistía en una caja en cuyo interior había un foco luminoso y unas lentes. Éstas permitían proyectar imágenes pintadas sobre vidrio en la pared de una sala a oscuras.

Al principio Huygens no le dio excesiva importancia a su invento ni se molestó en difundirlo, ya que lo consideraba un instrumento de entretenimiento para disfrutar con sus familiares y amigos. No fue hasta tres años antes de su muerte, en 1695, cuando habló de la linterna mágica en sus obras de dióptrica. Habían pasado treinta años desde de su primera puesta en funcionamiento, pero su encanto seguía intacto y a partir de ese momento comenzó a difundirse por Europa. Gente del espectáculo de todo tipo y condición advirtieron en dichas proyecciones algo diferente y atractivo, con capacidad para atraer al público sin importar su nivel cultural ni estrato social.

El aparato fue aumentando sus capacidades narrativas a medida que se fueron introduciendo mejoras. Se crearon sistemas de mecanización durante el siglo XIX que permitieron el movimiento de las placas de vidrio; en algunos casos eran dos placas que giraban en sentido inverso o una placa fija colocada bajo otra que se deslizaba. Estas modificaciones creaban efectos de sustitución, desaparición, movimientos continuos y apariciones repentinas. El objetivo era sorprender al espectador, ya sea por un efecto cómico o de terror. De esto último se encargó especialmente la llamada fantasmagoría, una derivación de la linterna mágica difundida en Europa a principios del siglo XIX, aunque ya había aparecido de forma menos elaborada a finales del XVIII. Es importante destacar este espectáculo especial e innovador tanto por su componente mágico y esotérico como por los elementos técnicos que intervenían en su realización, pues en cierta forma lo recibieron en herencia los futuros creadores del género fantástico. Se trataba de una representación muy compleja —normalmente en conventos



abandonados o lugares similares— donde se hacía uso del llamado “fantascopio”, que no era sino una linterna mágica con ruedas para alejar o acercar el aparato y así agrandar o alejar la imagen a placer . La ambientación estaba muy elaborada y las imágenes sobre humo y retroproyecciones hacían aparecer en la pantalla escenas de naturaleza paranormal con supuestos espíritus de difuntos, espectros, fantasmas y monstruos de esa índole, donde no faltaron Medusa y los esqueletos. Etienne-Gaspard Robert (1763-1837), más conocido como Robertson, fue el principal exponente e impulsor de las fantasmagorías. En 1798 ofreció su primera proyección en París, obteniendo un gran éxito, manteniendo el hechizo durante años hasta que el secreto de las fantasmagorías salió a la luz por medio de sus discípulos, provocando que varios proyeccionistas copiaran la idea con éxito. Así, con el tiempo, la magia de este tipo de espectáculos se fue disipando, pero por su función, teatralidad y temática son considerados los más directos antecedentes de los efectos especiales cinematográficos.



**Figs. 4 y 5:** imágenes proyectadas en linterna mágica. A la izquierda, Medusa, y a la derecha un esqueleto.



#### 1.4. CREER EN LAS HADAS

La parafernalia creada alrededor de las fantasmagorías —que tienen su reflejo en los populares “pasajes del terror” de los parques de atracciones— no se alejaba mucho de los rituales que las tribus ancestrales realizaban para atraer las lluvias o protegerse de los malos espíritus. La puesta en escena era, y lo sigue siendo, tan importante o más que el propio mensaje. Poco a poco, ya en la era industrial, las fantasmagorías derivaron en espectáculos donde se escenificaban asombrosos trucos de magia, viendo los artífices en los avances científicos la oportunidad de hacer más sofisticados sus números. El público seguía deseando entretenimiento, y más si rozaba lo paranormal. Los médiums procedentes de Estados Unidos hacía tiempo que se habían convertido en un reclamo para los espectáculos teatrales y todavía, a principios del siglo XX, hubo quien creyó firmemente en la existencia física de seres mágicos.

Fue un caso muy comentado en la época, y en él se entremezclan personajes y acciones que conectan directamente con el espíritu fantástico de Ray Harryhausen y con los límites entre el arte, la ciencia y lo oculto. Se llamó “el caso de las hadas de Cottingley” y tuvo lugar en la Inglaterra de 1917. Dos amigas adolescentes, Elsie y Frances, habían pasado la tarde haciendo fotos en mitad del bosque con la cámara del padre de una de ellas. Al llegar a casa y revelar los negativos, los presentes no pudieron dar crédito a lo que veían; en las imágenes se habían colado lo que parecían ser pequeñas figuras con alas de mariposa.

Por increíble que parezca, no fueron pocos los que cayeron en el embrujo. Tiempo después una de las madres, Polly Wright, firmemente convencida de la veracidad de las instantáneas, las enseñó a los miembros de la Sociedad para las Investigaciones Psíquicas, causando una inmediata conmoción. El floreciente movimiento espiritista británico y la popularidad de los libros ilustrados con duendes y otros seres hicieron el resto. Finalmente las fotos acabaron en manos del escritor Sir Arthur Conan Doyle, quien no dudó en calificarlas de auténticas. El escritor necesitaba buenas noticias provenientes de la otra realidad tras la muerte de su hijo, con el que intentaba comunicarse en reuniones espiritistas, y eso tal vez pudo más que la razón del novelista, lo que haría palidecer a una mente tan lógica como Sherlock Holmes, su más famoso personaje. Entre los detractores se hallaba su amigo Harry Houdini, azote de los

espiritistas y uno de los magos más populares de todos los tiempos. Él necesitaba creer más en sus capacidades físicas que en los cuentos de hadas, pues se jugaba la vida en cada espectáculo<sup>1</sup>, pero sus capacidades como mago no le permitieron convencer a Conan Doyle para que desestimara las fotografías. El escritor moriría en 1930 con el convencimiento de que las hadas existían realmente, pues las dos niñas no soltaron prenda hasta décadas después. Fue en 1983 cuando, ya ancianas, admitieron el engaño en un programa de televisión. Las hadas y los duendes que aparecían en las imágenes no eran sino recortables colocados con hilos en un escenario natural; pioneros efectos especiales al fin y al cabo.



**Fig. 6:** fotografías de las hadas de Cottingley.

No quisieron confesar la verdad a Conan Doyle por el respeto que sentían hacia él, alentando así su fascinación por la historia y nunca creyeron, según sus declaraciones, que las fotos causarían semejante revuelo. Así la televisión, un medio que mezcla constantemente informaciones falsas con verdaderas, reveló el truco, mitigando

---

<sup>1</sup> Su nombre real era Erik Weisz y se puso Houdini en honor a Robert-Houdin. De su historia en formato cinematográfico se encargaría el productor George Pal en 1953, bajo el título *El gran Houdini*, años después de finalizar su serie de los *Puppetoons*.

el halo de misterio que lo rodeaba. No obstante es una historia hermosa y forma parte ya de las leyendas populares británicas, tan necesitadas de mitología propia. Aquella historia nos habla de la magia como una parte de la infancia, donde se sueña con que todo es posible. Perder la cualidad de imaginar otros mundos es envejecer prematuramente. Todos los niños pasan por un proceso creativo a temprana edad, dibujando garabatos o representando historias con juguetes u objetos, como si nuestra especie estuviera programada para pasar por esta etapa de desarrollar la imaginación de igual forma que pasamos por una etapa de desarrollo del lenguaje. Sería lógico decir que la necesidad de utilizar esa imaginación de forma creativa forma parte de nuestra biología, más que de nuestra cultura. Por desgracia, tras desaparecer la alegría de la juventud, muchos abandonan para siempre esta etapa de desarrollo. Harryhausen jamás dio por concluida su etapa de niñez y por lo tanto su afán por conocer, por satisfacer su curiosidad, por aprender. He ahí una de las claves.



## 1.5. Y LA MAGIA SE HIZO CINE

Los magos debieron darse cuenta del valor mágico de la imagen, del valor de añadir una imagen a la prestidigitación, por eso su relación con el cine fue algo lógico y directo.

(Christian Fechner)<sup>1</sup>

En las películas de Ray Harryhausen, por lo general como entes malvados, los magos o brujos siempre han tenido un papel relevante. Desde Sokurah de *Simbad y la princesa* hasta el conjurador Calibos de *Furia de Titanes*, pasando por el siniestro Koura de *El viaje fantástico de Simbad*, el adivino Fineo de *Jasón y los argonautas* o los antagonicos Melantius y Zenobia de *Simbad y el ojo del tigre*. La magia, en el cine y en los espectáculos en vivo, hace posible lo imposible tratando de imitar de ciertas capacidades fantásticas y sobrenaturales mediante medios naturales. Pero la magia ha estado presente desde que el mundo es mundo y como sabemos, todo hecho que el ser humano primitivo no podía comprender lo adornaba con teorías que hoy día nos parecen de lo más estrambóticas. Los antiguos egipcios, por ejemplo, creían que la Tierra estaba rodeada de altas montañas y agua por todas partes, que el cielo estaba hecho de acero y que se aguantaba por fuertes pilares que estaban sobre las montañas. También que las estrellas, a modo de lámparas, colgaban del cielo mediante cuerdas. Se cuenta además que hubo un mago llamado Dedi, favorito del faraón Keops, que lograba desafiar a la mismísima muerte realizando milagrosas curas. De sus métodos existen referencias en el llamado Papiro de Westcar, preservado por el Museo Estatal de Berlín, hecho que demuestra la cotidianidad de estos actos y de aquellos que los manejaban.

Los espectáculos de prestidigitación cuentan con la complicidad del espectador, pero el engaño se puede utilizar de manera innoble para dominar a las mentes menos privilegiadas. Aquellas criaturas antropomorfas que poblaban los frescos de la antigüedad mutaron en la Edad Media en criaturas del infierno que tentaban a los humanos. Durante aquel período se estableció, superstición mediante, una desquiciada lucha contra el mal que no solo fue improductiva —pues no se puede destruir aquello que no existe— sino que supuso el fin de la vida en la hoguera para incontables seres desvalidos. El sobrecogedor largometraje *Haxän, la brujería a través de los tiempos*

---

<sup>1</sup> *La magia de Méliès* (Jacques Mény, 1997).

(*Haxän, Witchcraft throught The Ages*, Benjamin Christensen) ilustró en 1922 aquella época oscura y siniestra de proliferación de brujas, hechiceros y demonios. Es, tal y como se indica en los créditos, una “presentación desde un punto de vista cultural e histórico” del tema de la brujería. El director mezcló documental y ficción para narrar en siete capítulos la aterradora influencia de la superchería en la vida cotidiana de nobles, siervos y religiosos. En esta historia los miembros de la inquisición nada tenían que envidiar en cuanto a vileza y malas artes a los supuestos siervos del Mal que decían perseguir. Pero lejos de aquella retorcida vertiente del pensamiento medieval, titiriteros ambulantes y juglares con sus representaciones de fábulas y acrobacias comenzaron a sentar las bases de los primeros espectáculos circenses, donde se haría manifiesta un tipo de magia de mano de los llamados “trasechadores”<sup>2</sup>, enfocada no para someter al pueblo, sino para entretenerlo.

A mediados del Siglo XIX la magia entra como número en los espectáculos de variedades, el teatro comienza a establecerse con firmeza dentro de la industria y los magos pasan de ser charlatanes ambulantes a convertirse en profesionales del medio. A uno de ellos, Robert-Houdin, debemos la renovación de esta profesión. Él fue quien creó la imagen hoy tan común del mago moderno, un elegante y sofisticado personaje con frac y chistera.

Houdin nació en 1805 en Blois, Francia y fue el primer profesional del espectáculo en unir la tecnología con la magia blanca en forma de maravillosos inventos que a día de hoy siguen provocando fascinación. Hijo de un relojero, del que heredó las habilidades para la mecánica y la electricidad, fue capaz construir toda una serie de autómatas y mecanismos asombrosos como el naranjo mecánico, el pastelero del palacio real, la carpeta fantástica (de donde sacaba todo tipo de objetos, como la fabulosa niñera Mary Poppins creada por P. L. Travers) o Antonio Diavolo el trapecista, lo que le valió el título de “inventor de la magia moderna”. Además protagonizó un hecho legendario cuando Napoleón III lo envió a Argel en 1856 para que pacificara a unos líderes de una revuelta árabe que se habían establecido en la colonia francesa. Robert-Houdin les conminó a rendirse, retándolos a superar una serie de pruebas. Entonces utilizó, entre otros ardidés, el truco de la caja de peso variable, que es un objeto imposible de levantar excepto por el mago. Los líderes, ante la imposibilidad de vencer al gran mago,

---

2 Juglares especializados en la prestidigitación.



abandonaron sus ansias de revuelta<sup>3</sup>.

La escuela de magos que surgieron tras Robert-Houdin aparecen representados en el largometraje *El truco final* (*The Prestige*, Christopher Nolan, 2006), que narra la historia ficticia de la rivalidad de dos grandes maestros del ilusionismo de finales del siglo XIX por lograr el número el truco definitivo, el “prestigio”, un término que proviene del latín *praestigium*, que significa “ilusión”. Uno de los magos se apoya en la minuciosidad de los ensayos y en los efectos prácticos y el otro hace mal uso de la ciencia para lograr más y mejores resultados, en un pacto propio de Fausto. En cierto sentido podría decirse, con matices, que uno representa la tradición y el trabajo duro no exento de sacrificio —*stop-motion*— y el otro la tecnología y la deshumanización —animación generada por ordenador—. Resultó una época artísticamente irrepetible por su ingenuidad y optimismo, pues fue la última vez que la sociedad tenía esperanzas en el futuro, ya que nada hacía intuir los desastres que estaban por llegar.

Por aquella época, un joven francés de veintitrés años que se encontraba en Londres para aprender inglés comenzó, en contra de lo que era deseable por sus padres —quienes querían que dejara a un lado sus aspiraciones artísticas—, a frecuentar locales como el Egyptian Hall atraído por los espectáculos de magia. Este local estaba regentado por David Devant, quien notó aptitudes para el oficio en el joven, ayudándole a convertirse, a su vuelta a Montreuil, en un gran mago. Así, Georges Méliès (1861-1938) se convertiría en el mago Melius, evitando así que sus padres conocieran aquella nueva afición que desarrollaría en el Cabinet Fantastique en Grévin (París) donde Emile Voisin, un comerciante de autómatas y aparatos de prestidigitación, organizaba los programas de espectáculos.

Es llamativa la escasa relevancia que Ray Harryhausen le otorga a Georges Méliès en su libro *An animated life*. Apenas unos párrafos que sin duda no hacen justicia a lo que en el campo de los efectos especiales y la narración fantástica significó el trabajo del francés. Harryhausen siempre se mostró agradecido a cuantos le influenciaron, en especial hacia Willis O'Brien, mentor y guía en los inicios de su carrera. Pero aunque no lo admitiese, Méliès podría considerarse su antecesor espiritual en la época en la que el cine todavía no podía hablar, coincidiendo con él en muchos aspectos. No solo hablamos de similares elecciones temáticas —adaptaciones de Julio

---

3 PALUMBO, Robert, *La magia decodificada*, History Channel, 2010.

Verne, H.G. Wells y Jonathan Swift, leyendas y cuentos de hadas— sino en la forma de entender el oficio como vehículo para hacer realidad cualquier fantasía. Conocer a Méliès nos va a servir, en muchos aspectos, para conocer también al propio Harryhausen.

Todo comenzó cuando el futuro cineasta francés adquirió con la herencia familiar el teatro del citado Robert-Houdin, siendo su último responsable y de cuya dirección se encargaría durante treinta años. Junto con el teatro adquirió también todos los mecanismos de magia creados por antiguo propietario y fundador, incluyendo los autómatas. Méliès, consciente de lo que significaba el nombre Robert-Houdin (cuyas siglas, que decoraban el escenario, coinciden con las de Ray Harryhausen) supo estar a la altura y se convirtió a su vez en uno de los grandes creadores de magia de su siglo. Su fama de cineasta ciertamente ocultó la de mago, aunque nunca dejó de ser ambas cosas.

Estaba familiarizado con las representaciones de linterna mágica, que ya Robert-Houdin utilizaba para cerrar sus espectáculos y sentía fascinación por el praxinoscopio de Émile Reynaud, imaginando números de magia realizados con una serie de fotografías creadas con aquel aparato. No obstante todavía no sabía de qué manera reproducir sus propios trucos mediante el citado artilugio, por lo que debía encontrar la herramienta perfecta.

En 1894 llegaron a París los primeros kinetoscopios Edison, que permitían grabar y reproducir el movimiento sobre una película fotográfica. El aparato, aunque le pareció extraordinario, tenía un funcionamiento que requería colocarse por turnos sobre una silla alta de madera y de ese modo visualizar las escenas a través de un visor individual. Le pareció un espectáculo solitario y no le convenció, pues Méliès estaba acostumbrado a ofrecer sus números al gran público. Debió ser la misma razón por la que no vio potencial en el aparato de cronofotografía de Georges Demeny, que permitía descomponer el movimiento mediante fotografías. Para conseguir un auténtico espectáculo sabía que debía lograr que las imágenes salieran de la caja.

Un año más tarde Méliès conocería a Louis y Auguste Lumière. El primero estaba perfectamente al corriente de los inventos de Reynaud, Demeny y Edison, y el padre de ambos alquilaba oficinas precisamente debajo del teatro Robert-Houdin. Méliès fue invitado, a sabiendas de que le resultaría de gran interés, a la proyección privada de la película fundacional del cine *Salida de los obreros de una fábrica* (*La*

*Sortie de l'usine Lumière à Lyon*, 1895). Tras el pase, estupefacto por el milagro del que acababa de ser testigo, entendió que ese invento había sido creado para él.

Sin embargo los Lumière se negaron a cederle el invento, por lo que Méliès se las tuvo que ingeniar para construir sus propias cámaras y proyectores a partir de otras patentes. No tardó en realizar su primera película un año después, titulada *La partida de naipes* (*Partie de cartes*, 1896), y durante un tiempo se dedicaría a filmar actos protocolarios y filmaciones documentales, como los Lumière, hasta que se percató que el público se estaba cansando. Y aquí es donde empieza la leyenda del descubrimiento de los efectos especiales cinematográficos. Supuestamente, como la cámara que utilizaba Méliès era tan rudimentaria, la película solía atascarse o enredarse, y en uno de los días de filmación cerca de la plaza de la Ópera de París le ocurrió. Durante el minuto que tardó en volver a colocar la película no filmó imagen alguna, y volvió a reanudar el giro de manivela una vez solucionado el problema. Más adelante, al proyectar la película observó que, coincidiendo con el momento en el que se atascó la filmación, el ómnibus que había captado en su filmación se convirtió de repente en un coche fúnebre, y los hombres en mujeres. El lapso de tiempo entre una y otra imagen había provocado una ilusión visual; había encontrado el truco de la sustitución.

Debemos, no obstante, matizar este hallazgo. Y es que dicho efecto ya había sido utilizado en la película producida por Edison *Ejecución de María, reina de Escocia* (*Execution of Mary, Queen of Scots*, 1895) para el momento en que la cabeza se separa del cuerpo, y eso ocurrió un año antes de que Méliès iniciara su andadura. Aún así, evidenciando que fue el primero en descubrir el truco, es probable que sí lo hallase por sí mismo, pues su curiosidad era innegable. Fue además el que lo utilizó con el mayor potencial y por aquello por lo que sus películas se hicieron mundialmente famosas. A partir de ese momento desarrollaría muchos otros efectos: la doble exposición, la cámara rápida y lenta, los fundidos y la perspectiva forzada, entre otros. Muchos de ellos, aunque obviamente más sofisticados, siguen formando parte del catálogo actual de trucos cinematográficos.

Como Harryhausen, poseía muchos conocimientos técnicos y habilidades. Estaba capacitado para el dibujo, la pintura, la escenografía, la mecánica (había sido supervisor de maquinarias en la fábrica de su padre) y por supuesto era mago e ilusionista. ¿Qué podría salir de esa mezcla sino una personalidad fascinante como lo

había sido en su momento el propio Robert-Houdin? Era un trabajador manual pero también intelectual. El cine le permitía utilizar a la vez, y de un modo que le apasionaba, todos sus conocimientos y habilidades.

Por eso amaba con pasión ese arte que lo englobaba casi todo, y me siento orgulloso de haberlo convertido en un espectáculo que ha tenido tanto éxito.

(Georges Méliès)<sup>4</sup>

Méliès rodó cientos de títulos bajo su firma Star films, retomando alguno de los números de ilusionismo que había creado para el teatro de Robert-Houdin. Así lo hizo en su primera película con efectos especiales, *Escamoteo de una dama* (*L'escamotage d'une dame chez Robert-Houdin*, 1896) donde, basándose en un truco del ilusionista Buatier de Kolta, hacía desaparecer a una mujer que estaba sentada en una silla tras haberla cubierto con un velo. El cineasta quiso además añadir un elemento fantástico al truco, algo que en un espectáculo en directo hubiese sido hartamente complicado; tras descubrir el velo hizo que apareciese un esqueleto en lugar de la mujer.

Su obra más famosa fue sin duda *Viaje a la luna* (*Le voyage dans la Lune*, 1902), la inolvidable producción de quince minutos cuya imagen del satélite con el cohete en el ojo se ha convertido en uno de los iconos más reconocibles de su obra y por extensión de la historia del cine. Un año después daría una vuelta más de tuerca con *El melómano*, (*Le mélomane*, 1903) donde tuvo que realizar hasta treinta cortes en la película para conseguir el efecto de un hombre que lanza su cabeza y la coloca como si fuera una nota musical en los cables de un telégrafo. Limitó, eso sí, la representación de criaturas antropomorfas, como los selenitas de *Viaje a la luna* o las ranas gigantes de *Cendrillon* (1912), mediante actores disfrazados, y no se le conocen trabajos que puedan ser clasificados estrictamente de *stop-motion* con figuras. Sin embargo siempre mostró una predilección por los seres mágicos y mitológicos, incluso a gran escala, como el yeti de *A la conquista del Polo* (*À la conquête du Pôle*, 1912), una de sus últimas obras.

Méliès deseaba ver la creación artística como un fenómeno existencial. Para él había una conexión total entre vida y arte. Para él, hacer cine, hacer

---

4 Voz dramatizada de Georges Méliès en *La magia de Méliès*.

magia, u organizar una opereta después de la guerra, eran formas diferentes de decir lo mismo. Sin el entusiasmo por conocer, sin la ilusión por descubrir, todo lo que hacemos; el trabajo, los estudios, los amores, los proyectos, el cine, son solo personas que se mueven. Nada más.

(Paolo Cherchi Usai)<sup>5</sup>



**Fig. 7:** retrato de Méliès. **Fig. 8:** el inconfundible icono de *Viaje a la luna*.

A pesar de haber perdido parte del entusiasmo en su última etapa, en parte por los problemas financieros y los tremendos sacrificios a los que tuvo que someterse por la crítica situación social, seguía contagiando una alegría y vivacidad que traspasaba la pantalla. Era, al igual que el título de una de sus películas, un hombre orquesta, que seducía a niños y adultos con historias de toda índole.

El mago de Montreuil actuaría por última vez ante las cámaras para el rodaje de un anuncio de una marca de cigarrillos, cinco años antes de su fallecimiento. Pero su magia no se apagaría tras aquella última actuación; simplemente cambiaría de manos. Aquel mismo año en Los Ángeles, en 1933, un adolescente atravesó las puertas del teatro chino Grauman para ver una película que volvería a obrar el milagro. Supo mientras contemplaba absorto la historia de *King Kong*, como Méliès al ver a los obreros saliendo de la fábrica, que aquella historia se había cruzado en su vida para cambiarla por completo.

---

5 *La magia de Méliès.*



## Capítulo 2

### RAY HARRYHAUSEN. GÉNESIS DE UNA PERSONALIDAD ARTÍSTICA ÚNICA







## **2. RAY HARRYHAUSEN. GÉNESIS DE UNA PERSONALIDAD ARTÍSTICA ÚNICA**

### **2.1. AÑOS FELICES, AÑOS DIFÍCILES**

Frederick L., abuelo del autor, llegó a San Francisco desde tierras germanas en 1850, asentándose en la ciudad de Nevada, lugar donde nacería el padre de Ray Harryhausen. Sin embargo el apellido del abuelo no era tal, sino Harriehausen. Al parecer, como no hallaron ninguna referencia de ese apellido en el listado de la oficina de inmigración americana, los funcionarios lo alteraron convirtiéndolo en Harryhausen, más común en el país. Los papeles de inmigrante del recién llegado lo catalogaban nada menos que como minero de oro, algo inusual y que al parecer era una clasificación que se realizaba en un intento por integrar a los inmigrantes europeos en las tierras del nuevo continente. No sabemos de qué parte de Alemania llegó Frederick, pero es posible, dado que hay varios Harriehausen por la zona, que se tratase de un ciudadano de Hannover.

A Frederick se le uniría su hermano Chris, con idéntica clasificación, quien adquirió acciones de una mina de oro cerca de Jerome, en Arizona. Aquella compra pudo haber sido el punto de partida para comenzar una fortuna. El filón, por desgracia, no tardaría en agotarse, acabando así con las esperanzas de una vida de lujo para estos hermanos. Eso sí, algo de buscador de piedras preciosas y explorador de minas quedaría en la genética familiar.

Ray Harryhausen nació el 29 de junio de 1920, en los Ángeles. Fue hijo único nacido de la unión de Fred, de quien heredó su apellido, y Martha, cuyo apellido de soltera era Reske. La década que vio nacer al autor se hizo llamar los felices años veinte, por ser una época de la historia de los Estados Unidos donde comenzaba la prosperidad económica y política tras la finalización de la Gran Guerra en 1918. La firma de los tratados de paz en Trianon y Sèvres auguraba tiempos de prosperidad.

Aquel espejismo propició una bajada de impuestos, logrando un crecimiento de las industrias, sobre todo en el sector aéreo y en el del automóvil. Fue también un año de grandes cambios sociales. Las mujeres en Estados Unidos lograrían una gran victoria al ser reconocido su derecho al voto, a la vez que se imponía la llamada “ley seca”, que prohibía la fabricación, importación, exportación y venta de alcohol. De aquella

prohibición surgirían las mafias, convirtiendo a Al Capone en el más célebre enemigo público. Amberes se convertiría en sede de los sextos Juegos Olímpicos de la era moderna tras su paréntesis durante el conflicto mundial, cuyo diseño de la bandera serían los célebres aros representando la unión de los seis continentes. Aquella escenificación de la armonía entre países contrastó con la fundación del Partido Nacionalsocialista Obrero Alemán, el germen de un nuevo y terrible conflicto a gran escala que se desencadenaría dos décadas después.

Aquel año 1920 vería nacer también a los directores que posteriormente realizarían obras de corte fantástico y de aventuras como Franklin James Schaffner (*El planeta de los simios*, 1967) y Michael Anderson (*La vuelta al mundo en ochenta días*, 1956, *Doc Savage, el hombre de bronce*, 1975, *La fuga de Logan*, 1976). También al creador de míticos créditos de películas Saul Bass, creador de los títulos de *Vértigo* (Alfred Hitchcock, 1958) o *Espartaco* (Stanley Kubrick, 1959) y a nombres fundamentales de la literatura fantástica y la ciencia-ficción modernas como Frank Herbert (*Dune*, 1966), Isaac Asimov (*Viaje alucinante*, 1966, *El hombre bicentenario*, 1976) y por supuesto Ray Bradbury (*El sonido de un trueno*, 1952, *Fahrenheit 451*, 1953), maestro del género y también mejor amigo de Harryhausen. En cuanto a despedidas, 1920 daría el último adiós al pintor y escultor Amedeo Modigliani y a Robert E. Peary, el controvertido explorador quien en 1909 afirmó haber alcanzado el polo Norte.

El cine fantástico cumplió con creces estrenando obras clásicas como *El gabinete del doctor Caligari* (*Das Cabinet des Dr. Caligari*, Robert Wiene), *El Golem* (*Der Golem*, Paul Wegener y Carl Boese) y *El hombre y la bestia* (*Dr. Jekyll and Mr. Hyde*), de John S. Robertson y Shaw Lovett, basada en la novela *El extraño caso del doctor Jekyll y el señor Hyde* (1886) de Robert Louis Stevenson, autor también de *La isla del tesoro* (1883). Citar a *El Golem* es doblemente relevante en este caso pues la película alemana trata de un hechicero que otorga la vida a un escultura hecha de barro mediante un sortilegio, un argumento que bien podría describir de manera harto poética la carrera del animador o al menos le indicó al recién nacido, si creemos en las cartas astrales, su camino a seguir.

Destaquemos también que aquel mismo año se proyectaba en los cines el serial de quince episodios *The Master Mystery*, dirigido por Harry Grossman y Burton L.

King, protagonizada ni más ni menos que por Harry Houdini. El mago interpretaba al agente del departamento de justicia Quentin Loke, a quien acompañaba el que probablemente sea el primer robot de la historia del cine, el llamado “Automatón”<sup>1</sup>.

No cabe duda de que aquel fue un año intenso en cuanto al desarrollo de la cultura de lo fantástico, el momento idóneo para el nacimiento de un autor que a su vez se convertiría en referente del mismo.



**Fig. 9:** el pequeño Harryhausen en brazos de su madre, Martha. **Fig. 10:** Martha y Fred Harryhausen con su perro Kong.

---

1 Según Guzmán Urrero en la página 2 de *El cine de ciencia-ficción Méliès en *Gugusse et l'autoate* (1897)* incluyó el primer robot femenino, aunque esa película permanece actualmente perdida.



## 2.2. TODAS MIS COSAS FAVORITAS

Martha, la madre de Ray Harryhausen, era natural de San Francisco y tenía treinta y dos años cuando le dio a luz. El autor recordaría la preocupación de su madre por los terremotos, pues sufrió el tristemente famoso temblor de 1906. Tal vez la presencia de esas y otras catástrofes en las películas de Harryhausen se deba a ese temor irracional, pero por otra parte comprensible, de su madre. San Francisco sería escenario en un futuro de la película *Surgió del fondo del mar* donde un gigantesco pulpo arrasa la ciudad, destruyendo el mismísimo Golden Gate. Quién sabe si monstruoso cefalópodo no era sino una representación simbólica del desastre natural que dejó en ruinas la ciudad en aquel fatídico 18 de abril y que ocasionó a su vez un tremendo incendio, más letal si cabe, causando miles de muertos y refugiados que habían perdido sus casas, como fue el caso de Martha.

En Los Ángeles, lejos de aquella amenaza de la madre Tierra, el matrimonio Harryhausen crió a Ray complaciéndole continuamente con visitas a sus rincones predilectos. Al pequeño le encantaba el océano, tan profundo y lleno de misterios, así como los museos donde satisfacer su curiosidad; y por supuesto las tiendas de cine. Al igual que otros niños, sentía fascinación por la prehistoria y los animales que la poblaban, y cualquier material que tratase de los mismos lo devoraba con pasión. Su interés fue enérgicamente espolado debido a que en Los Ángeles existían lugares idóneos para imaginar cómo vivieron aquellas majestuosas criaturas. Tres rincones de aquella zona se convirtieron en los lugares asiduos del muchacho. El primero de ellos era una mina activa de turba en las colinas de Baldwin, en California, cerca de donde vivía. Un paisaje poco usual para escogerlo como zona de paseo, pero hasta allí le acompañaban sus padres para observar la neblina que salía de la mina, evocando escenarios prehistóricos habitados por dinosaurios y que probablemente tendría en mente al imaginar algunas de sus muchas historias, como el de *El pueblo de la bruma* (*People of the Mist*).<sup>1</sup>

El segundo de sus rincones prehistóricos favoritos era el Museo del Condado de

---

<sup>1</sup> Proyecto fallido de 1982 cuyo argumento comenzaba así: dos hermanos pierden su patrimonio en Inglaterra y viajan a África para buscar una nueva fortuna. Uno de ellos muere salvando a una mujer de un león y como agradecimiento ella guía al otro hermano en una búsqueda de la tierra de la Bruma, situada en una enorme meseta sin descubrir, donde encuentran las mayores rupias del mundo. Llegando a la meseta ven una montaña sagrada rodeada de niebla y encuentran una raza de soldados y sacerdotes vestidos con vestimentas antiguas.

Los Ángeles, que más tarde pasaría a llamarse Museo de Historia Natural, donde se encontraban expuestos los esqueletos de mamuts lanudos, tigres dientes de sable y gigantescos lobos, además de algunos dinosaurios. Aquí, en el Museo, tuvo Harryhausen su primer contacto con los enormes reptiles que tiempo atrás habían poblado el planeta. Tal fue el impacto que no tardaría en visitar, lejos de los límites de la ciudad, los pozos de La Brea, donde habían sido descubiertos los restos de criaturas del Pleistoceno que habían estado atrapadas durante largo tiempo bajo la capa de fango aceitoso y burbujeante alquitrán. En aquella época el paisaje, ahora arrasado por la masiva edificación, era muy diferente; los pozos formaban un conjunto muy inspirador y el ansia de conocimiento por todo lo referente a aquellos animales ancestrales no le abandonaría jamás.

Después de asistir al estreno de *King Kong* —momento que desarrollaremos más adelante— su lista de lugares inusuales para pasar los domingos se amplió. Su padre Fred le llevó a Culver City a una vieja parcela de los estudios Pathé para ver el muro de la isla Calavera que podía verse desde la carretera, junto a otros decorados abandonados. Él y sus amigos tuvieron la tentación incluso de voltearse por las vallas de alambre para observar de cerca aquel vestigio de tiempos gloriosos y poner en práctica sus conocimientos de lengua indígena —con diálogos sacados de la película— aunque al final no llegaron a acceder al estudio. Tiempo después la puerta, que ya había sido reutilizada en *She, la diosa de fuego* (*She*, Lansing C. Holden e Irving Pichel, 1935) y que provenía de la producción colosal de Cecil B. DeMille *Rey de Reyes* (*King of Kings*, 1927), protagonizó su última secuencia siendo pasto de las llamas del incendio de Atlanta en *Lo que el viento se llevó* (*Gone With the Wind*, Victor Fleming, George Cukor y Sam Wood, 1939).

La madre de Ray, mientras tanto, alentaba de manera especial las habilidades artísticas del pequeño, talentos que supo advertir con prontitud. En un parque al otro lado de la ciudad se celebraban actividades y eventos especiales para los más jóvenes y allí Harryhausen comenzaría a experimentar con el medio plástico haciendo moldes de animales y edificios. De su madre adquiriendo la convicción de que hay que aprovechar cada oportunidad, que la vida era demasiado corta para perder el tiempo, algo de lo que ella estaba plenamente convencida tal vez por haber sobrevivido a un terremoto.

Por otro lado el padre de Ray era mecánico autónomo y se trasladaba

constantemente por todo Los Ángeles, allí donde surgiese el trabajo. En una de aquellas ocasiones le contrataron durante un tiempo en la tienda de mecánica de los estudios de cine RKO. Su talento dio como resultado el desarrollo y la patente de varios inventos, entre los que se incluía un portaequipajes plegable con estantes para coches y un buscador de centro para cortar madera. A Ray le gustaba observar cómo trabajaba su progenitor, y éste se preocupó de transmitirle sus conocimientos, enseñándole a combinar destreza técnica con imaginación y así resolver complejos problemas de diseño. De sus manos salieron las estructuras que el animador utilizaría en sus producciones y hasta construiría una de las primeras grúas a partir de una vieja pieza giratoria de un coche para *La historia del rey Midas*, una de las primeras, y no por ello menos ambiciosas, producciones del joven. Los mecanismos con ruedas dentadas y engranajes no tenían misterios para el padre de Harryhausen, y con aquella grúa la cámara podía elevarse y bajarse mientras se tomaban consecutivamente las fotografías que darían lugar a las animaciones.

La formación escolar transcurrió sin altibajos, exceptuando que el muchacho se preguntaba continuamente en qué iba a emplear su vida, puesto que todavía no había encontrado una disciplina artística que le motivase completamente. Mientras tanto seguía desarrollando su habilidad con el dibujo y la construcción de maquetas. Durante sus estudios en el instituto, el profesor propuso un trabajo que consistía en construir la miniatura de una misión californiana, como las de San Juan Capistrano y Carpintería. El joven estudiante disfrutaría mucho con este proyecto, utilizando pasta de modelar y arcilla para construir edificios mientras se imaginaba, cual Gulliver en el país de Liliput, a los personajes que vivirían en aquellos mundos diminutos.

A partir de ahí desarrollaría una nueva habilidad, construir objetos tridimensionales, lo que le permitiría crear posteriormente sus decorados para colocar figuras —popularmente llamados “dioramas”—, personalizados con dinosaurios hechos de pasta de modelar con palillos a modo de dientes, sentando las bases de su futura dedicación profesional. Pero su madre no se preocupó solo de que adquiriera habilidades plásticas, también le empujó a descubrir la música y la danza. Como si de una moderna Leonor de Aquinatia se tratara, procuró clases de claqué, piano y violín a su Ricardo Corazón de León particular. En la conocida escuela infantil de danza de

Ethel Meglin<sup>2</sup> —donde estuvieron en su día inscritas Shirley Temple y Judy Garland— incluso consiguió aparecer en uno de los espectáculos de baile, aunque con el violín tuvo menos paciencia, pues lo abandonó a las seis clases. Con el piano sí mostró interés, pues le gustaba mucho ese instrumento, pero el profesor puso en duda que tuviese el talento suficiente. Por suerte tenía un amplio abanico de disciplinas donde probar suerte, y gracias al ejemplo de sus padres adquirió una predisposición para apreciar todos los aspectos de las artes: cine, literatura, música, pintura y teatro, especialmente el de marionetas.



**Fig. 11:** representación de los pozos de La Brea en el Museo Americano de Historia Natural (1946), por Charles R. Knight . **Fig. 12:** una fotografía de los pozos en 1910.

---

2 De aquella escuela infantil son los “pequeñines” y el cuerpo de baile que aparecen en *El mago de Oz* (1939).





### 2.3. RECUERDOS EN PAPEL MACHÉ

Recuerdo estar yendo a ver los marionetistas de Yale, y después las Marionetas de Salzburgo, en el Orpheum Theater en el centro de Los Ángeles, lo que me permitió tener el primer contacto con los muñecos animados y las maquetas.

(Ray Harryhausen) <sup>1</sup>

La fascinación por el teatro de marionetas fue el primer paso en el desarrollo educativo para muchos de los artistas que acabaron trabajando en el cine de género fantástico o de animación. Marionetista fue el primer oficio del checo Jiří Trnka (1912-1969), uno de los padres de la animación *stop-motion* y cuya obra, con títulos como *Císařův slavík (El ruiseñor del emperador, 1949)* o *Sen noci svatojanske (El sueño de una noche de verano, 1959)*, entronca directamente con los primeros trabajos de Harryhausen. La mecánica de los espectáculos interpretados por personajes movidos con hilo o guante también llamó la atención desde muy joven a Emilio Ruiz del Río (1923-2007) y le condujo a convertirse en un maestro creador de efectos especiales no solo en la industria de cine en España, su tierra, sino por todo lo ancho del mundo, participando en las maquetas y efectos de casi medio millar de títulos, muchos de corte fantástico como *Conan el Bárbaro (Conan the Barbarian, 1982, John Millius)* o *Dune* (ídem, 1984, David Lynch). Incluso cruzaría su camino con Harryhausen contribuyendo con su genio artesanal —aunque sin acreditar— en los trucajes con pinturas mate de *Simbad y la princesa* y *El viaje fantástico de Sinbad*.

Fue en la escuela de enseñanza secundaria Audubon —en honor al ornitólogo e ilustrador de aves John James Audubon— donde Harryhausen se iniciaría en el arte de fabricación de muñecos, una afición que se tomó realmente en serio tras haber visto *King Kong*. Su madre también le ayudó en este nuevo cometido, enseñándole cómo hacer las cabezas de papel maché que habrían de formar parte de sus marionetas de hilo. La profesora de inglés de Harryhausen quería que la clase interpretara una obra sobre el buen y el mal uso del idioma, personificado con títeres. La tutora, concedora del talento de este joven, le preguntó si estaba dispuesto a asumir la tarea, a lo que respondió afirmativamente. La obra se llamaría *Buen inglés, mal inglés* y Harryhausen

---

<sup>1</sup> HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, *Ray Harryhausen, An Animated Life*, 2003, p. 14 (trad. a.).

hizo dos marionetas con cabeza, brazos y piernas a la manera que había aprendido de su madre, quien además le confeccionó el vestuario. Uno de los personajes era un caballero elegante, el buen inglés, y el otro era el demonio, el mal inglés, que tenía como ayudante un dragón verde alado formado por secciones de madera al que movía al modo sinuoso de una serpiente. Aquello se convertiría, a pequeña escala, en su primera producción de éxito, a la que seguirían otras acorde a los gustos del autor, es decir, historias donde las criaturas fantásticas tuvieran un papel relevante. Por supuesto la siguiente obra que montó fue una representación de la película de Kong, para la cual realizó cinco marionetas: el gorila, un brontosaurio, un estegosaurio, un tiranosaurio rex y un pterodáctilo. El gorila estaba hecho de tela acolchada, con pies y cara de papel maché. De manera similar construyó el pterodáctilo, al que puso un pico de madera y unas garras de alambre. El trío restante de dinosaurios estaban hechos también con piel acolchada de color, con cabezas de papel maché en el caso del triceratops, a quien pintó manchas en la superficie de la tela, como la piel de aquellos que había visto en el museo. En estas historias ellos eran los protagonistas, las auténticas estrellas —y así seguirían siéndolo hasta el final de su carrera— quedando los humanos apartados de la escena, por ahora. Tras la versión de su película favorita desarrolló un drama situado en los pozos de alquitrán de La Brea de Los Ángeles. Basándose en un mural del pintor Charles R. Knight, al que trataremos en un apartado posterior, incluyó un buen número de criaturas prehistóricas entre las que destacaban un tigre dientes de sable (personaje que recuperaría décadas después para la película *Simbad y el ojo del tigre*) y un mamut, ambos víctimas del cenagoso escenario. Esta obra tuvo tal repercusión en su círculo social que, aparte de actuar en su casa y en la escuela, tuvo la oportunidad de hacer una “gira” por fiestas privadas. A su vez, seguía ampliando su repertorio de personajes con un genio de la lámpara, un papá Noel y un saltamontes que tocaba el violín, basado en un personaje que había visto Harryhausen en un cortometraje animado de Walt Disney de 1934. De ese modo iría puliendo poco a poco sus representaciones y desarrollando obras y marionetas de naturaleza más sofisticada, empleando materiales resistentes como resinas y madera, dando cuerpo y vida a personalidades dirigidas ya a un público adulto como los populares actores Mae West, Maurice Chevalier y Robert Taylor, además de un par de bailarines parisinos de danza apache ataviados con sus perfectamente cosidos pantalones, jersey y gorra.



**Fig. 13:** algunas de las marionetas que construyó Harryhausen de pequeño. De izquierda a derecha y de arriba a abajo: Kong, esqueleto, robot y dragón.

Con diecinueve años comenzó a advertir las limitaciones que para sus propósitos tenían las marionetas de hilo; deseaba poder ser espectador a la vez que manipulador, por lo que comenzó a plantearse el siguiente paso, que no era otro sino moverlos fotograma a fotograma. De ese modo daría por concluida su etapa de marionetista con una versión de *Jack y las habichuelas mágicas* y un especial para la celebración de la fiesta de Halloween. Estas producciones de títeres supusieron un anticipo de su forma de desarrollar proyectos filmicos, pues escribía el guión —a veces con la ayuda de un amigo—, modelaba las cabezas de las figuras y las extremidades de papel maché, realizaba la mayoría de los fondos, creaba todo el atrezzo y, lo más importante, daba vida a los personajes. Aprendió a ser un artista multidisciplinar, exceptuando las tareas de vestuario, de las que se encargaría asiduamente su madre y también, muy importante, a tener en cuenta aquello que al público le gustaba ver. Supo entonces que si quería ver

sus fantásticas historias en la pantalla, ya sea en una maqueta o en la pantalla, debía aprender las disciplinas que se requerían para ello. Una formación completa pues, era el siguiente paso.

Nadie mejor que Jane Henson (1934-2013), viuda y compañera de profesión de Jim Henson (1936-1990) —el que fuera gran maestro de las marionetas y otro de los creadores de historias de fantasía más recordados<sup>2</sup>— pudo explicar, en el libro *No es fácil ser verde*, lo que significa dar vida a personajes mediante esta técnica:

Cuando funciona, el arte de los títeres proviene de nuestro yo más completo, creativo y oculto. Cuando soñamos, cuando nos permitimos usar marionetas, nuestras personalidades no conocen atadura. A través de las marionetas comprendemos, todavía más, que la vida que vivimos es una versión muy limitada de lo que pensamos y de quiénes somos.<sup>3</sup>

---

2 *Cristal oscuro* (*Dark Crystal*, 1982), *Dentro del laberinto* (*Labyrinth*, 1986), y las series *El cuentacuentos* (*The Storyteller*, 1987-1988), *Los cuentos de Mamá Ganso* (*Mother Goose Stories*, 1990) y *Los mitos griegos* (*Greek Myths*, 1990). Estos últimos, temas escogidos por Harryhausen.

3 PARRA, Miguel Ángel, *No es fácil ser verde*, 2015, p. 5.



## 2.4. PASAJES HACIA LA AVENTURA

Ray Harryhausen admitió que hasta su alistamiento en el ejército había sido una persona con poco interés en establecer lazos sociales. Quizá la poca atracción por fomentar la actividad social le acercó en sus momentos de ocio a la buena literatura, convirtiéndose esta en uno de sus pasatiempos favoritos.

Siendo niño era la puerta que me abría a mundos maravillosos, un modo por el cual mi mente podía crear sus propias aventuras.

(Ray Harryhausen)<sup>1</sup>

Lo que más le gustaba eran *Los libros de las maravillas*, una serie de enciclopedias preciosamente ilustradas donde se hablaba de mitología, cuentos de hadas y viajes a otros planetas al límite de la galaxia, temas a los que recurriría en un futuro. Además no tardaría en descubrir autores fundamentales para el desarrollo de su carrera como H.G. Wells, cuyas aventuras científicas *La guerra de los mundos* (1898), *la máquina del tiempo* (1895), *la isla del Dr. Moureau* (1896), *Los primeros hombres en la luna* (1901) y *El hombre invisible* (1897) le hicieron soñar con viajes imposibles a otros mundos y otros tiempos. Uno de los contemporáneos de Wells, Sir Arthur Conan Doyle, al que ya citamos anteriormente, era otro de sus autores favoritos. No tanto por su célebre Sherlock Holmes, sino por las aventuras del Profesor Challenger, que aparecía en *El mundo perdido*, obra de la que surgiría una película clave para Harryhausen.

Es importante destacar que la década de los años treinta se caracterizó por unas populares producciones de bajo presupuesto que se exhibían por jornadas. Se trataba de los seriales, que en su mayoría provenían de los llamados “pulp” o revistas de papel de pulpa y de las radionovelas, como el héroe enmascarado de *La sombra* (1940). Progresivamente se fueron alejando de la literatura para acercarse al cómic, filmando las peripecias de personajes tan conocidos como *Batman* (1929), *Superman* (1938) y *Flash Gordon* (1936), protagonista este último del serial más popular y caro de la época, basado en las tiras de Alex Raymond.

Frederick Stephani se encargaría de trasladar a la pantalla con gran pericia las aventuras de este héroe que se propone evitar que un planeta llamado Mongo impacte

---

1 HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, *An Animated Life*, 2003, p. 26 (trad. a.).

sobre la Tierra. Pero se enfrentará además con otro problema, pues el malvado emperador Ming pretende dominar el Universo, aunque Flash cuenta con la ayuda de Dale Arden y el doctor Zarkov. La primera serie —de un total de cuatro— contaría con trece episodios y lanzó a la fama al actor Larry Crabbe. La crítica destacó la calidad global de la producción y *Flash Gordon* sigue siendo un referente de la aventura galáctica. No obstante no hubiese alcanzado la fama de no ser por otro héroe que allanó el terreno de este género tiempo antes. Se trata de *Buck Rogers*, protagonista de otro serial de doce episodios dirigido por Ford L. Beebe y Saul Goodking en 1939. Este personaje había surgido diez años antes dentro de la publicación *Buck Rogers in the 25<sup>th</sup> Century* de Dick Calkins y Phil Nowlan, a su vez basada en una novela del propio Nowlan titulada *Armageddon 2419 AD*. Larry Crabbe volvió a ser elegido para dar vida al personaje y, aunque el serial no alcanzó el éxito de *Flash Gordon*, no cabe duda de que es un trabajo que inspiró a toda una generación, como lo demuestra el robot hecho de lata que encontraron durante el inventario del garaje de Harryhausen en Los Ángeles en 2008 y que está claramente influido por la imaginería de los citados seriales.

En cuanto a largometrajes, muchos fueron los títulos que el animador pudo disfrutar en la oscuridad de las salas de cine. *Metrópolis* (idem, Fritz Lang, 1926) fue uno de aquellos que le impresionó a temprana edad. La trama es bien conocida: en una gigantesca urbe del año 2000 viven dos estratos de población. Por un lado se encuentran los obreros que trabajan sin descanso en la zona subterránea, y en la superficie viven los que pertenecen a la élite social, rodeados de toda serie de lujos. María, una joven idealista y decidida, quiere llevar a cabo una revolución, pero el creador de la ciudad la secuestra y crea un duplicado de ella para que incite a los obreros a un comportamiento violento y justificar así la represión que pretende llevar a cabo.

El aspecto futurista y espectacular de la ciudad entusiasmó a Harryhausen, así como la escena de la transformación del robot en María. Es sin duda alguna una de las obras maestras de la ciencia-ficción, aunque en la época no todo el mundo estuviese de acuerdo. Curiosamente uno de los escritores que admiraba Harryhausen, H.G. Wells, calificó la película de “absurda”, denunciando además el derroche que, según él, había significado la subvención a este film. La razón de esta crítica tan severa se debe a que el escritor reconoció algún pasaje de su obra *Cuando despierte el durmiente* (1897) en la



película<sup>2</sup>. También es llamativo, aunque por otras razones, que ningún personaje de aspecto robótico llegara a protagonizar ningún título de Harryhausen —si exceptuamos a los alienígenas que van en corazas en *La Tierra contra los platillos volantes* (*Earth vs. the Flying Saucers*, Fred F. Shears, 1956)— pero sí estuvo entre sus planes. Hablamos de uno de sus proyectos frustrados, R.U.R. —acrónimo de Robots Universales Rossum—, basado en una obra teatral checa de Karel Čapek de 1920 que trata sobre una fábrica que produce robots para hacer tareas que el ser humano ha considerado pesadas y aburridas. En el transcurso de la trama uno de los robots adquiere conciencia propia y se rebela contra sus creadores, provocando el alzamiento del resto de máquinas y el posterior caos mundial. Tal proyecto de largometraje no llegó a cristalizar, siendo esta una de las pocas veces, junto al también frustrado proyecto *El alimento de los dioses*, que Harryhausen se acercaría a las narraciones utópicas.

Fritz Lang también fue el responsable de *La muerte de Sigfrido* (*Siegfried*), primera parte del díptico de *Los nibelungos* (*Die Nibelungen*, 1924), una épica historia que acercó a este ávido espectador al concepto de la mitología y el héroe legendario. La película está basada en un poema anónimo del siglo XIII y narra la epopeya de Sigfrido y Krimilda, repleta de intrigas, batallas y seres sobrenaturales. La escena en la que el protagonista mata al dragón y acaba bañándose en su sangre quedaría grabada en la mente de Harryhausen, y tal criatura acabaría formando parte de la galería de seres fantásticos en una de sus películas más populares, *Simbad y la princesa*. Este dragón no estaba animado mediante la técnica de *stop-motion* sino que era una enorme marioneta articulada que incluso tenía la capacidad de escupir fuego. Tal vez ahora pueda parecer un tanto desfasada para ojos más acostumbrados a los modernos efectos digitales o a sofisticados muñecos animatrónicos, pero fue un gran logro en su momento y es una secuencia de gozoso visionado por su puesta en escena y poesía. Ese mismo año otro lagarto gigante protagonizaría una secuencia similar en la primera versión de *El ladrón de Bagdad* (*The Thief of Bagdad*, Raoul Walsh, 1924), aunque con resultados menos espectaculares.

*La muerte de Sigfrido* y *La venganza de Krimilda* (*Kriemhilds Rache*) representaron uno de los mayores esfuerzos de la cinematografía alemana durante su período silente y se han convertido en la representación cinematográfica del mito más

---

2 URRERO, Guzmán, *El cine de ciencia-ficción*, 1994, p. 21.

reconocida de la historia. La atmósfera y la iluminación son apabullantes, creando mediante decorados y maquetas escenas de increíble belleza plástica como los bosques del inicio y las fortalezas donde viven las antagonistas Krimilda y Brunilda, respectivamente —esta última en un castillo en mitad de un mar de fuego— o la guarida del rey de los enanos, un ser deforme y vil<sup>3</sup>, donde se guarda un magnífico tesoro. Naturalmente la brujería y los objetos mágicos también están presentes, pues la redcilla que consigue el protagonista tiene el poder de hacerlo invisible, como el casco del héroe griego Perseo, además de permitirle adoptar la apariencia de otra persona. Tales ventajas, sin embargo, no estarán exentas de riesgo, tal y como se muestra en el devenir de la historia.



**Fig. 14:** el dragón de *Sigfried*. **Fig. 15:** la robot María. **Fig. 18:** la urbe de *Metrópolis*. **Figs. 16 y 17:** imágenes de *El nuevo Gulliver*.

3 El diseño del villano llamado “El pingüino” de *Batman vuelve* (Tim Burton, 1992) es posible que esté basado en este personaje debido a su gran parecido.

A los diecisiete años, en la misma época en que los estudios de Walt Disney estrenaron el primer largometraje de dibujos animados de la historia, *Blancanieves y los siete enanitos* (*Snow White and the Seven Dwarfs*, 1937)<sup>4</sup>, Harryhausen asistió a la proyección de la película *El nuevo Gulliver* (*Novyy Gullivyer*), una película realizada en 1935 por Alexander Ptushko, (1900-1973). En este título el director, animador e inventor ruso, mostró su destreza al combinar imagen real con muñecos, animación y marionetas, una mezcla que en su momento dejó absorto a Harryhausen. A *El nuevo Gulliver* se le suele considerar como la primera película de animación de la historia, pues se estrenó antes que la propia *Blancanieves*, aunque en realidad el metraje totalmente animado no llega a superar la hora y por lo tanto entraría más bien en otro género. Si hablamos de primera película completamente animada con muñecos entonces tendríamos que referirnos a *El cuento del zorro* (*Le roman de renard*, 1930) del también ruso Ladislav Starevitch, a la que volveremos a referirnos más adelante.

En *El nuevo Gulliver*, versión libre del original de Jonathan Swift *Los viajes de Gulliver* de 1726, el protagonista es un niño que viaja, en sueños, al mundo de Lilibut. Allí, los obreros están organizando una revuelta para acabar con el régimen que los somete y que les obliga a trabajar como esclavos en las profundidades, lejos de las miradas de la intolerante clase alta. El rey que los gobierna es un incapaz absoluto que tiene los discursos pregrabados en un disco de vinilo y no es sino un títere, valga la redundancia, del resto de la clase dominante, por lo que el nuevo Gulliver se aliará con los desfavorecidos para cambiar el estado de las cosas. Naturalmente el discurso político —presente en la novela original aunque aquí en exceso acentuado— no atrajo la atención de Harryhausen, sino la combinación de técnicas de animación que hizo posible la presencia de cientos de personajes a la vez en pantalla (tres mil según el libro *Craking animation*<sup>5</sup>), a veces en mitad de largos y asombrosos movimientos de cámara. Cuando los diminutos habitantes se mezclan con el niño actor son marionetas controladas con cables; cuando ocupan todo el plano son muñecos animados fotograma a fotograma; y si era necesario mezclar el niño real con muñecos animados se colocaba una figura articulada a escala real del protagonista humano en el mismo decorado. Esa técnica podemos observarla cuando Gulliver está tumbado en la playa o cuando vemos a

---

4 Dirigida por William Cottrell, David Hand, Wilfred Jackson, Larry Morey, Perce Pearce y Ben Sharpsteen.

5 LORD, Peter, SIBLEY, Brian, *Craking animation*, 2000, página 28.

la comitiva real desfilando bajo sus piernas, escena esta última que también sería representada en la futura película de Harryhausen sobre el personaje que encarnaría Kerwin Mathews.

Los diseños son un tanto grotescos y la actuación del niño protagonista no está precisamente a la altura, pero resulta un sorprendente ejercicio de malabarismo técnico, donde encontramos hallazgos visuales como el domador de seres diminutos —que son los liliputienses de los propios liliputienses— y la secuencia de los obreros de la fábrica robotizada —con reminiscencias a *Metrópolis*— hechos totalmente de barro, representando así la pureza de la tierra. Es en definitiva una rareza que merece la pena visionar no tanto por su narrativa sino por la destreza en la combinación de elementos y su concepto de película pionera.

Mejor envejeció la siguiente producción del director, *La llave dorada* (1939), adaptación de un clásico de la literatura rusa de Aleksey Nikolayevich Tolstoi, en este caso *La llave dorada, o las aventuras de Buratino* (*Zolotoy klyuchik*, 1936). Un caso curioso, pues se trata de una versión rusa del famoso cuento de Carlo Collodi *Pinocho* (1883) que se convirtió a su vez en todo un clásico en su tierra. Aquí, el protagonista, sin el deseo de ser un niño de verdad, se enfrenta a las artimañas del pérfido titiritero Karabás Barabás, quien desea encontrar la llave dorada del título. Ptushko vuelve a combinar con habilidad imagen real con animación, creando al pequeño Buratino mediante un actor disfrazado, un muñeco articulado con cables o una figura animada fotograma a fotograma, dependiendo del tipo de plano. Además incluyó otros personajes animados como la rata Shusara, el gato ciego Basilio y la zorra coja Alicia, con los que igualmente alternó la técnica. Por ejemplo, cuando el gato y la zorra van andando son muñecos animados, pero cuando van en barca son marionetas. Incluso Karabás pasa a ser una marioneta cuando el personaje cae al río y es filmado bajo el agua.

Gulliver y los cuentos de hadas no es lo único que une a Ptushko con Harryhausen. El ruso realizaría en 1952 *Sadko*, película de fantasía basada en una ópera de Rimmsky-Korsakov. La cinta sería estrenada en Estados Unidos diez años más tarde rebautizada como *The Magic Voyage of Simbad*, alterando tanto el montaje como el diálogo para así localizar al gusto americano la acción y los personajes, aprovechando de paso el éxito de *Simbad y la princesa*.

Sadko —en Estados Unidos Simbad—, es un músico de gusli<sup>6</sup> que parte de su tierra natal en busca de la felicidad que, según cree, se halla en algún lugar recóndito encarnado en forma de pájaro. Para lograr su objetivo viaja desde su hogar en Nóvgorod hasta tierras indias y egipcias. El músico llega incluso a adentrarse en el reino acuático del zar de los mares, en una escena similar a la narrada en el mito de Orfeo, cuando el músico de la lira viaja al inframundo y es recibido por Hades y Perséfone, a quienes alegra el corazón tocando y cantando una canción<sup>7</sup>.

El argumento de la leyenda también es una variante del mito de Jasón y el vellocino de oro, donde la hija del zar de los mares —Hera en el mito griego— ayuda al héroe en la búsqueda de un objeto mágico que devolverá la felicidad a la gente del pueblo, sumida en la desesperanza. Además los acompañantes que viajan con él en los tres barcos con los que zarpa, entre los que se halla un hombre de extraordinaria fuerza como Hércules, son elegidos entre los habitantes del pueblo mediante pruebas. La película se nutre de la ópera original y de su música, y aquí el director se alejó por fortuna del discurso puramente ideológico, centrándose en los avatares del protagonista y en la riqueza del folclore ruso, aunque sin dejar a un lado sus burlas y críticas hacia la clase dominante. Notables son los efectos especiales artesanales y la escenografía, con un colorido suntuoso y una cualidad pictórica realmente llamativa, así como el inusual diseño de la criatura alada antropomorfa —una marioneta de pájaro combinada con el rostro de una actriz—, similar al de una clásica sirena o harpía.

Entre el resto de su filmografía destaca *Ilya Muromets* (1956) y *Las aventuras de Ruslan* (*Ruslan i Lyudmila*, 1972) en las que vuelve a narrar con su característico sello historias de la tradición rusa a través de escenas repletas de poesía, color y sentido de lo maravilloso. De ambas, como en el resto de sus títulos, sobresale la plasticidad de la puesta en escena, creando potentes imágenes como un túmulo formado por guerreros en la que se erige un malvado zar o unos titanes encadenados a unas rocas que sujetan las cavernas de un brujo enano, respectivamente.

La duda que surge es por qué, a pesar de ser un director formado en la animación, resolvió el grueso de los efectos de las criaturas con marionetas y disfraces y no con animación *stop-motion*, como sí hizo al principio de su carrera con *El nuevo Gulliver* y *La llave dorada*. Ese es el aspecto que más le distancia de Harryhausen, a

---

6 Antiguo instrumento ruso de cuerdas múltiples.

7 En la versión americana el zar de los mares pasó a ser Neptuno.

pesar de que se le ha llegado a considerar como un “perfecto equivalente” del mismo<sup>8</sup>, un calificativo cuyos argumentos en contra desarrollaremos más adelante. Incluso se le ha considerado “el Spielberg de Rusia”<sup>9</sup> o “el Walt Disney Ruso”<sup>10</sup>, adjetivos que si bien sugieren afinidades temáticas o de estilo, cabría matizar.

Es indudable, eso sí, el paralelismo entre Harryhausen y Ptushko, al menos en cuanto a la fidelidad a un género concreto. Dicha coincidencia, curiosamente, pasó totalmente desapercibida para el autor californiano, pues aparte de *El nuevo Gulliver*, no cita ninguna otra película de Ptushko ni en el volumen *An animated life* ni en *The Art of Ray Harryhausen*, en cuyo caso se dejó fuera lo mejor del cineasta. Más llamativa resulta la carencia al indicar que estuvo a punto de hacer una versión de las aventuras de *Ilya Muromets*, que Ptushko rodó en 1956. En palabras de Harryhausen:

Siempre quise hacer una película sobre el gran héroe del folclore ruso utilizando el maravilloso poema sinfónico de Reinhold Glière. La pieza sigue siendo una de mis favoritas. La escala de la historia necesitaba de una enorme producción y resultaba prohibitiva, pero su originalidad y profundidad hubiese permitido hacer una película única y maravillosa.

(Ray Harryhausen)<sup>11</sup>

Incluso llegó a hablar con Bernard Herrmann para que le compusiera la banda sonora, en la que se basaría Harryhausen para diseñar las escenas, al contrario de lo que era habitual. “Podría haber sido el *Fantasia* de la *Dynamation*“, llegaría a admitir.<sup>12</sup>

Se puede comprender el desconocimiento de Harryhausen hacia la obra del autor ruso, pues a día de hoy la cinematografía de aquel país, y no digamos la de género fantástico, sigue siendo prácticamente desconocida<sup>13</sup>. El film *Sadko* sí que logró traspasar fronteras, ganando el León de plata al mejor director en el festival de Venecia en 1953, por lo que resulta extraño que tras el estreno americano del film de Ptushko

---

8 AGUILAR, Carlos, *La espada mágica. El cine fantástico de aventuras*, 2006, Página 237.

9 En la página [seagullfilms.com](http://seagullfilms.com)

10 Citado así en <http://www.findagrave.com/cgi-bin/fg.cgi?page=gr&GRid=21423> y en <http://sensesofcinema.com/2007/cteq/ruslan-and-ludmila/>

11 HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, *An animated life*, 2003, p. 289 (trad. a.).

12 Ídem.

13 La página web de la distribuidora independiente [seagullfilms.com](http://seagullfilms.com) hace referencia a la escasa, o mala, distribución de la filmografía de Ptushko en Estados Unidos, aunque comenta que *The New Gulliver* no salió de tierras rusas. Algo que, teniendo en cuenta que Harryhausen afirmó haberla visto de pequeño, no debe ser cierto.

bajo el nombre de *El viaje mágico de Simbad* Harryhausen no sintiese curiosidad siquiera de visionar el título. *Ilya Muromets* se había estrenado seis años antes de la presentación de *Sadko* en tierras americanas y también tuvo su versión —mutilada eso sí y con el engañoso título de *The Sword and the Dragon (La espada y el dragón)*— para el público anglosajón, pero todo indica que Harryhausen permaneció ajeno. De lo que sí podemos estar seguros es de que el director británico Terry Gilliam sí que estaba al tanto de la filmografía de Ptushko pues su cine, en especial *Las aventuras del Barón Munchausen (The Adventures of Baron Munchausen, 1988)*, contiene momentos que son muy propios del ruso, como la secuencia del Barón cortando alegremente las cabezas de los turcos, muy similar a una secuencia de *Las aventuras de Ruslan*.

Es necesario aclarar antes de continuar que en el libro *A Century of Model Animation, from Méliès to Aardman* publicado en 2008 y firmado por Tony Dalton y Ray Harryhausen sí se hace referencia no solo a Ptushko y *The New Gulliver*, sino también a títulos posteriores como *Sadko* e *Ilya Muromets*. Sin embargo es poco probable, dada su avanzada edad y puesto que el libro ya no está escrito en primera persona, que Harryhausen tuviese mucho que ver con la redacción del libro, aparte de apoyar la publicación con su nombre. De todas formas, con o sin el conocimiento de la versión rusa, es una lástima que el proyecto de Harryhausen no siguiese adelante, pues la historia narrada por Ptushko tiene épica, poesía y aventura, pero las criaturas que aparecen, el bandido soplador y el dragón de tres cabezas, están realizados exclusivamente mediante maquillaje o marionetas, y sus apariciones son fugaces, perdiendo aquí Ptushko una buena oportunidad al haber prescindido del *stop-motion*. Quién sabe qué pudo haber surgido en manos de Harryhausen, aunque tal vez no era su destino adentrarse en tierras esteparias.

Otro Alexander, esta vez apellidado Korda y de nacionalidad húngara, daría nuevos impulsos a la imaginativa mente de Harryhausen produciendo títulos como *La vida futura (Things to Come, 1936)*, *El hombre que podía hacer milagros (The Man Who Could Work Miracles, 1936)*, *El libro de la selva (The Jungle Book, 1942)* o *El ladrón de Bagdad (The Thief of Bagdad, 1940)*.

Sir Alexander Korda (1893-1956) dirigió su primer filme en su tierra natal en 1914, creando su propia productora durante la Primera Guerra Mundial, época en la que realizaría una veintena de títulos. En 1923 se instalaría en Alemania, donde seguiría su

carrera de director y donde conocería a su futura esposa, la también actriz María Farkas. El matrimonio se trasladó a Hollywood en 1926 para trabajar en la First National, donde se mantuvo hasta tres años después, cuando la irrupción del cine sonoro y la Gran Depresión le obligó a trasladarse a Francia al servicio de la Paramount. Allí fue nombrado representante para el Reino Unido por lo que se marchó a Londres en 1932. Allí logró independizarse de la Paramount creando London Films, dando pie a realizar sus primeras obras de éxito como los clásicos *La vida privada de Enrique VIII* y *Rembrandt*, ambas con el prestigioso actor y director Charles Laughton. Durante la Segunda Guerra Mundial volvería a Estados Unidos, abandonando paulatinamente su oficio de director para centrarse en la producción, apoyando a directores como Michael Powell y Emeric Pressburger (*Los cuentos de Hoffmann*, 1951), Laurence Olivier (*Ricardo III*, 1955), Carol Reed (*El tercer hombre*, 1949), David Lean (*La barrera del sonido*, 1952) y Anthony Asquith (*La importancia de llamarse Ernesto*, 1952). En total su imponente filmografía cuenta nada menos que con sesenta y siete títulos como director y sesenta y dos como productor.

El primero de los títulos que vamos a tratar y que cautivarían a Harryhausen es *La vida futura*, dirigido por William Cameron Menzies y basado en la novela de H.G. Wells *The Shape of Things to Come*. Trata sobre una realidad paralela del planeta Tierra, en 1940. Aquí, en la noche de navidad, estalla un conflicto que desata una guerra de más de veinte años, arrasando todas las naciones y arrastrando a la civilización hacia un estado feudal, con propagación de una peste incluida. La acción transcurre a través de las décadas hasta llegar al año 2036, donde los científicos, habiéndose liberado del sometimiento militar, tratan de guiar a la civilización hacia un futuro mejor y no dudan en querer alcanzar la luna lanzando un cohete tripulado.

Tal y como se deja desprender del argumento, se trata de una utopía de Wells, aunque lejos de la temática de sus obras de ciencia-ficción más populares de finales del siglo XIX. Aquí el autor desplegó una historia épica en forma de alegoría antibelicista donde dibujaba un futuro desolador para advertirnos de los peligros del presente. Es una película clásica aunque lejos de la categoría de *Metrópolis* de Fritz Lang, pues la teatralidad y los diálogos con tendencia al discurso, obra del guión del propio H.G. Wells junto con Lajos Biro, malogran en parte sus méritos. Son los efectos especiales y la puesta en escena de Cameron Menzies, gracias a una generosa producción, los que



realmente sostienen el film. No obstante, a pesar de algún que otro diálogo abigarrado, merece la pena su visionado, calificado en libros del género como “obra maestra de la más pura anticipación”<sup>14</sup>.

Más accesible, aunque menos espectacular, es la película dirigida por Lothar Mendes *El hombre que podía hacer milagros*, donde un dependiente de una tienda de lencería, el señor Fotheringay, es elegido por unos caprichosos dioses para experimentar qué ocurrirá si se le otorga poder para hacer realidad cualquiera de sus deseos.

Varias son las particularidades de esta película —con guión de nuevo de H.G. Wells— que pudieron llamar la atención de Ray Harryhausen. En primer lugar el planteamiento de la historia, que ocurre desde lo alto, en las estrellas. No son los dioses del Olimpo los que juegan con los mortales, pues en la película se les identifica a uno como “el Dador de poder” y a su superior como “el Amo”. Sin embargo actúan como lo harán en futuras películas de Harryhausen Zeus, Hera y el resto de los dioses, es decir, la cámara los sitúa en un lugar fuera de la acción donde comentan sus impresiones y plantean las acciones a tomar. Nada hay de mitología en el relato, y en lugar de poderes mágicos se habla de “milagros”, pero al fin y al cabo es la historia de una persona normal con poderes extraordinarios, cuya primera idea al descubrir sus dones es, curiosamente, hacer un teatro de variedades. De ese modo pondría su poder al servicio del espectáculo, como los magos de antaño. Precisamente la mayoría de los efectos especiales que observamos en la película están realizados con la técnica de la parada de cámara, al más puro estilo Méliès. También destaca una escena donde el protagonista, a lo Mary Poppins, ordena la tienda en la que trabaja mediante uno de sus milagros, y esta secuencia, breve eso sí, está realizada en *stop-motion*. El final de la película contiene el efecto más espectacular. El “mago” hacer aparecer de la nada una gigantesca construcción renacentista, que habita de todo tipo de personajes de época para que le rindan pleitesía. En suma, son todos estos efectos los que dan un toque de distinción a esta sencilla película lastrada, quizá, por unos diálogos de nuevo encorsetados y alguna que otra secuencia, como la del vecino amante de las armas antiguas, excesivamente alargada. Con todo, el ajustado metraje hace que todos estos defectos pesen menos.<sup>15</sup>

Las siguientes películas del productor Korda que vamos a tratar son auténticos

---

14 URRERO, Guzmán, *El cine de ciencia-ficción*, 1994, p. 48.

15 Como curiosidad, en 2003 se estrenó *Como Dios* (*Bruce Almighty*, Tom Shadyac), comedia basada en el mismo tema que esta película.

clásicos del cine de aventuras: *El libro de la selva* y *El ladrón de Bagdad*. La primera de ellas, dirigida en 1942 por el hermano de Alexander, Zoltan Korda (director, entre otras, del clásico *Las cuatro plumas* en 1939) es una adaptación de la popular novela de Rudyard Kipling del mismo título y cuenta las aventuras de Mowgli, un niño perdido que se ha criado en la selva entre los lobos y que, amenazado por el malvado tigre Shere Khan, ha de volver al pueblo para ocupar un lugar entre los de su especie. Algunos codiciosos habitantes de la aldea aprovecharán esta circunstancia, pues saben que el muchacho conoce el paradero de un valioso tesoro que hay en una ciudad perdida.

La película es, junto a la versión animada de Disney dirigida por Wolfgang Reitherman en 1967, la mejor adaptación del relato de Kipling, respirando toda la magia y el ambiente de la selva y sus secretos. No es de extrañar que Harryhausen quedara hechizado por la película, pues su narración, realizada mediante un *flash-back* por boca de un cuentacuentos indio, nos introduce de lleno en una historia que combina sabiamente la aventura y el cuento de hadas. Los decorados, aparte de la frondosa selva, muestran rostros gigantescos esculpidos en piedra adornando una ciudad perdida, similar a los que aparecen en *El viaje fantástico de Simbad*, y una cueva del tesoro vigilada por una anciana cobra, como si de una hidra guardando el vellocino de oro se tratara.

La fauna que puebla la película es generosa, y se filmaron animales reales en la mayoría de los casos, exceptuando cuando se requería que realizaran ciertas acciones especiales. En ese caso se recurrió a reproducciones articuladas a tamaño real, tal es el caso de la cobra, la boa Kaa y el feroz cocodrilo, siendo este último un animal que retrataría Harryhausen posteriormente en *Los viajes de Gulliver*. Respecto a las serpientes, sabemos por Harryhausen que había planes para incluirlas en *El viaje fantástico de Simbad*, pero jamás lograron alzarse con un papel debido a la negativa del productor Charles H. Schneer.

Desgraciadamente, una de las mejores ideas, el valle de las serpientes o víboras, no llegó a ver la luz. Había pensado colocar cierto número de serpientes animadas en primer plano con serpientes reales saliendo de los huecos en el rostro de roca en el fondo. Incluso llegué a hacer dos dibujos basándome en la idea, pero Charles tenía aversión por las serpientes, y sintió que aquella imagen podría alterar a las mujeres embarazadas por alguna

insólita razón, por lo que la idea fue desechada.

(Ray Harryhausen)<sup>16</sup>

La música también llamó la atención del animador y es importante añadir que el compositor de la banda sonora de *El libro de la selva* fue Miklós Rózsa, que años más tarde sería contratado por Charles H. Schneer para hacerse cargo de la segunda de las aventuras de Simbad (ver apartado 3.7.).

Rózsa también había sido dos años antes el compositor de la banda sonora de *El ladrón de Bagdad* (1940), dirigida por Ludwig Berger, Michael Powell y Tim Whelan, nueva versión tras el film del mismo título de Raoul Walsh sobre el clásico relato de las mil y una noches. Esta película es otra de las que, junto a *King Kong*, más influyeron a Harryhausen a la hora de desarrollar sus propios proyectos, tanto argumental como estéticamente. El tema de la fantasía árabe fue el que impulsó definitivamente la carrera del animador en un momento en que la ciencia-ficción parecía que pasaba una época de crisis. De ahí surgió Simbad y sus tres entregas, que le deben muchísimo a la producción de Korda. No hay más que observar el inicio de *El ladrón de Bagdad*, una fastuosa y evocadora partitura en los créditos que atrapa al espectador desde el primer acorde y lo sumerge de lleno en la atmósfera y el tono de de la película, algo que respetaría Harryhausen en todas sus aventuras, exceptuando en *Simbad y el ojo del tigre*, la más televisiva de todas. Lo primero que vemos es un barco que se acerca a cámara — un comienzo clásico en este tipo de aventuras—, con un ojo dibujado en uno de sus lados —como el ojo que lleva tatuado la esclava de *El viaje fantástico de Simbad*—. Ese ojo se funde a un movimiento de cámara que se acerca al malvado de la historia, Jaffar, interpretado por Conrad Veidt, un personaje que Harryhausen tendría siempre en mente a la hora de imaginar sus propios villanos, como el hombre misterioso que se le aparece a Midas en el cortometraje *La historia del rey Midas* o el hechicero Koura de *El viaje fantástico de Simbad*. Este último además aparece en los primeros *storyboards* a imagen y semejanza del personaje de *El ladrón de Bagdad* e incluso al principio llegó a llamarse Jaffa en su honor, aunque al final se convirtió en Koura. También la elección del actor para encarnar a este villano estuvo influenciada por la interpretación de

---

16 HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, *Ray Harryhausen, An animated Life*, 2003, página 219. La idea, por cierto, fue rescatada por Spielberg para una de las escenas cumbre de *En busca del arca perdida* (1981), precisamente donde se halla el preciado objeto.

Conrad Veidt, pues Harryhausen reconocería que aparte de la presencia en pantalla del actor, Tom Baker, fueron sus llamativos ojos los que le convencieron. Incluso el personaje de Zenobia de *Simbad y el ojo del tigre* iba a ser una versión femenina del Jaffar de Korda.

La había imaginado como una versión femenina de Conrad Veidt, si hubiese podido existir algo parecido, y sugerí que necesitábamos a alguien del calibre de Coral Browne o Viveca Lindfors para lograr el grado preciso de malévola majestuosidad.

(Ray Harryhausen)<sup>17</sup>



**Fig. 19:** cartel de *El ladrón de Bagdad* (cuyo caballo alado, reclamo también de la película de Walsh, no aparece en el film). **Fig. 20:** Conrad Veidt como Jaffar. **Fig. 21:** fotograma de *El ladrón de Bagdad*. **Fig. 22:** fotograma de *El libro de la selva*. **Fig. 23:** fotocromo de *El ladrón de Bagdad* con tres de los protagonistas.

El personaje no solo fascinó a Harryhausen, pues el Jaffar de la película *Aladdín* (1993) de John Musker y Ron Clements es una versión caricaturizada del clásico

17 HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, *Ray Harryhausen, an Animated Life*, 2003, p. 239 (trad. a.).

villano, con el que además comparte nombre. Y mucho antes que él hubo otro personaje que bebió de la misma fuente, el visir Zig-Zag de la maravillosa *El zapatero y la princesa* (*The Princess and the Cobbler*, Richard Williams), —película estrenada en 1993 pero con décadas de desarrollo a sus espaldas— demostrando la popularidad que alcanzó la composición del actor original.

La historia de *El ladrón de Bagdad* prosigue con un mendigo ciego y su fiel perro, que no son sino un rey sin trono y un ladronzuelo que han sido hechizados por las oscuras artes de Jaffar. De igual modo que en *El libro de la selva*, el mendigo cuenta la historia de cómo llegó hasta esa situación mediante un *flash-back*, comenzando así la aventura donde no falta ningún ingrediente que Harryhausen no aportara a sus propias historias; tenemos los escenarios fastuosos, un maquiavélico villano, un atractivo héroe (John Austin), una hermosa y dulce princesa (June Duprez), un acompañante cómico amigo del protagonista (Sabú, también protagonista de *El libro de la selva*), una historia de amor, encantamientos, objetos mágicos y cómo no, criaturas fantásticas. Aparecen un genio, un caballo volador, una estatua mecánica de seis brazos, una araña gigante y una alfombra mágica. Los efectos especiales no son excesivamente sofisticados, pero se aprecia la firme creencia de los directores en el espíritu mágico de la historia y su frescura hace que pasemos por alto esas carencias.

Otro de los personajes que aparecen en la película es el califa, un ser con mentalidad infantil cuya pasión son los autómatas, objetos que como sabemos eran también la pasión del gran mago Robert-Houdin. En cierto momento de la película Jaffar hace entrega al monarca un caballo mecánico<sup>18</sup>. Este autómata, tras ser puesto en funcionamiento, lo eleva por los aires durante su trote, un movimiento que tomaría como ejemplo Harryhausen a la hora de hacer lo propio con su Pegaso en *Furia de titanes*. Por su parte, la dama de plata de múltiples extremidades que da un abrazo mortal al incauto califa en otra de las secuencias tendría su versión animada bajo la forma de Kali en *El viaje fantástico de Simbad*, baile incluido. Por desgracia ninguna de las criaturas de *El ladrón de Bagdad* se creó mediante la técnica de animación fotograma a fotograma, pero como la gigantesca producción anterior sobre el tema dirigida por de Walsh en 1926, resulta un ejercicio de aquel “sentido de lo maravilloso” en el que se miraron todas las películas de fantasía posteriores y que tan solo podía ser

---

18 Basado en el pasaje del caballo de ébano de *Las mil y una noches*.

igualado por un talento como Harryhausen.

*El ladrón de Bagdad* [...] fue la vara de medir con la que juzgué mi propio trabajo cuando me disponía a poner mis criaturas de nuevo en leyendas usando mi imaginación y las maravillas de la *Dynamation*.

(Ray Harryhausen)<sup>19</sup>

Otra de las películas que inspiraron al animador a la hora de crear sus argumentos y soñar con lugares más allá de nuestra imaginación fue *Horizontes perdidos* (*Lost Horizon*, 1937), dirigida por Frank Capra, uno de los directores americanos más populares en cuya amplia filmografía se encuentran los clásicos *Qué bello es vivir* (*What a Wonderful Life*, 1946), *Arsénico por compasión* (*Arsenic and Old Lace*, 1944) y *Vive como quieras* (*You Can't Take It With You*, 1938), entre otros.

A pesar de que Capra representó como ningún otro el ideal americano era natural de Sicilia, donde nació en 1897, trasladándose junto a su familia a los Estados Unidos en 1903 a bordo del buque *Germania*, un trayecto en condiciones terribles que debió causarle un tremendo impacto en su carácter, y tal vez por eso su cine es un canto al optimismo, un vehículo para olvidar aquella experiencia. En 1909 entraría en el instituto de artes manuales de Los Ángeles —donde estudiaría también Ray Harryhausen—, y allí comenzaría su relación con el arte dramático, convirtiéndose en el iluminador del teatro a la vez que se ganaba la vida vendiendo periódicos y tocando canciones populares a dúo.

Al contrario que la familia de Harryhausen, los padres de Capra no querían que su hijo siguiera con los estudios —pues auguraban que eso le llevaría a la mala vida—, sino que se pusiese inmediatamente a trabajar. Pero él quería formar parte del sueño americano, y pensaba que tal cosa no sería posible sin una formación adecuada. Y así fue que, en 1915 se graduaría en el instituto, inscribiéndose a continuación en la carrera de ingeniería química, donde obtendría el título mientras se desarrollaba la Primera Guerra Mundial. Durante su alistamiento enfermó de gripe española y le trasladaron a Los Ángeles a casa de su hermano para recuperarse. Allí comenzaría a trabajar en el cine como extra y escribir relatos con la esperanza de que fueran publicados. En 1919 crearía junto a dos socios la compañía *Tri-State Motion Picture* en Nevada, pero no

---

19 HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, *The Art of Ray Harryhausen*, 2005, p. 159 (trad. a.).

obtuvo el éxito esperado y volvió a San Francisco, donde comenzó a ejercer de ayudante de dirección en películas cortas y a escribir guiones para el comediante Harry Langdon, quien le proporcionó su primer trabajo como director en 1926 con la película *The Strong Man*, al que seguirían nada menos que cincuenta y siete títulos más.

*Horizontes perdidos* sería la número veintiséis, y cuenta la historia de un grupo de viajeros británicos que coge un avión para escapar de una guerra civil que ha estallado en China. Durante el trayecto el transporte se estrella en el Himalaya, pero los tripulantes logran sobrevivir al impacto. Llegan entonces hasta un valle oculto, donde se encuentra la mítica ciudad de Shangri-la, lugar que posee el secreto de la eterna juventud. Allí, el organizador del accidentado escape, Robert Conway, será consciente de que tal vez no esté allí por casualidad, sino que el destino le ha encomendado continuar con la labor del lama que rige la misteriosa ciudad.

La película está basada en la novela del mismo título de James Hilton, que se inspiró en los viajes al Tíbet del expedicionario Joseph Rock, imaginando un paraíso oculto en la cordillera del Himalaya donde sus habitantes viven en sosiego y abundancia lejos de los problemas de la civilización. En 1937 la amenaza de la Segunda Guerra Mundial hizo que esta película de positivismo tan contagioso se convirtiera en una evasión ideal para escapar del mundo real y soñar durante poco más de dos horas con otro mucho más feliz. Su repercusión fue tal que Spielberg emuló su comienzo en *Indiana Jones y el templo maldito* (*Indiana Jones and the Temple of Doom*, 1984), cuando el protagonista y sus acompañantes llegan por accidente a una aldea de la recóndita India que está sumida en la desesperanza, ansiando la llegada del que les libere del mal que les ha sobrevenido. Incluso se llega a insinuar que el avión del arqueólogo, al igual que Conway, no había llegado por accidente, sino por causas del destino. Y más evidente resulta la similitud entre esta película y la trama de la popular serie *Perdidos* (*Lost*, creada por J. J. Abrams, 2004-2010).

A Capra le gustó mucho el mensaje de la novela. A Harryhausen, evidentemente, le atrajo el argumento de la ciudad mágica oculta en un valle donde nadie envejece. Una ciudad como un espejismo, cuya entrada parece imposible de encontrar, al menos para los exploradores inexpertos. Shangri-Lá es un nombre inventado por el novelista pero que se ha convertido con el tiempo en sinónimo de lugar hedónico y que ha sido escenario de narraciones de plena actualidad como la del videojuego *Uncharted 2*,

*Among Thieves* (Naughty Dog, 2009), donde se incluyeron unas monstruosas criaturas de las nieves y una gigantesca estatua dorada de seis brazos con misterio incluido.

Tiempo después del estreno de la película, Harryhausen y Capra cruzarían sus caminos durante la Segunda Guerra Mundial, cuando al primero le transfirieron del Cuerpo de Comunicaciones de la Armada a la División Especial de Servicios, donde precisamente el ya consagrado director estaba editando la serie documental *Por qué luchamos* (*Why We Fight*, 1942-1943). Allí Harryhausen acabaría ocupando un puesto de camarógrafo además de acometer otros proyectos, cuya relevancia desarrollaremos más adelante.

Llega el turno ahora del equipo formado por Merian Coldwell Cooper (1893-1973) y Ernest Beaumont Schoedsack (1893-1979) cuya producción estimuló más que cualquier otra la imaginación de Ray Harryhausen. Schoedsack es más conocido por sus labores de dirección y Cooper por las de producción. No en vano este último tiene en su haber nada menos que sesenta y siete títulos bajo su cargo, entre los que destacan los clásicos *Centauros del desierto* (1956) y *El hombre tranquilo* (1952), ambos dirigidos por John Ford. Su intensa vida, al igual que la de Schoedsack —pues compartían la pasión por la exploración—, se vio reflejada en sus películas. Tuvo que vérselas con las dos guerras mundiales, siendo piloto de un bombardero en ambas. En 1920, año de nacimiento de Ray Harryhausen, se alistaría como voluntario en el escuadrón American Kosciuszko, que apoyó al ejército polaco en la guerra contra la Rusia soviética. Durante una de las misiones su avión fue derribado y pasó casi nueve meses en el campo soviético de prisioneros de guerra, del que logró escapar justo antes del fin del conflicto. Ya en Kiev conocería a Schoedsack, quien por entonces era un reportero que cubría las noticias de aquella guerra. Después trabajó en el New York Times mientras estudiaba cartografía en la Sociedad Americana de Geografía, tras lo cual se puso en contacto con Schoedsack para pedirle colaboración en su primer proyecto de documental, *Grass* (1925), sobre una tribu nómada en busca de pastizales para su ganado o *Chang* (1927), sobre una familia que ha de convivir con los elefantes en Tailandia. A éstos le siguió la primera versión sonora de la novela de A.E.W. Masson *Las cuatro plumas* (*The Four Feathers*, Merian C. Cooper, Lothar Mendes y Ernest B. Schoedsack, 1929) —en cuyo rodaje tendría la oportunidad de admirar la fauna africana, en concreto los gorilas—, y otros títulos de género fantástico como *El*



*malvado Zaroff* (*The Most Dangerous Game*, Irving Pichel y Ernest B. Schoedsack, 1932), sobre un coleccionista de trofeos de caza con un terrible secreto, *Dr. Cyclops* (Ernest B. Schoedsack, 1940), la historia de cuatro exploradores víctimas de un rayo encogedor y, por supuesto, la famosa *King Kong*, dirigida por ambos y aquella que les otorgó fama mundial.

Merian C. Cooper produciría en solitario en 1935 *She*, título del que vamos a ocuparnos de manera especial a continuación, pues no solo influyó en Harryhausen en muchos aspectos, sino que, al incluir metraje de *She* —concretamente la avalancha— al principio de *El monstruo de tiempos remotos* (*The Beast from 20,000 Fathoms*, Eugène Lourière, 1953), podemos afirmar que la película forma parte, literalmente, de la filmografía del animador.

La historia, basada en la novela de Henry Rider Haggard escrita en 1886 (autor también de *Las minas del rey Salomón*), cuenta la aventura de tres exploradores del Ártico siberiano que van en busca de un reino gobernado por la enigmática reina Hash-a-Motep, que guarda el secreto de la eterna juventud en forma de llama surgida de las mismas entrañas de la Tierra. Es una película que fascinó por muchas razones a Harryhausen, quien tuvo la oportunidad de verla en su formato original, en pantalla grande, durante una reposición. Naturalmente no falta en la historia el elemento aventurero y el descubrimiento de un mundo perdido, en este caso el reinado de la enigmática Hash-a-Motep, un personaje interpretado por Helen Gahagan cuya caracterización fácilmente podría haber inspirado a los artistas de los estudios Walt Disney para crear la madrastra de Blancanieves. Fue la parte visual del film de lo que más bebió Harryhausen, y no era para menos, pues la construcción de decorados y los efectos visuales son realmente espectaculares, comenzando por las montañas heladas que rodean el reino oculto hasta el palacio mismo donde se centra la acción. Es en dicho palacio donde los protagonistas suben por una escalinata en la que se basó Harryhausen para la secuencia de la recepción del Gran Lunar, jefe de los selenitas, en *La gran sorpresa* (*First Men in the Moon*, Nathan Juran, 1964). Después, en una de las estancias privadas de la reina, ésta hace un gesto sobre un estanque y en la superficie del agua vemos imágenes de su pasado, un efecto que también aparecerá en *Jasón y los argonautas*, cuando Hera y Zeus acarician la superficie del agua en su residencia del Monte Olimpo para observar el día a día de los mortales. En cuanto a criaturas

fantásticas, desgraciadamente no aparece ninguna; al menos viva, pues en lo alto del muro de montañas heladas los aventureros encuentran un tigre dientes de sable que por desgracia —para el espectador, se entiende— está congelado tras una pared de hielo. Habría que esperar hasta casi cuarenta años después para que Harryhausen le diese protagonismo al incluirlo en *Simbad y el ojo del tigre* donde es presentado, precisamente, bajo una capa de hielo.

Pero sin duda lo más llamativo en términos visuales es la secuencia del ritual y sacrificio, que a muchos recordará a *Indiana Jones y el templo maldito* —pozo de fuego incluido— e incluso a *El secreto de la pirámide* (*Young Sherlock Holmes*, Barry Levinson, 1985). Los servidores de la reina de *She*, antes de entregar a las llamas la vida de la chica protagonista, ofrecen a la audiencia un baile tribal de lo más moderno y sofisticado. Harryhausen describió la secuencia como el ballet de *La consagración de la primavera* de Stravinski, “con un toque a lo Bussy Berkeley”<sup>20</sup>, de cuya coreografía se ocupó Benjamin Zemach. El momento es realmente sobresaliente, aunque el montaje por desgracia no aprovecha al máximo sus posibilidades —en parte por la celeridad del montaje— pero resulta un número visual preciosamente ejecutado, enmarcado además por un escenario repleto de titánicas estatuas. Quizá el baile de *Jasón y los argonautas* en el palacio de Hécate le deba mucho a esta coreografía, un elemento que Ptusko también era muy dado a mostrar. Aparte, algunos bailarines que acompañan a la comitiva sacra llevan una máscara dorada que muy bien podría haber servido de inspiración para el personaje del visir de *El viaje fantástico de Simbad*. Mención aparte merece la música de Max Steiner, de la que Harryhausen se deshace en halagos:

Creo que la música de Max Steiner para *She* y *King Kong* me acercó a los clásicos y me llevó a investigar a Wagner, Glière y Debussy, e hizo más por mí que mis lecciones musicales del instituto.<sup>21</sup>

El público sin embargo no compartió el entusiasmo de Harryhausen. Las aventuras de *She* hubieron de esperar a posteriores reestrenos en sesión doble para resultar rentables. *King Kong* había dejado el listón muy alto y el presente título no incluyó llamativas bestias ni sus personajes tenían el carisma de los tripulantes del S.S.

---

20 Ray Harryhausen en los comentarios de *She, la diosa de fuego* en su edición de 2007.

21 Ídem.

Venture. No obstante la relevancia del film con el paso de los años es evidente y fue tal el aprecio de Harryhausen por este título que, tras décadas sin saber el paradero del mismo —parece ser que Cooper renegó de él posteriormente por no haber podido tener la libertad de hacerla en color<sup>22</sup>— se implicó totalmente en su preservación produciendo y dirigiendo el coloreado digital de la misma en 2006. Y sí, tal vez pueda parecer extraño que alguien como Harryhausen apoyara algo tan polémico como el coloreado digital de películas antiguas, pues él mismo tuvo sus reticencias al sugerirle Charles H. Schneer la posibilidad de rodar en color *Simbad y la princesa*. Al parecer *She* iba a ser en principio rodado en color, pero el estudio redujo a última hora el presupuesto y el productor no tuvo más remedio que conformarse con rodar en blanco y negro. Estamos en 1935, el tecnicolor acababa de nacer<sup>23</sup> y Cooper deseaba desarrollar la nueva técnica con su productora Pioneer, pero los estudios seguían sufriendo el embiste del crac del 29 y examinaban con lupa los presupuestos. Una lástima, pues el color hubiese ayudado enormemente a la espectacularidad de *She*.

La reina de esta película, por cierto, acabó sufriendo el castigo por su vanidad, convirtiéndose en un saco de huesos al exponerse tantas veces al fuego sagrado, lo que nos remite de nuevo a Steven Spielberg quien, en *Indiana Jones y la última cruzada* (*Indiana Jones and the Last Crusade*, 1989), hizo que uno de los personajes muriese de la misma tétrica manera al beber de un falso Grial, con la vana esperanza de alcanzar la vida eterna. Hash-a-Motep tampoco la consiguió, pero gracias a Harryhausen al menos su película sí ha alcanzado una segunda juventud.

Tal y como se hemos comentado, *She* fue reestrenada en sesión doble junto a otra película. Se trataba de *Los últimos días de Pompeya*, (*Last Days of Pompeii*) dirigida por Ernest B. Schoedsack en el mismo año. Como el título indica, es la recreación de la catástrofe ocasionada en la ciudad de Pompeya por la erupción del volcán Vesubio el año 79 d.C., cuyas escenas finales con derrumbamientos de edificaciones, una masa de gente huyendo aterrorizada, la calzada resquebrajándose y el caos más absoluto representaría Harryhausen en no pocos títulos. Incluso si hilamos fino podemos hallar una referencia a *Los últimos días de Pompeya* en *Jasón y los argonautas*. Se trata de la escena donde Jasón se enfrenta al gigante Talos y éste acaba

---

22 Ídem.

23 La primera película en color que distribuyó RKO fue *Becky Sharp*, de Rouben Mamoulian, del mismo año que *She*.

roto en pedazos en la arena de la playa. En la película de Schoedsack podemos observar cómo una estatua gigante de un guerrero romano con espada y casco se derrumba sobre las pobres gentes que asistían a un circo, al igual que en la escena final del coloso mecánico de Creta.

Catorce años después del estreno de *Los últimos días de Pompeya* Harryhausen entraría a formar parte del equipo de producción de Cooper y Schoedshack en calidad de animador en la película *El gran gorila*. Aquí, por fin, tuvo la oportunidad de trabajar con aquel que ejerció de su maestro y guía durante sus primeros años de profesión, Willis O'Brien, el hombre detrás de *Kong*. Hora es ya de ocuparse de este pionero, pieza fundamental en el asentamiento del género fantástico en la industria del cine.



**Fig. 24:** encuentro con el tigre dientes de sable congelado en *She* (versión coloreada). **Fig. 25:** palacio de Hash-a-Motep. **Fig. 26:** la escalera de la reina, inspiración para *La gran sorpresa*. **Fig. 27:** el palacio de Shangri-la en *Horizontes perdidos*.



## 2.5. ANTE LA OCTAVA MARAVILLA. WILLIS O'BRIEN Y *KING KONG*

Mi trabajo, y por consiguiente gran parte de mi vida, ha estado ligada a una película en concreto y al hombre que la hizo posible. La película es *King Kong* (1933), y aunque Merian C. Cooper produjo y en parte concibió la idea, fue Willis O'Brien quien creó a Kong y le dio vida

(Ray Harryhausen)<sup>1</sup>

*King Kong* no es una película que necesite de presentación. A partir de su estreno en 1933 se convirtió en un referente para los amantes del cine fantástico y de aventuras y es un clásico por derecho propio, cuyas versiones posteriores no han hecho sino revalorizar sus aciertos. Fue la primera vez en la que un personaje creado en una mesa de animación se convertía en protagonista de un largometraje, igualando en fama a todos los intérpretes humanos, quienes quedarían asociados el resto de sus carreras a este título.

La magia de esta película sigue intacta, lo que demuestra que no solo fue un éxito coyuntural provocado por el ansia del público de evadirse de los estragos del crack bursátil, sino un milagro cinematográfico que ocurre en contadas ocasiones. La historia es bien conocida: Carl Denham (Robert Armstrong), cineasta con pretensiones de realizar su obra más comercial, inicia un viaje en barco acompañado de su equipo de producción rumbo a la Isla Calavera, un lugar indicado en un misterioso mapa donde supuestamente vive Kong, una criatura a la que desea por todos los medios inmortalizar en celuloide. Denham va acompañado por Ann Darrow, una aspirante a actriz que se verá envuelta en una peligrosa aventura al ser secuestrada por un gorila de proporciones gigantescas al que una tribu que adora como un dios. Para rescatarla, el capitán del barco y sus hombres atravesarán la frondosa selva y se enfrentarán a unas bestias prehistóricas en busca de la guarida del simio. Tras muchos avatares y bajas en el equipo, el temerario director logra capturar a la criatura y transportarla hasta la avenida más rutilante de Nueva York, donde pretende exhibirlo como atracción de feria. Sin embargo, nada sale conforme a lo esperado y el pánico se apodera de la ciudad cuando el animal decide huir de los focos, malogrando así no solo su carrera en el mundo del espectáculo sino su propia vida.

---

<sup>1</sup> HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, Ray *Harryhausen, An animated life*, 2003, p. 9 (trad. a.).

La película fue una producción de la RKO, que aquel mismo año 1933 también estrenaría *Diluvio* (*Deluge*, Felix E. Feist), un film apocalíptico donde catástrofes naturales asolan Nueva York hasta el punto de inundarlo por completo. La película no tuvo un gran recibimiento por parte del público, aunque Harryhausen tuvo en un futuro deseos de realizar una nueva versión. Deseos que por desgracia no se hicieron realidad.

Ernest B. Schoedsack y Merian C. Cooper produjeron la cinta del gorila y Ruth Rose, esposa del primero, se encargó del guión. La historia bebe de diversas fuentes; por un lado se apoya en el relato escrito por Jeanne-Marie Leprince de Beaumont en el siglo XVIII *La bella y la bestia*. Por otro ilustra la fascinación de Cooper por los gorilas a raíz de la exploración de tierras africanas durante el rodaje de *Las cuatro plumas* y otras visitas a islas exóticas de Indonesia. La de Komodo le marcó especialmente, pues estaba habitada por los enormes y casi prehistóricos lagartos. Además la estructura del film se inspira en la novela de Sir Arthur Conan Doyle *El mundo perdido*, cuya versión cinematográfica se había estrenado ocho años antes.

La citada *Las cuatro plumas* tenía al famoso David O'Selznick como productor asociado. En 1931 había dejado la Paramount para ingresar en la RKO, con Cooper como asesor. Existía un proyecto sobre unos naufragos que llegan a una isla poblada por dinosaurios llamado *Creation* que, por necesitar excesiva financiación, acabó siendo cancelado. Sin embargo Cooper puso su mirada en el artista que había tras aquel malogrado proyecto, que no era otro sino Willis Harold O'Brien, más conocido por Willis O'Brien u “Obie el afable” para los más cercanos.

Este artista nació en 1886 en California, y su vida resulta tan apasionante como la del propio Harryhausen. Es conocido por ser el hombre que animó las criaturas de *King Kong*, pero su mayor mérito fue convertir una afición como la de jugar con muñecos modelados en toda una forma de expresión. Fue la primera persona que vio potencial artístico en la mezcla de animación tridimensional con imagen real, por lo que se le considera poco menos que el fundador de dicha técnica. Al igual que su futuro y aventajado alumno, tuvo habilidad para desempeñar toda clase de oficios, incluso más variados si cabe. Para poder ganarse la vida a partir de la pre-adolescencia —pues abandonó el hogar familiar muy pronto— tuvo que ejercer como ganadero, cazador, boxeador y asistente de un catedrático en una excavación de fósiles en Crater Lake, donde fue testigo del hallazgo de los restos de un esqueleto del que parecía ser un tigre

dientes de sable. Aquel oficio le imbuyó en su espíritu la fascinación por la vida prehistórica, en especial por sus criaturas. A los diecisiete años volvió a casa de sus padres y encontró trabajo en una oficina de arquitectos, donde adquirió destreza como dibujante. En sus ratos libres acudía a cultivar su nueva pasión, el cine, pero su alma inquieta no le permitía estancarse en un trabajo concreto, así que probó suerte en otras empresas, como en el periódico del San Francisco Daily World, donde trabajó como caricaturista. Al mismo tiempo intentaba, con moderado éxito, continuar abriéndose camino como boxeador. En 1914 su empleo era el de escultor en una tienda de mármoles de San Francisco, y un día sin mucho trabajo que hacer se puso a modelar figuras de dinosaurios con arcilla, algo que llamó la atención de su compañero. Éste le retó a hacer una lucha con las figuras en una improvisada maqueta realizada sobre un escritorio, tras lo cual surgiría la chispa. O'Brien comenzaría a plantearse la posibilidad de hacer que las figuras pudieran moverse solas, al igual que lo hacían los dibujos animados, pero con muñecos. A partir de ahí, según O'Brien, surgió la idea de las películas con figuras animadas<sup>2</sup>.

La innata capacidad para adquirir nuevas habilidades, unida a su fértil imaginación, le permitió desarrollar la recién descubierta técnica con sorprendente soltura. Experimentando con una cámara prestada por un amigo, filmó su primera película en 1914, en el mismo edificio donde se hallaba el Banco de Italia en San Francisco. La película incluía un dinosaurio y un cavernícola, que eran muñecos modelados en arcilla sobre una estructura articulada de madera. La filmación, aunque tosca, impresionó a Herman Wobber, propietario de un teatro de exhibición Nickleodeon, quien dio a O'Brien cinco mil dólares para que volviera a rodar la misma historia con mejores miniaturas y muñecos. Así surgió *El dinosaurio y el eslabón perdido* (*The dinosaur and the missing link*, 1914), una comedia prehistórica con cuatro protagonistas humanos, un brontosaurio, un phororhacos (ave que Harryhausen incluiría más adelante en *La isla misteriosa*) y una criatura simiesca —el eslabón perdido del título— a la que O'Brien se refirió como “el ancestro de Kong”.<sup>3</sup> La película le tomó dos meses de trabajo y la mejoría en los muñecos era evidente, utilizando alambre en lugar de madera para las estructuras y caucho para el modelado en lugar de arcilla, pues

---

2 Según declaró en una publicación del New York Times el 11 de noviembre de 1962, un día después de su muerte. Fuente: HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, *A Century of Model Animation*, 2008, p. 54 (trad. a.).

3 HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, *A Century of Model Animation*, 2008, p. 55 (trad. a.).



además de no secarse o quebrarse con facilidad hacía que la piel de los dinosaurios tuviera un aspecto más real.

La película tuvo una duración de cinco minutos y se la vendió a Edison, quien quedó tan encantado por el éxito del título que le ofreció un trabajo. Así, durante los tres años siguientes O'Brien produjo numerosos cortos como *El nacimiento del Fliver* (*Birth of a Fliver*, 1915), en la que unos cavernícolas idean un transporte con ruedas utilizando un dinosaurio, *Aves de corral prehistóricas* (*Prehistoric Poultry*, 1916), sobre las peripecias de unos neandertales y unas aves con aspecto de avestruz, *Entrega rural gratis 10.000 años antes de cristo* (*R.F.D. 10.000 B.C.*, 1917), sobre un encargado de correos y su dinosaurio —que bien pudo haber inspirado el concepto de los famosos Picapiedra de la productora Hanna-Barbera— y *Mike Morfeo* (*Morpheus Mike*, 1917) sobre un soñador contemporáneo que se imagina a él mismo comiendo en una cafetería de la Edad de Piedra. Todos los trabajos hasta aquel momento contenían únicamente elementos animados, sin presencia de actores reales, pero en 1917 desarrolló una serie de cortometrajes bajo el título *Las traviesas pesadillas de Mickey* (*Mickey's Naughty Nightmares*) donde comenzó a combinar ambos elementos. Eso sí, cada uno estaba rodado por separado, alternándose luego en el montaje sin compartir un mismo plano. Significó no obstante un paso importante en su carrera, pues anticipó en lo que aquel lenguaje se convertiría poco tiempo después.

A principios de 1918 O'Brien se había puesto en contacto con el productor de Nueva York Herbert M. Dawley, quien le hizo un contrato de tres meses y le proporcionó tres mil dólares para hacer una película basada en una historia del propio Dawley, *El fantasma de la montaña del sueño* (*The Ghost of Slumber Mountain*) donde habría de combinar esta vez acción real con animación. En ella unos niños escuchan la aventura que vivió su tío junto a un compañero y su perro. El relato comienza una noche tras una jornada de excursión donde el protagonista del relato, separado de su amigo y su mascota, se encuentra con el fantasma del ermitaño Mad Dick y éste le muestra, con la ayuda de un misterioso telescopio, la vida en la montaña tal y como fuera hace millones de años. En el paisaje puede observar a un ave gigante —tal vez un dromornis— devorando una serpiente, un brontosaurio, un tiranosaurio y dos triceratops, uno de los cuales acaba enfrentándose con el rey de los dinosaurios. De repente, el enorme reptil capta la presencia del intruso humano y éste sale huyendo asustado, y a punto está

de ser alcanzado por la criatura. Pero nada hay que temer, pues todo ha sido un sueño provocado por la mágica atmósfera de la montaña.

Aunque breve —apenas dieciocho minutos—, la película ya contenía los elementos que Willis O'Brien desarrollaría y perfeccionaría en un futuro en otros títulos, sentando las bases de un género propio. Sus dinosaurios ya tenían cierto rigor científico tras observar el trabajo del paleontólogo Barnum Brown y sobre todo el de Charles R. Knight, cuyas pinturas también inspirarían posteriormente a Harryhausen. El cortometraje obtuvo una enorme recaudación aquel 1919, amasando nada menos que cien mil dólares, convirtiéndose en el primer éxito comercial del animador. En varias fichas de este título se indica que el fantasma de Mad Dick está interpretado por el propio O'Brien —observamos en una de las escenas la cabaña del ermitaño y advertimos una colección de libros y maquetas de dinosaurios, lo que podría indicar que es su áter ego—, claro que, si bien es una información que incluso la viuda de O'Brien confirmó, Harryhausen tenía sus dudas; según su opinión bajo las capas de maquillaje podría haber estado cualquier actor.<sup>4</sup> Además en los escuetos créditos no hay una sola mención a Willis O'Brien, reservándose el productor, pero también actor, animador y escultor Herbert M. Dawley todo el mérito. Según diversas fuentes, este último retiró el nombre de O'Brien de los créditos supuestamente por inquina profesional, e incluso se otorgó la invención de la técnica, definida erróneamente por una publicación de la época como *motion-stop*.<sup>5</sup>

A pesar de la zancadilla de Dawley, O'Brien no se desalentó, y en 1920 se unió a la compañía de Watterson R. Rothacker's, interesados en un principio en que se ocupara de realizar cortometrajes fotograma a fotograma. Sin embargo al final hallaron una aplicación más excitante del proceso rodando el largometraje *El mundo perdido* (*The Lost World*), basado en la anteriormente citada novela de Sir Arthur Conan Doyle, otro paso decisivo en el desarrollo de la animación fotograma a fotograma.

La película trata sobre un intrépido grupo de exploradores, guiados por el audaz profesor Challenger, que descubren a principios del siglo XX una meseta en la selva de América del Sur, lugar donde los dinosaurios conviven en su hábitat natural. Como en el círculo de científicos tienen al profesor Challenger como un loco visionario, éste quiere

---

4 HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, *Ray Harryhausen, An Animated Life*, 2003, p. 10 (trad. a.).

5 A aquella desavenencia se hace referencia en <http://cinefex.com/blog/willis-obrien-revisited/> y en la página 59 de *A century of Model Animation*.

recobrar su honor y recoge una de las criaturas que está atrapada en un foso para mostrársela a los incrédulos de la urbe. Pero ya sabemos que la ciudad, en este caso Londres, no está hecha para los dinosaurios. La criatura entonces escapa y la ciudad cae presa del pánico. Como podemos observar, la estructura de este argumento se convirtió en modelo para infinidad de películas posteriores, incluso en nuestros días, llegando a convertirse casi en un género en sí mismo, el monstruo arrasando una metrópoli.

O'Brien siempre se había sentido fascinado por la novela desde que Conan Doyle la publicara en 1912. Rothacker tenía los derechos y el animador lo sabía, así que le propuso la idea de llevarla a la pantalla grande, captando la atención entusiasta del productor mediante bocetos, dibujos y pruebas de animación. El productor lograría finalmente financiación para el proyecto junto a la First National Pictures y en 1923 se dio el primer giro de manivela en Burbank. El rodaje, bajo la dirección de Harry O. Hoyt, se alargó durante cuatro meses y el resultado se estrenó en 1925, convirtiéndose en un tremendo éxito de público. O'Brien, que con este título logró un paso de gigante en el campo de los efectos especiales, contó con la ayuda del jefe del departamento Fred W. Jackson, así como del pintor Ralph Hammeras y el escultor Marcel Delgado para la tarea de dar vida a los grandes saurios. Las figuras alcanzaron notables cotas de realismo al llevar incluidas en su interior válvulas de aire para imitar el movimiento de respiración y bolsitas con jarabe de chocolate para simular la sangre.

Parte del material filmado de la película fue mostrado a Conan Doyle cuando se encontraba a punto de viajar a tierras americanas para impartir conferencias sobre espiritismo. Éste se mostró tan sorprendido que llamó a Harry Houdini para que le permitiera mostrarlo en la Sociedad de Magos Americanos. Allí lo presentó de la siguiente manera: “Estas imágenes no pertenecen a lo oculto, pero son psíquicas porque todo aquello que emana del cerebro humano es psíquico”, proyectando a continuación la lucha entre el allosaurio y el brontosaurio. Nadie, por supuesto, supo entender cómo aquellas imágenes habían llegado a la pantalla, y el propio Houdini creyó que las bestias que aparecían estaban realmente vivas y habían sido filmadas en un entorno real.

Curioso este cambio de tornas pues, al contrario que con las hadas de Cottingley, aquí fue Houdini quien mordió el anzuelo. Y no solo él creyó que los dinosaurios podían haber vuelto a la vida literalmente, sino que los periódicos de la época se hicieron eco de aquel fenomenal evento al día siguiente, anticipándose sesenta y siete años al revuelo

de similares características que provocaría el estreno de *Parque Jurásico*.



**Fig. 28:** cartel de *El mundo perdido*. **Fig. 29:** Willis O'Brien en el plató de rodaje.  
**Fig. 30:** imágenes de la película.

La película, protagonizada por Bessie Love, Lewis Stone, Wallace Beery y Lloyd Hughes incluyó otras “estrellas” no menos importantes como un allosaurio — cuyos movimientos revelan la formación como boxeador de O'Brien—, un baryonyx, un anchiceratops, un pterodáctilo, un triceratops y un brontosaurio, que es el dinosaurio que aterroriza la ciudad y no el allosaurio, tal y como mostraban algunos carteles.<sup>6</sup> A pesar de que lo llamativo del film son las criaturas, la guionista Marian Fairfax no estaba tan segura antes de comenzar la producción y se dirigió a Willis O'Brien durante el proceso de la animación para informarle de que en previsión de que las escenas de los dinosaurios no resultaran creíbles, ella había escrito el guión de manera que pudieran eliminarse esas escenas, lo que demuestra lo fina que es la línea que separa una gran obra de otra totalmente inane. Por fortuna ganó la sensatez, permitiendo que O'Brien pusiera toda su alma en las animaciones, logrando que *El mundo perdido* continúe

<sup>6</sup> Y que tampoco se correspondía con la novela, pues Conan Doyle escribió que la criatura que escapa por la ciudad es un pterodáctilo.

siendo una película encantadora, divertida y espectacular. Harryhausen tenía cinco años cuando se estrenó la película y tuvo la suerte oportunidad de asistir junto a sus padres a una sala de cine donde se proyectaba, convirtiéndose en su primera y reveladora experiencia en lo referente a los dinosaurios.

En aquel momento, por supuesto, no tenía razón para suponer que los dinosaurios que había visto en la pantalla eran menos reales que los actores humanos, y pregunté a mi madre y a mi padre si podíamos ir a verlos en algún lado por nuestra cuenta. Ellos me explicaron pacientemente que aquellas criaturas hacía tiempo que no existían, excepto en las películas y los libros; pero, por supuesto, no les creí.

( Ray Harryhausen)<sup>7</sup>

Para O'Brien también fue un paso decisivo en su carrera, aunque tras *El mundo perdido* se estancó durante seis años, dando bandazos entre un proyecto y otro —como *Regreso al mundo perdido*, *Atlantis*, *Alimento para los dioses* y *Frankenstein*— sin terminar de convencer a los productores por unas razones u otras. También contribuyó que cuatro años después del estreno de *El mundo perdido* el sector financiero se hundió y no podían permitirse apoyar según qué proyectos. Por suerte, no todos los directivos tuvieron la misma estrechez de miras.

Así llegamos a 1930, cuando O'Brien decide dejar la First National junto a Marcel Delgado —artesano clave en la construcción del futuro muñeco de Kong— para reunirse con Harry Hoyt en la RKO y planear un proyecto llamado *Creation*, una historia que comenzaba en un yate de lujo llamado Titán, donde un magnate está celebrando una fiesta. La tripulación de un submarino de la armada chilena se acerca para advertirles sobre una tormenta que se cierne sobre la costa, pero es demasiado tarde y tanto la tripulación del barco como la del submarino es arrastrada por una gigantesca marejada hacia un volcán extinguido habitado por dinosaurios.

O'Brien y su equipo, entre los que se encontraban Byron Linden Crabbe y Mario Larrinaga, trabajaron durante un año haciendo bocetos y pruebas, pero en 1931 la producción se canceló por problemas económicos de la productora. Sin embargo, eso le condujo hacia lo que sería el pináculo de su carrera. Ese mismo año entró en el estudio

---

7 HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, *The Art of Ray Harryhausen*, 2005, p. 69 (trad. a.).

David O'Selznick para ayudar a salvar a la RKO de la bancarrota y llegó, tal y como comentamos, junto a Merian C. Cooper, que deseaba hacer una película con un gorila gigante y dragones de Komodo. A Cooper, al ver el trabajo que había hecho O'Brien para el proyecto *Creation*, se le encendió la bombilla y vio en los efectos especiales la posibilidad de ahorrar costes en viajes y expediciones para rodar en escenarios reales su ansiada película. O'Brien le convenció de que él podría hacer un gorila del tamaño que Cooper deseara, de igual manera que pudo traer a la vida a los dinosaurios anteriores, algo que a Cooper le intrigó, por lo que le pidió que realizara un boceto de un gorila gigante atacando a un explorador. El dibujo, realizado junto a Byron L. Crabbe, mostraba a una mujer semidesnuda siendo defendida de un terrorífico gorila por un explorador armado con un rifle. Este concepto terminó de convencer a Cooper de la viabilidad del proyecto y se reunió con Schoedshack para establecer las líneas generales del guión y así enviárselo a Selznick junto al boceto y las pruebas de *Creation*. Por suerte el productor supo advertir la originalidad de la aventura y, por supuesto, su potencial éxito en taquilla.

Así, la película de *King Kong* se hizo realidad, y con ella el público pudo contemplar imágenes imborrables: el gorila sujetando con delicadeza a la chica de la película —a quien despojaba de su vestido como si fuera una piel de un plátano—, la lucha entre Kong y un tiranosaurio rex, los exploradores aterrados ante la presencia del simio en lo alto de un tronco que hace de puente —una escena que imitaría posteriormente Harryhausen—, el clímax del final en lo alto del Empire State... En fin, una serie de estampas creadas por un equipo de cineastas en estado de gracias que permitió a gran parte de la sociedad de la época olvidar por momentos su gris existencia. Solo así se puede explicar que ochenta y dos años después continúe como el primer día alimentando nuestros sueños de aventura, conservando su magnetismo y su precisa narración, yendo al grano de la historia desde el principio, sin irse con rodeos. O debe ser que en la actualidad seguimos como en aquella época soñando con coger un barco en busca de aventuras, dejando atrás lo ya conocido.

A Harryhausen, con trece años por entonces, la experiencia resultó mucho más impresionante que al resto de los asistentes. Además de fascinado por la propia historia y su narrativa, quedó intrigado por los trucos utilizados en la película.

Una vez vista la película, mi vida no volvió a ser la misma, y cuando miro hacia atrás, encuentro difícil creer que una tarde viendo una película sobre un gorila gigante pudiese haberme influido alterando el curso de mi vida entera.

(Ray Harryhausen)<sup>8</sup>

Es importante resaltar el hecho de que el adolescente Harryhausen tuvo la oportunidad de asistir a la proyección de *King Kong* el mismo día de su fastuoso estreno, algo de los que pocos podían alardear y razón por la cual no es de extrañar que causara mayor impacto en su fértil imaginación. Resultó que su tía, que era enfermera, estaba cuidando a la madre de Sid Grauman, el propietario de Teatro chino Grauman (ahora conocido como Mann's Chinese) situado en el Hollywood Boulevard y la avenida Highland. Era una de las salas de cine más famosas y prestigiosas de Los Ángeles, renombrado centro para espectáculos, presentaciones y estrenos y que a día de hoy sigue siendo un referente de los años dorados del cine. El caso es que para mostrar agradecimiento por las atenciones de la enfermera, Grauman le regaló tres entradas para la película que en aquel momento exhibían, y quiso el destino que fuera *King Kong*. Así fue como llegó Harryhausen junto a su madre y su tía al teatro para ver la que decían iba a ser la octava maravilla del mundo, una película sobre un gorila. Por suerte para él, le gustaban las películas de gorilas.

Para el día del estreno no escatimaron en espectáculo. La antesala estaba decorada como la selva de la Isla Calavera de la película, con helechos, plantas tropicales, flamencos rosas —vivos— y un busto con movimiento del mismísimo y gigantesco simio. Esta exótica presentación, a pesar de que no era nada inusual en aquellos tiempos, le sumergió en la atmósfera de la historia desde el primer momento. La foto de Kong decorando la fachada del edificio donde se le veía en el horizonte de la ciudad parecía indicar que aquello que estaba a punto de ver iba a ser algo muy especial. Las promesas de la industria raras veces se cumplen, pero esta vez nadie iba a sentirse decepcionado. Sentado entre su madre y su tía en tres de las mejores butacas del cine las luces comenzaron a bajar y comenzó un número en directo con bailarines nativos y acróbatas, todo concebido y organizado por el propio Sid Grauman. Este espectáculo estaba incluido en la entrada y sirvió para ir creando la ambientación propicia antes de

---

8 HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, *Ray Harryhausen, an Animated Life*, 2003, p. 17 (trad. a.).

la proyección. Harryhausen, dichosa su suerte, se encontraba totalmente hipnotizado por la grandeza de todo aquello y su emoción crecía por momentos.

Tras una hora de espectáculo, empezó la proyección y el joven se mantuvo pegado a la butaca desde el primer fotograma, aceptando el devenir de la historia y los avatares de aquella magnífica criatura como lo más natural del mundo. Las películas similares que había visto con anterioridad contenían gorilas que no eran sino actores disfrazados, pero cuando Kong apareció tras los árboles para terror de la chica protagonista, supo que aquello era diferente y que no se habían equivocado los del departamento de publicidad al ponerlo a la altura de las pirámides de Egipto.

En el fondo sabía que lo que estaba viendo no podía ser real pero por otra parte mi mente deseaba que lo fuese. Me obsesioné con aquella magia, algo que muchos verían como algo excéntrico en un niño de mi edad.

(Ray Harryhausen)<sup>9</sup>



**Fig. 31:** boceto de Kong. **Fig. 32:** Byron Crabbe, Willis O'Brien y Mario Larrinaga, tres de los principales artistas tras la película. **Fig. 33:** cartel de *King Kong*. **Fig. 34:** Bruce Cabot y Fay Wray, románticos protagonistas. **Fig. 35:** escena del puente/tronco.

9 HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, *Ray Harryhausen, an Animated Life*, 2003, p. 18 (trad. a.).



Es posible que la experiencia no le hubiese marcado tanto de no haber asistido aquel mismo día a la proyección, con todo aquel despliegue visual previo. Ver una película en un cine es una experiencia colectiva, y la propia percepción de la historia puede variar dependiendo de las circunstancias del momento en sí, de ahí la importancia de disfrutar de un film en las mejores circunstancias posibles. Y aquellas, sin duda, fueron inmejorables.

Por desgracia, entre todo lo que pudo leer en busca de respuestas sobre el origen de las criaturas, no halló indicación alguna de que los cineastas hubiesen viajado a África o América del Sur. De hecho, todo parecía indicar que no habían salido del mismo distrito californiano para filmar la historia. La isla Calavera había sido un hermoso e insólito engaño. Sus esfuerzos se centraron entonces en hallar la respuesta al misterio de las criaturas que parecían tener vida propia, lo que le llevaría a conocer al mago responsable de tal sortilegio.



**Fig. 36:** escena de *King Kong*.



## 2.6. PEQUEÑO GRAN ESTUDIO

Conseguí todo el material que pude de *King Kong* y era descubrí que Kong y las otras criaturas habían sido filmadas con algún tipo de técnicas “especiales”. Así fue que descubrir los verdaderos secretos de *King Kong* se convirtió en lo más importante de mi vida.

(Ray Harryhausen)<sup>1</sup>

La educación autodidacta que se propuso Ray Harryhausen fue un lento y doloroso proceso, filtrando conjeturas y materiales dudosos con el objetivo de hacerse una idea lo más fiel posible de la técnica *stop-motion* y de la gente que había tras él. Devoraba todo lo relacionado con la película en busca de algo que pusiera algo de luz en su investigación, pero material fiable no era precisamente lo que más abundaba. Algunos artículos defendían que Kong era un hombre con un disfraz de gorila, incluso en la revista *Popular Science* se incluyó una ilustración donde mostraban sus averiguaciones al respecto. Sin mucha base, eso sí, pues según Harryhausen dibujaron un gran gorila andando a través de la jungla en el estudio con alambres sujetándolo por los talones y un hombre fuera del escenario tocando un órgano que se supone tenía que elevar el ánimo de la criatura. Las primeras reacciones de Harryhausen ante estas retorcidas conclusiones eran de total incredulidad. Otros artículos mezclaban datos reales con suposiciones, como en uno titulado “La última película fantástica es una maravilla técnica” donde en una página explicaban que los dinosaurios estaban creados partiendo de muñecos fotografiados mientras que en otro punto insistían en que Kong era o bien un mono de verdad con garrote o tal vez un hombre disfrazado. Todo, con dibujos que apoyaban tan poco convincente análisis.

Con todo esto, en aquella época uno podía volverse loco intentando encontrar algo de luz. Por fortuna, su padre tenía ciertos contactos en el mundillo de los estudios de cine, y con el tiempo llegó a conocer a bastante gente que había trabajado para la película. No se trataba de técnicos principales, pero su información resultó tan valiosa como si lo fueran, y así, el secreto que andaba buscando le fue revelado. Según le contaron, aquellas criaturas habían sido realizadas con la animación fotograma a fotograma; y no solo eso, sino que tuvo la oportunidad de conocer el proceso mismo y

---

<sup>1</sup> HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, *Ray Harryhausen, An Animated Life*, 2003, p. 18 (trad. a.).

cuánto tiempo tomaba, empapándose de toda la información respecto al equipo que había animado a las criaturas y creado las miniaturas.

La suerte también quiso que en el Museo de Los Ángeles, justo en aquel momento, hubiese montada una exposición dedicada a las fases de la producción cinematográfica, incluyendo una sección sobre los efectos especiales. Además de un montaje de clips mostrando el proceso de C. Dodge Dunning y Frank D. Williams, —técnicos de *King Kong*— de las tomas de efectos especiales, entre los artículos del expositor había muñecos de la película *El mundo Perdido*, el avión de miniatura y un doble de madera de Kong, todo donado por Willis O'Brien. Innumerables fueron las horas que pasó en aquella exposición aprendiendo de cerca todo lo que podía sobre los muñecos y las miniaturas, tras las cuales comenzó a encajar el rompecabezas.

A partir de ahí siguió leyendo más artículos de revistas especializadas, esta vez aquellas que describían con detalle la animación fotograma a fotograma. Un artículo crucial fue el de la revista *Look*, donde halló información sobre los modelos a escala, los escenarios pintados en capas de cristal y cómo se mezclaban ambos elementos ópticamente con los actores reales. También mostraba cómo la cámara captaba el movimiento paso a paso de los animales, provistos en su interior de esqueletos articulados y cubiertos de caucho. En este artículo Harryhausen descubrió el nombre del pionero que se había encargado del proceso de la animación de las maquetas, O'Brien, tras lo cual sintió una imperiosa necesidad de ponerse él mismo manos a la obra, comenzando a experimentar con sus propios dioramas y maquetas. Todo esto le habría de servir poco tiempo después como escenario para las criaturas a las que estaba dispuesto a dar vida costase lo que costase.

El primer intento para construir un muñeco con el propósito de animarlo fue un oso cavernario. Lo construyó a partir de un marco de madera e hizo las articulaciones de las diversas extremidades móviles con cuentas de collar, añadiendo además una lengua, garras y ojos, también con la posibilidad de variar su postura. Para cubrir el oso necesitó mucho pelo, por lo que, tras rebuscar por la casa, encontró un abrigo negro de piel en el armario de su madre. Pensó que era perfecto para su creación y se dispuso a cortarlo. Se suele contar respecto a este incidente que la piel iba a ser utilizada para la construcción del mamut lanudo y que su madre se pilló un buen enfado, pero al parecer incluso ella conocía las intenciones del muchacho y obtuvo su aprobación.

Al oso cavernario le siguieron otras creaciones: un brontosaurio, un estegosaurio y el citado mamut lanudo, quien además compartiría plano con el oso. El brontosaurio medía medio metro de largo, con un torso rígido de papel maché y una estructura de madera. El cuello y la cola estaban hechos a partir de piezas de lámparas flexibles de mesa, lo que facilitaba que el muñeco adoptara diversas posturas sin tener que sujetarlo con las manos. Esos eran los únicos instrumentos que el joven artífice encontraba para fabricar muñecos en aquella época, ya que no le era posible la construcción de articulaciones de metal. Para cubrir la estructura de madera utilizó esponjas de baño enfundadas en medias de seda de su madre, cubriéndolo todo con látex líquido. Algunas de sus otras creaciones, aunque algo menos espectaculares, fueron un pterodáctilo y un mono perezoso prehistórico de tres dedos. Con el estegosaurio probó suerte en un concurso. Se trataba de una competición de modelado para socios jóvenes impulsado por el Museo de Los Ángeles y Harryhausen participó presentando su estegosaurio dentro de un escenario prehistórico. El muñeco medía casi sesenta centímetros de largo, estaba cubierto de látex y en su interior había un armazón de madera reforzado con ocho goznes sacados de espejos retrovisores de coche —mejor que las piezas de lámpara— para articular el muñeco. Harryhausen aspiraba, dada su dedicación, a ganar el primer premio, pero los concursos son como son y se tuvo que conformar con la segunda posición, tragándose un poco el orgullo. Al menos debió consolarse en un futuro, pues poco más se supo del artista que le arrebató el máximo galardón.

Lo importante era seguir trabajando, así que al mismo tiempo que construía las criaturas estudiaba el modo de moverlas en una película. Para eso necesitaba en primer lugar una cámara, y la primera a la que tuvo acceso fue una Víctor 16 mm prestada por su amigo Jack Roberts. La cámara no tenía la opción necesaria para grabar *stop-motion*, así que no había más remedio que apretar el botón del obturador rápidamente y rezar para que se hubiese grabado el fotograma deseado. Y claro, a veces lo que conseguía con este método era que se filmasen dos o tres fotogramas a la vez, lo que una vez proyectada la película provocaba que el muñeco tuviese unos andares, digamos, erráticos. Tampoco el tema de la iluminación lo tenía demasiado desarrollado, así que optó por la luz natural. Se llevó el plató al jardín para tomar las fotografías y utilizó el oso cavernario para filmarlo con restos de película en blanco y negro.

Tras la tarea de animación llegaba siempre el momento de la espera, algo por lo

que los animadores actuales no han de pasar. Sacó la película y la llevó al laboratorio para su positivado. Por desgracia, cuando recibió el resultado, sólo había llegado la mitad de lo filmado; algo había ocurrido durante el proceso de revelado, probablemente un error del laboratorio, lo que le desanimó bastante. Pero así es el método de ensayo y error, y así sufren los pioneros en cualquier materia.

Poco tardó en darse cuenta de otro fallo, el de filmar al aire libre. Méliès tuvo que resolver el mismo problema décadas antes, y ahora le tocaba a él. Resulta que tras recibir una nueva prueba del laboratorio se dio cuenta de que las sombras del decorado y del muñeco del oso cambiaban en pantalla a medida que la luz del sol se deslizaba por el cielo, como si hubiera filmado una película con efecto de lapso de tiempo. Y de nuevo tenemos al aprendiz decepcionado por el resultado. Suerte que su padre consintió en dejarle un hueco en el garaje a modo de estudio. ¿Qué pionero americano no ha empezado su meteórica carrera en un garaje? Así, durante aquel año y los que le siguieron, fue adquiriendo luces y toda la parafernalia necesaria para rodar en interiores. Su madre, mientras tanto, seguía alentándole en su empeño mientras su padre se ocupaba de habilitar el improvisado estudio, construyendo una pequeña mesa donde podía crear con más comodidad sus muñecos y decorados.

Al poco tiempo, al fin, pudo comprar su primera cámara con la opción de filmar fotograma a fotograma, una Kodak Cine II Special 16 mm. Ya no había motivos para el desánimo; ahora, teniendo cámara y estudio propios, podía empezar a experimentar con decorados en miniatura, figuras y otras técnicas arriesgadas que no había podido utilizar al principio. Gradualmente se fue familiarizando con la intrincada técnica de la animación, y de la misma forma sus pruebas fueron ganando en suavidad y fluidez de movimientos. También comenzó a hacer uso de técnicas ópticas, aprendiendo lo fundamental a base de leer revistas. Lo primero que puso en práctica fue la técnica de pantalla dividida, con la que se pueden unir fragmentos de diversas filmaciones en un mismo plano (ver anexo 1), algo muy utilizado en las películas donde un mismo actor interpreta a dos hermanos gemelos y han de aparecer a la vez en pantalla. Para el caso hizo uso de la película del oso cavernario, a la que debía insertarse él y Kong —nombre que había puesto a su pastor alemán— filmados en acción real. El resultado debía mostrar en una parte de la imagen al oso saliendo de la cueva y en el lado contrario a Harryhausen agachándose con su perro ante el oso, que daba un zarpazo en el aire antes

de volver a su guarida. Para que el efecto quedase bien hubo de tenerse en cuenta que existe una línea invisible que no ha de atravesarse para que luego encajen bien las dos filmaciones. Desafortunadamente Kong no entendía por qué no debía moverse de su sitio y en un momento atravesó la marca, desapareciendo a mitad de la imagen. Harryhausen aprendió así otra lección básica del cine hollywoodiense: no trabajar nunca con animales (reales al menos)<sup>2</sup>. De todas formas, aunque la secuencia no había dado los resultados esperados, decidió que unir personajes reales y muñecos en un mismo plano era un objetivo por el que merecía la pena el largo y complejo proceso de filmación. Mientras tanto, proseguiría con sus experimentos haciendo uso de su temprana galería de creaciones.

El estegosaurio —cuyos primeros planos muestran ya una factura asombrosa— protagonizó una escena por separado donde tropieza y cae torpemente, mientras que el brontosaurio hizo de las suyas en una secuencia donde ataca a un humano, también animado, que está subido a una palmera (una imagen basada en una escena similar de *King Kong* que acontece en la orilla del pantano). En cuanto al oso cavernario y al mamut, optó por animarlos enfrascados en una lucha donde el primero es el que sale peor parado, siendo lanzado por los aires por el forzado mastodonte.

Aunque visiblemente toscas, estas secuencias anticiparon dos de las “firmas de autor” que Harryhausen utilizaría en sus largometrajes posteriores. Por un lado utilizar humanos animados cuando hay un contacto evidente entre ellos y la criatura, y por otro las luchas entre bestias que tan espectaculares resultados le dio en un pasado a O'Brien y que Harryhausen recrearía posteriormente con enorme pericia.

A partir de 1937 comenzó una nueva etapa de experimentación, haciendo uso del color, la pantalla dividida y las tomas con retroproyecciones, logrando unos resultados asombrosos. Una de aquellas secuencias muestra un tiranosaurio, modelado al detalle, atacando y devorando en un paisaje selvático a un ser humano de la era moderna. El tiranosaurio amenaza al humano —un actor en este caso—, que cae aterrado fuera de plano, momento en el que la criatura se agacha para darle un mordisco. Ahora observamos el movimiento de sus mandíbulas, tras lo cual se eleva con la víctima entre sus fauces, tragándose de un bocado. El truco estaba en que a partir del momento en que el actor sale de plano, desaparece también de escena, y lo que vemos entre la

---

2 Durante el proceso de preproducción de *La isla misteriosa* (1960), el guionista Kenneth Kolb eliminaría el personaje del perro precisamente porque sabía lo complicado que es rodar con animales.

mandíbula del tiranosaurio cuando eleva su cabeza es un muñeco animado. Un efecto sencillo pero que, perfeccionado, formaría parte fundamental de su técnica. Otra de las secuencias rodadas en aquella época muestra un hombre del neandertal animado caminando sobre un escenario en miniatura, en cuyo fondo hay proyectada una imagen real de una cascada, espectáculo que el ser primitivo observa unos instantes. A continuación, por corte, aparece el mismo personaje delante de la corriente de un río, también material filmado en un escenario real. Para que el personaje animado se integrase en dichos escenarios lo que hacía Harryhausen era colocar el muñeco ante una pantalla blanca, tras la cual proyectaba las imágenes que elegía como escenario. En este caso las imágenes partían de una película donde el escenario natural se muestra vivo, teniendo que avanzar un fotograma de ese material cada vez que se ha de filmar un nuevo fotograma, logrando así una combinación entre el muñeco y fondo casi perfecta.

Animado por el éxito de estas pruebas, Harryhausen, con dieciocho años, decidió que ya era hora de dar el paso al largometraje. Su pretensión era mostrar los principios de la vida en la Tierra, desde los arremolinados gases en el vacío hasta la llegada de los mamíferos, pasando, evidentemente, por la era de los dinosaurios. Quería incluir secuencias mostrando varias criaturas como un brontosaurio y un tiranosaurio rex, y culminar la historia mostrando al primer hombre del Neolítico hundiéndose en los pozos de alquitrán como los de La Brea. La película se titularía *Evolution of the World*.

Para un joven como Harryhausen hacer frente a este épico empeño hacinado en un espacio tan poco diáfano como el garaje de su padre debió ponerle los pies en el suelo, pero atendió a los cantos de sirena y se embarcó alegremente en el proyecto con el entusiasmo propio de un inexperto, sin pensar en las consecuencias.

El proceso se alargó hasta 1940, y en el material que filmó podemos observar la secuencia de un brontosaurio surgiendo del agua mientras pequeños pájaros —hechos de estaño y animados con alambres— pasan volando por la imagen. Pájaros por cierto inspirados por secuencias selváticas de *King Kong* y *El malvado Zaroff*, y que a su vez se convertirían en otra marca del autor, pues podemos advertir su presencia en multitud de ocasiones si observamos con detenimiento las primeras piezas de Harryhausen. El plano del dinosaurio emergiendo a través de la superficie del río se logró mediante una doble exposición en cámara, un efecto básico en el libro de trucos de cualquier técnico de efectos especiales de la época (ver anexo 1). Es parecido al de la pantalla dividida,



pero más sofisticado. En este caso el objetivo era que tras hacer subir al dinosaurio hasta el borde rocoso, cubrir la parte inferior con la superficie de un río filmado en vivo. Harryhausen colocó una caja sobre la cámara, a través de la cual se podía filmar perfectamente, pues la parte delantera tenía un cristal. Sobre el cristal, y siempre atento a lo que se apreciaba a través del visor de la cámara, colocó una silueta negra tapando con la mayor exactitud posible la zona donde se debía ver el agua, filmando a continuación la animación de la figura. Luego rebobinó la película hasta el primer fotograma filmado y fue con su padre al lago Sherwood, donde filmó la superficie del agua en tiempo real con el mismo método, pero esta vez con una máscara en la zona contraria, es decir, dejando libre para su exposición la parte que correspondía al elemento líquido. Así, el material resultante muestra al dinosaurio animado y el agua rodada en escenario real en un mismo plano, semilla de la técnica que posteriormente desarrollaría y acuñaría Harryhausen como *Dynamation* (Ver capítulo 3.6).

La secuencia continuaba con la criatura caminando pesadamente hacia la derecha mientras la cámara le seguía mediante un movimiento de cámara horizontal, momento tras el cual la criatura se para ante un risco para luego proseguir su andadura por el escenario prehistórico —en parte pintado sobre cristal y en parte con vegetación decorativa— mientras se alimenta. De improviso, entra en plano un allosaurio de un salto, acercándose gruñendo y amenazador hacia la víctima, una secuencia que Harryhausen recrearía años después en *The Animal World* (Irwin Allen, 1956).

Otra de las secuencias muestra al mismo allosaurio atacando a un triceratops mientras la cámara los sigue en plano general. El triceratops logra desasirse de su atacante, que cae al suelo. No obstante se levanta rápidamente, tras lo cual hace una mueca con la boca, mostrando los dientes. Este gesto es muy característico de las criaturas de Harryhausen, que ya había tenido la previsión de colocar pequeños alambres en las comisuras de los labios de las criaturas para poder animarlos.

Tras esta secuencia, inconclusa, vemos al allosaurio de nuevo devorando a otro animal que yace en el suelo, momento en que parece descubrir la presencia de la cámara. Lo que ocurría a continuación, no lo sabremos jamás, pues Harryhausen tuvo que interrumpir el rodaje tras comprobar que alguien se le había adelantado narrando los mismos acontecimientos. La película *Fantasia* (1940)<sup>3</sup> de los estudios Walt Disney

---

3 Dirigida por Norman Ferguson, James Algar, Samuel Armstrong, Ford Beebe Jr., Jim Handley, T. Hee, Wilfred Jackson, Hamilton Luske, Bill Roberts, Paul Satterfield y Ben Sharpsteen.

mostraba durante la secuencia de *El rito de la primavera* una historia asombrosamente parecida a la suya. Increíblemente decepcionado, abandonó el proyecto de inmediato. Aprendió, eso sí, otra valiosa lección. Ésta era que el proyecto había sido una quimera para una sola persona, especialmente cuando se había embarcado en el mismo sin guión o desarrollo gráfico del argumento. La secuencia mostrada en el largometraje animado de la casa del ratón había supuesto años de trabajo y cientos de personas involucradas en su realización y ahora se daba cuenta de que había cometido una temeridad.



**Fig. 37:** fragmento de una de las revistas donde se mostraba información errónea sobre cómo se hizo *King Kong*. **Fig. 38:** muñeco del allosaurio. **Fig. 39:** muñeco del mamut.

El material, no obstante, resultó ideal para mostrar a los demás sus capacidades como realizador, y de hecho al final le sirvieron de mucho, pero al principio se preguntaba si aquella afición podría convertirse en una profesión o era un camino que

no llevaba a ninguna parte. ¿Estaría hecho él de la pasta que se necesitaba para ejercer una vocación tan exigente? ¿Llegaría a controlar la impaciencia, algo elemental para ser animador? Tenía la impresión de que su corazón apuntaba al lugar correcto, aunque tenía miedo de no alcanzar las metas que se había propuesto. Se planteó entonces estudiar otras carreras como la de arte comercial, paleontología o arqueología, aunque realmente ninguna le emocionaba ni intrigaba como la *stop-motion*.

¿Qué hacer pues? Quizá era momento de plantearse proyectos más asequibles, que pudiera terminar. Salir del taller y conocer gente nueva sería un buen comienzo para encontrar inspiración.



**Fig. 40:** escena de *Evolution of the World*. **Fig. 41:** escena de *El oso cavernario*.  
**Fig. 42:** el estudio donde comenzó el rodaje de *Evolution of the World*.



## 2.7. RAY BRADBURY Y EL PECULIAR GRUPO DE LA CIENCIA-FICCIÓN

Hemos destacado en el capítulo anterior la fineza de las texturas de las criaturas de *Evolution of the World*. Esa habilidad para lograr unos acabados tan aparentes la había adquirido experimentando con todo tipo de moldes y figuras, viendo qué ideas funcionaban o qué otras no, a la vez que seguía mejorando las técnicas de fotografía y animación. Uno de los logros que alcanzó durante aquel período fue el de hacer máscaras de látex de caucho. Como las marionetas de hilo, las máscaras le enseñaron mucho, a la vez que disfrutaba con ello. Lo más importante es que le permitieron perfeccionar los métodos para hacer moldes, logrando que sus creaciones se hicieran muy populares entre sus amigos. Cierta vez uno de ellos, Forry, le pidió que le hiciera una máscara de un tal “Odd John”, que era un personaje de una novela de ciencia-ficción cuyo aspecto recordaba a los alienígenas de la película *Esta isla, la Tierra* (*This Island, Earth*, Joseph M. Newman, 1955). Forry quería la máscara para una feria de temática fantástica a la que iba a asistir en Nueva York, pues se había aficionado a ir vestido de manera harto peculiar a este tipo de eventos. Pero ¿quién era ese tal Forry? Pues su nombre completo era Forrest J. Ackerman, aunque con el tiempo prescindiría del punto tras la “J”, una muestra más de sus extravagancias. Este joven aficionado al género fantástico llegaría a ser el editor de la popular revista *Famous Monsters of Filmland*<sup>1</sup> en 1958, y no solo eso, pues llegó a representar todo un estilo de vida que en la actualidad continúa en plena ebullición.

Ackerman fue la persona que hizo de la afición por la ciencia-ficción algo de imperiosa necesidad vital, casi podríamos considerarlo el primer “rarity” —o *freak*, en su forma anglosajona—. Rarity en el sentido de individuo asocial obsesionado con el ese tipo de género o sus derivados. Fue él quien difundió el acto de disfrazarse de personajes de la cultura popular y reunirse con gente afín en convenciones para conmemorar películas, tebeos y series de televisión. Fue también uno de los miembros más activos del club de ciencia-ficción de Los Ángeles, que se reunía semana tras semana en la céntrica cafetería Clifton y cuyos miembros formaban parte de lo más granado del sector literario como Frederic Brown (*Luna de miel en el infierno*, 1962) y Robert A. Heinlein (*Starship Troopers*, 1960). Forrest J. Ackerman también escribiría algunos relatos de ciencia-ficción, convirtiéndose incluso en agente de otros autores,

1 Cuya traducción literal sería “Monstruos famosos de Cinelandia”.

algunos de fama reconocida como Ray Bradbury o Charles Beaumont (co-autor del guión de *El maravilloso mundo de los hermanos Grimm*, 1962) u otros tan estrafalarios como L. Ron Hubbard, futuro fundador de la cienciaficción, y Ed Wood, el popularmente conocido como “peor director de la historia del cine”<sup>2</sup>.

Otra de sus aficiones era hacerse con toda clase de objetos relacionados con el terror y la ciencia-ficción, esto es, disfraces, figuras, productos de maquillaje, fotografías, etc; en su mayoría procedentes de rodajes finalizados y por los que en aquella época no se tenía la misma estima que ahora. Esta colección la mostraba en su propia casa, a la que llamaba “Ackermansión”, todos los sábados. Su obsesión por el tema fue tal que logró la concesión de las letras “Sci-Fi” —abreviatura de “Science-Fiction”— para la matrícula de su coche y que con el tiempo ha quedado como término aceptado para referirse, en inglés, a la ciencia-ficción.

A finales de 1957 le propuso al editor James Warren lanzar una revista dirigida al público infantil donde trataría sobre los mitos del cine de terror. El editor aceptó, sabedor del creciente índice de natalidad tras la guerra, y la propuesta de *Famous Monsters of Filmland* se llevó a cabo con un éxito tremendo. La revista, haciendo uso de fotografías del propio archivo de Ackerman, contaba secretos de los rodajes y anécdotas de las estrellas del género, incluyendo en las páginas finales anuncios donde se vendían todo tipo de material relacionado, desde máscaras hasta sangre artificial. El autor desató una fiebre por el coleccionismo, dando pie para que los aficionados trataran el legado cinematográfico desde un punto de vista muy personal, lejos del academicismo, cercano a lo que son hoy en día los fanzines y blogs, que tratan de un tipo de cine que pasó a llamarse “de culto”.

Harryhausen y Ackerman se habían conocido, como no podía ser de otra forma, gracias a *King Kong*. La filmoteca Hawthorn de Oregón había programado en 1939 una reposición del film y Harryhausen se percató de las estampas de la película que habían sido expuestas para la ocasión. Pregunto entonces al gerente del cine por el propietario de las imágenes y éste le puso en contacto con Ackerman, quien tuvo el generoso gesto de regalárselas, surgiendo de aquel encuentro una amistad unida por el amor hacia el género fantástico. Además como miembro del club de ciencia-ficción de Los Ángeles,

---

2 Algo que no impidió su posterior reivindicación a través del cariñoso largometraje *Ed Wood* dirigido por Tim Burton en 1994, donde aparece como personaje secundario otra de las componentes más extravagantes del círculo de Ackerman, Vampira.

presentó a Harryhausen al resto del grupo y le dio a conocer las excelencias de tan popular género. El animador se dejó seducir por las historias de seres de otro planeta y se atrevió con algo diferente a las películas de dinosaurios.

Creó entonces su primer extraterrestre, un jupiteriano, a partir de un solo dibujo de la criatura donde lo mostraba atacando a un cohete espacial similar a los que existían a principios de los años treinta. El muñeco estaba totalmente articulado y filmó la secuencia improvisando sobre la marcha, sin argumento definido. La criatura, al fin y al cabo, la había diseñado y construido para hacer pruebas, así que tampoco era importante el argumento, aunque en todo momento tuvo en mente los tebeos de Buck Rogers y Flash Gordon que tanto le habían impresionado de niño.

La ilustración en cuestión acabó años después en manos de los editores de la revista *Popular Mechanics*, quienes decidieron incluir en su número de abril de 1941 un reportaje sobre Harryhausen bajo el título “Sacar provecho de la fantasía”, que incluía fotos de la creación del mamut, de algunos dinosaurios en la mesa de rodaje, una foto de Harryhausen dibujando y otra colocando la figura del extraterrestre en el escenario, aparte de la citada ilustración. La criatura tenía un diseño bastante original y grotesco, aunque poco práctico vistos los resultados. Tenía cuatro brazos palmeados, tres garras en las manos, pequeñas piernas y una cabeza que era excesivamente grande para su cuerpo. Harryhausen quería crear algo que no se hubiese visto antes, pero al pasar a la fase de animación se dio cuenta de lo erróneo del diseño. De nuevo, lección aprendida y nunca olvidada.

Otra historia que siempre quiso filmar fue *La guerra de los mundos* de Wells, la famosa historia donde unos marcianos llegan al sur de Inglaterra en naves cilíndricas y, una vez allí, se desplazan en máquinas de guerra con aspecto de trípode con la malsana intención de no dejar rastro de vida humana. La versión de Harryhausen iba a estar situada en América, pero los diseños de sus marcianos estaban basados fielmente en la descripción de Wells. Llegó incluso a rodar alguna prueba, de apenas un minuto y bastante pulida en cuanto a animación y efectos, aunque jamás terminaría de sentirse satisfecho con ella pues, al igual que en el caso del jupiteriano, le pareció que el diseño del marciano era poco práctico y para nada terrorífico. A pesar de los diseños previos y su entusiasmo en el proyecto, su intención de hacer de aquella idea un largometraje quedó en nada.

Quizá debió haber pedido opinión a uno de los mayores expertos en temas marcianos, también miembro de la liga de ciencia-ficción y que se convertiría en su otro mejor amigo, Ray Bradbury, de quien descubriría que tenía muchas cosas más en común además del nombre y el año de nacimiento. La primera de ellas, y no es ninguna sorpresa a estas alturas, era su pasión por *King Kong*.

Uno de los recuerdos más gratos que tenían ambos autores era de cuando se enteraban de que en algún cine de Los Ángeles estaban proyectando dicha película. Los dos corrían a comprar una entrada de quince centavos para revivir de nuevo las desventuras de aquel glorioso animal y sus no menos hermosos monstruos. No tardaría Bradbury en visitar el garaje de su amigo para poder admirar sus creaciones en miniatura que tenía preparadas para actuar en una película de *stop-motion*, habilidad que al futuro novelista le pareció hermosa y fascinante.

Bradbury, cuyo nombre completo era Ray Douglas Bradbury (1920-2012), fue un escritor con un concepto de la ciencia-ficción bastante particular. Escribió su primer relato a los dieciocho años y solo cuatro después dejó su trabajo de vendedor de periódicos para dedicarse exclusivamente a la escritura, alcanzando la fama con la recopilación de sus mejores relatos hasta la fecha en un volumen titulado *Crónicas marcianas* (1950), narrando los intentos de los terrestres por colonizar el planeta Marte y en cuyas páginas se palpaba la preocupación de la sociedad norteamericana de aquella década ante el peligro de una guerra nuclear, una obsesión que el cine reflejaría en numerosas ocasiones. Aquel volumen de relatos obtuvo un gran éxito, a cuya publicación siguió en 1951 *El hombre ilustrado*, también formado por relatos de naturaleza fantástica. Dos años después presentaría su primera y premonitoria novela *Fahrenheit 451*, donde ponía de manifiesto el poder de los medios de comunicación y el excesivo conformismo que nos domina como sociedad. Tal vez ese mensaje pesimista pero real provocó que no fuera un autor de fácil catalogación ni especialmente admirado en el círculo de aficionados a la ciencia-ficción más “convencional”. Su nombre, al contrario que otros autores, no está ligado a ninguna saga superventas ni personaje de acción. Sus historias eran íntimas y hablaban de la condición humana mediante un estilo poético y sutil, lo que hacía ciertamente complejas las adaptaciones de sus obras al cine. Sin embargo siempre mantuvo un estrecho vínculo con dicho formato, pues aparte de la versión de *Fahrenheit 451* que llevó a cabo François Truffaut en 1966 también escribió



el guión de *Moby Dick*, dirigida por John Huston en 1955, así como numerosos episodios de *En los límites de la realidad* (*The Twilight Zone*, 1959-1964) y *Alfred Hitchcock presenta* (*Alfred Hitchcock presents*, 1955-1965), entre otros muchos trabajos. Una bibliografía inagotable que a punto estuvo de otorgarle el premio Nobel. Al final no pudo llevarse a casa dicho galardón, pero sí le fue concedida la medalla nacional de las artes en 2004 y su nombre tiene una estrella en el concurrido paseo de la fama de Los Ángeles, al igual que su amigo Harryhausen.

Ambos autores eran muy tenaces en la investigación de sus respectivas carreras —Bradbury con la escritura y Harryhausen con sus experimentos en animación y fotografía— y podían estar hablando horas por teléfono. Casi todas las conversaciones, eso sí, versaban sobre temas quizá no tan profundos como los que Bradbury manejaba en sus relatos. Nos referimos, por supuesto, a los dinosaurios. Los dos, al igual que los marcianos de *La guerra de los mundos*, trazaban elaborados planes, pero no de conquista sino para producir una película con estas criaturas o para rodar proyectos de ciencia-ficción con argumentos de lo más enrevesado. Desafortunadamente, ninguna de esas ideas llegaría a buen puerto y nunca trabajaron juntos en una película. No directamente, pues ambos nombres al menos sí se relacionan mediante *El monstruo del fondo del mar*, primera película cuyos efectos iban a estar realizados con Harryhausen al mando. Ocurrió que durante una reunión de preproducción de los guionistas de dicho film a principios de los cincuenta, el productor Jack Dietz irrumpió en la sala y lanzó sobre la mesa una copia del *Saturday Evening Post*. La revista contenía un relato cuya ilustración adjunta mostraba una especie de dinosaurio atacando un faro. El relato, *Sirena de niebla* (*The Fog Horn*) —aunque en la revista lo habían sustituido por el de *The Beast from 20.000 Fathoms*— era obra, feliz casualidad, de Ray Bradbury. Dietz estaba tan sorprendido con la imagen que quería incorporar una secuencia similar en la película. Así pues, cerró un trato para comprar la historia de Bradbury junto con el título que le habían dado en la publicación, pues le pareció más conveniente. Así es como *El monstruo del fondo del mar* llegó a convertirse en *El monstruo de tiempos remotos* (título en español de *The Beast from 20.000 Fathoms*). Bradbury no obstante rechazó encargarse del guión, por lo que se desvinculó del proyecto de Harryhausen, que por otro lado ya había intentado sin éxito convencer a John Huston de que optara por crear la ballena blanca de su película en *stop-motion*. Ambas circunstancias provocaron que

aparecer juntos en los créditos de *El monstruo de tiempos remotos* fuese lo más cerca que estuvieron de colaborar en un proyecto. Claro que, conservar una amistad que perduró hasta el final de sus vidas tiene un mérito, si cabe, mayor. Así lo demostraba Bradbury en el discurso de entrega del premio Gordon E. Saywer, el Oscar honorífico que recibió Ray Harryhausen en 1992:

Es poco frecuente en el cine que dos jóvenes se conozcan y se prometan una amistad que dure toda la vida, además de un eterno amor por los dinosaurios. Cómo devolverlos a la vida, cómo llevarlos a la pantalla. En 1938, Ray Harryhausen llegó a mi vida. Qué extraordinario amigo. Alguien tan loco como yo por los monstruos primitivos. Y por mantenerlos para siempre en los cines. Así pues, Ray Harryhausen, eterno, querido amigo, con todo mi cariño y mi corazón, ven a recoger tu premio.<sup>3</sup>



**Fig. 43:** boceto de *La guerra de los mundos*. **Fig. 44.** boceto de *El jupiteriano*. **Fig. 45:** portadas de *Famous Monsters of Filmland*. **Fig. 46:** foto de Ackerman (izquierda) con Harryhausen (centro) y Bradbury (derecha). **Fig. 47:** portada del libro *Cuentos de dinosaurios* (1988) de Bradbury.

<sup>3</sup> Texto sacado del documental *Ray Harryhausen Chronicles*, de Richard Schickel. Lorac Productions, Inc. y Julian Seddon Films, 1997.



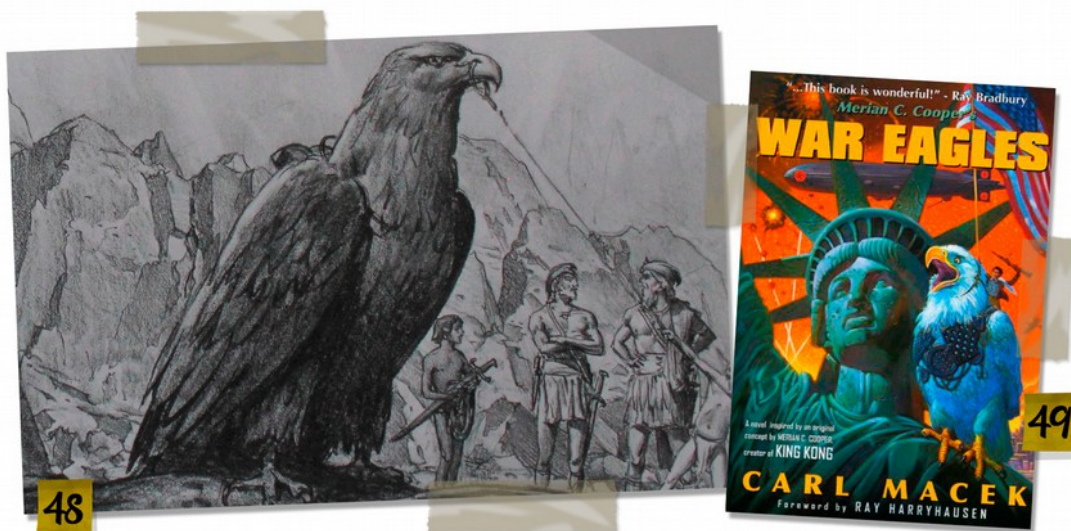
## 2.8. EL SOÑADOR MULTIDISCIPLINAR

El variopinto círculo de escritores de ciencia-ficción le abrió a Harryhausen todo un mundo de posibilidades temáticas, pero de poco sirven las ideas si no uno no es capaz de visualizarlas adecuadamente. El arte en la animación es un medio para lograr un fin, en este caso que las creaciones tomen vida en la pantalla ¿Y qué disciplina sino la animación *stop-motion* es a su vez un amplio conjunto de tantas otras? Para adquirir tal rango de destreza el autor era consciente de la necesidad de una formación académica constante.

*King Kong* había mostrado a Harryhausen el camino de su futura profesión, pero todavía quedaba un gran trecho que recorrer hasta lograr emular a su creador, Willis O'Brien, quien debía servirle como referente. La oportunidad de conocerlo le surgió un día, en clase, cuando le llamó la atención el texto que una de las alumnas estaba leyendo, nada menos que el guión de la famosa película protagonizada por Fay Wray, encuadernado y con ilustraciones. En el descanso de la clase Harryhausen se le acercó y le confesó que era un fanático de *Kong* y que había estado intentando emular las criaturas con sus propios experimentos. Resulta que el padre de la chica había trabajado con O'Brien en *Los últimos días de Pompeya* y le sugirió que llamase a los estudios de la Metro Goldwyn Mayer. Él no podía creerse que contactar con alguien así de importante fuera tan sencillo pero, estimulado por el consejo de la chica, consiguió el preciado número. Estamos en 1939, seis años después del estreno de *King Kong*. Había dilatado demasiado aquel encuentro, así que armado de valor, cogió el teléfono y marcó el número del estudio. Para su sorpresa, no solo pudo hablar con el propio O'Brien, sino que, tras encadenar Harryhausen algunas frases medianamente coherentes y transmitirle su interés por las criaturas prehistóricas, la animación y la construcción de muñecos, el veterano cineasta convino que lo mejor sería que fuera a verle a los estudios. En aquel momento estaba trabajando en un proyecto titulado *Las águilas de la guerra* (*War Eagles*), por lo que estaría encantado de mostrarle el proceso. Eso sí, le pidió que no fuera a verle solo, sino acompañado de alguna de sus creaciones.

Al día siguiente Harryhausen ya se encontró admirando la sala donde estaban siendo construidos los muñecos por Marcel Delgado, George Lofgen y O'Brien. Sin embargo lo que más le impresionó fue la enorme pared con más de doscientos dibujos,

la mayoría de Duncan Gleason y el propio O'Brien, y algunas pinturas al óleo para el proyecto de *Las águilas de la guerra*. Entre aquel material destacaba una enorme pintura de la estatua de la Libertad con águilas encaramadas en las puntas de su corona y otras volando alrededor del dirigible que iba a aparecer en el clímax de la historia. Un trabajo que a Harryhausen le parecería magnífico, aunque por desgracia el proyecto se canceló y todo aquel material se perdió, desechado tal vez por el propio estudio.



**Fig. 48:** boceto de Byron Crabbe para *Las águilas de la guerra*. **Fig. 49:** portada de la novela de 2008 basada en el guión de Merian C. Cooper.

Al final de la jornada Harryhausen le enseñó a O'Brien una de sus preciadas criaturas, el estegosaurio, por el que recordamos que había ganado el segundo premio en el Museo de Los Ángeles. O'Brien le dio unas cuantas vueltas entre sus manos y al final le dijo: "Las patas parecen salchichas arrugadas. Debes poner más empeño en el estudio de la anatomía para aprender cómo los músculos se conectan con los huesos"<sup>1</sup>.

Recibir un comentario así de aquel a quien tienes como héroe puede desalentar a cualquiera, pero qué duda cabe que era un consejo repleto de sabiduría. Harryhausen tenía en aquel momento dieciocho años y se tomó en serio la recomendación de O'Brien. Sin embargo lo tenía en tan alta estima que jamás llegaría a enseñarle ninguno de sus dibujos, pues nunca tuvo la seguridad de haber alcanzado unas cotas mínimas de calidad comparables a las suyas.

En 1939, mientras estaba todavía en el instituto, se puso manos a la obra y se apuntó a las clases del centro de Artes Manuales a cargo de un profesor de nombre

1 HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, *The Art of Ray Haryhausen*, 2005, p. 71 (trad. a.).

Swankowski. Aquellas sesiones eran muy concurridas y tuvo la oportunidad de dibujar modelos del natural. Lo llamativo de aquellas lecciones de arte era que los hombres y mujeres posaban muy ligeros de ropa. Ellas, llegado el caso, incluso totalmente desnudas. Aparte de hacer de aquellas clases un evento muy popular, dicho profesor les daba consejos que a Harryhausen le sirvieron mucho, como que: “Si puedes dibujar la figura humana, en cualquier posición, puedes dibujar cualquier cosa”, aunque también solía decir: “Observad al mirar”, queriendo indicar que mucha gente mira, pero no razona lo que ve. Swankowski también le enseñó a dibujar relativamente rápido, pues les proponía ejercicios de diez minutos donde debían abocetar la pose de una figura. Al final de esos diez minutos los alumnos debían cambiar de sitio y observar el modelo desde otro ángulo, comenzando de nuevo el proceso. Era un buen entrenamiento para Harryhausen tener que pensar con rapidez, pues abocetar o dibujar a ese ritmo no era una de sus principales habilidades, algo de lo que sí podía jactarse Willis O'Brien, quien podía realizar un boceto aceptable en cuestión de minutos.

Después decidió apuntarse a clases nocturnas de arte y anatomía en la escuela universitaria de Los Ángeles (Los Angeles City College) con el profesor Stanley Reckless, adquiriendo gradualmente la destreza para diseñar sus modelos con realismo. Fue también en aquel tiempo cuando el destino le permitió redescubrir algunos diseños conceptuales de O'Brien y Byron Crabbe del fallido proyecto pre-*King Kong*, *Creation*. En la zona centro de Los Ángeles, en una tienda cerca del viejo teatro Belasco había tres grandes láminas e instantáneamente reconoció que eran de O'Brien y Crabbe. Una mostraba un arsinotherium golpeando y lanzando desde un tronco a unos hombres, otra un pterodáctilo sujetando a una chica, y la tercera era de unas ruinas mayas con una chica señalando a un enorme mono perezoso prehistórico. Aquel descubrimiento casi le hizo dar saltos de alegría. Un hombre llamado Goode era el propietario de la tienda y resultó que esas láminas las había adquirido en una subasta donde Crabbe ofrecía sus trabajos. Harryhausen preguntó por el precio, pero como no tenía dinero se ofreció para esculpir algunas piezas basadas en el artista americano Frederick Remington a cambio. El resultado fueron tres figuras individuales de un vaquero a lomos de un caballo galopando con las que el propietario hizo un molde de yeso y las vació en bronce, poniéndolas luego a la venta en su tienda. Algo después, en compensación por un retrato que le Goode le había pintado, Harryhausen le construyó un gorila con un armazón de

metal cubierto de látex y pelo. Eso sí, antes de dárselo, lo utilizó para unas pruebas de color de la criatura sentada en un árbol. Aquellas prácticas, junto con otros cursos que tomó de montaje de películas, dirección de arte y fotografía en la Universidad de California del Sur (USC), le proporcionaron las habilidades necesarias para plantearse nuevos objetivos.

La segunda Guerra Mundial, como veremos más adelante, alteraría, como a millones de jóvenes más, el camino hacia la madurez personal y artística de Harryhausen. Sin embargo, él sí pudo contarlo, y tras licenciarse en las fuerzas armadas nada le impedía retomar aquello que había interrumpido tiempo atrás. En cuanto pudo se apuntó a clases nocturnas en la Liga de Artes Estudiantiles de Nueva York durante seis meses, donde tomó contacto con los trabajos de un artista llamado Bridgeman, que había escrito muchos libros de anatomía y cuya influencia de las dinámicas figuras de Miguel Ángel había sido determinante. Él ya no vivía cuando Harryhausen tomó aquellas clases, pero su profesor seguía utilizando sus libros como guía. Así pues, los métodos de Bridgeman para dibujar figuras humanas causarían admiración en el nuevo alumno. Al igual que en el Instituto de Artes Manuales, tenían clases de estudio de anatomía y una vez a la semana contaban con modelos al natural aunque, eso sí, eran normalmente ex-coristas rollizas. Al parecer, el profesor no era defensor del ideal de belleza esbelta. Lo importante para él era captar la morfología y le parecía que era más fácil hacerlo en cuerpos rotundos.

Tras estas clases volvió a la escuela universitaria de Los Ángeles a finales de 1945, donde comenzó a practicar con la escultura, modelando una figura de arcilla cocida de una mujer desnuda reclinada. No tenía ni cabeza ni brazos y estaba inspirada en algunas de sus piezas favoritas como la serie de esclavos de Miguel Ángel que parecen estar surgiendo de la misma roca. El hecho de que estas figuras estén sin acabar no les resta un ápice de dinamismo, algo que Harryhausen supo apreciar, además del aura de emoción y misterio que desprendían.

Otra obra que el autor tenía en gran estima era el conjunto escultórico de el Laocoonte, que representaba el pasaje de Iliada donde un esclavo troyano y sus hijos intentan escapar del mortal abrazo de dos serpientes marinas, cuya viveza, dramatismo y expresividad supo trasladar a su propia obra. Esto resulta evidente en las piezas en bronce que el autor realizaría durante sus años de retiro, una afición que adquirió tras

finalizar una con miras a buscar financiación para *Furia de titanes*, a finales de los años setenta. Puede parecer extraño, pero a veces una imagen bien presentada, tal es la ajetreada vida de un productor de cine, es suficiente para que se de luz verde a un proyecto. Harryhausen aprendió muy pronto, mediante O'Brien, esa forma de presentarse ante los potenciales inversores. Así que, aparte de dibujos y conceptos artísticos, aquella vez quiso ir más allá y presentar una escultura de alguna escena clave para que los asistentes a la reunión tuvieran que esforzarse lo menos posible para visualizar el resultado final en pantalla. Además le serviría para mostrársela al guionista y que se inspirase al desarrollar la escena en cuestión. La figura a la que nos referimos se llama *Perseo matando a Medusa* y medía unos cuarenta y tres centímetros de alto. Fue, como hemos indicado, el primer bronce que hizo y muestra la famosa escena de la mitología griega donde el héroe Perseo mata a la pérfida Gorgona Medusa. En ese caso la figura representaba a un desnudo Perseo estrangulando a la criatura con una mano mientras miraba su reflejo en el escudo que llevaba en la contraria. El autor quería que el escudo de bronce estuviese más pulido para que reflejara realmente el rostro de la criatura, pero resultaba muy complejo para los fundidores obtenerlo, así que tuvo que conformarse con una pátina brillante. La idea de presentar una escena de tal forma, por fortuna, dio sus frutos, logrando el visto bueno de los mandamases.

El concepto en la película, no obstante, se cambiaría ligeramente, pues Medusa muere decapitada a manos de Perseo que, por supuesto, jamás llega a desprenderse de su toga. Aquí es necesario apuntar que no es que Harryhausen quisiera poner en aprietos la moral del equipo de producción con tan llamativa representación ni que su intención fuera la de realizar así la escena, sino que es evidente que su formación académica a través del retrato del natural y el estudio de los clásicos había transformado su visión de la figura humana desnuda y por lo tanto no le parecía en absoluto obscena. Esa falta de prejuicios provocó que la mirada de Harryhausen estuviese limpia de la hipocresía que domina gran parte de la representación del cuerpo humano en el cine americano, cuya sociedad tolera la violencia en todas sus formas pero se siente molesta ante la representación gráfica de cualquier elemento que pueda inspirar sexualidad.

Tampoco significa que gustara de hacer del erotismo un reclamo. Hacer del cuerpo de Raquel Welch un motivo para ver *Hace un millón de años* no fue idea suya, como tampoco el diseño de los carteles de *La gran sorpresa* y *El valle de Gwangi*



(*Valley of Gwangi*, Jim O'Connolly, 1979) donde las mujeres protagonistas aparecen con sus vestidos rasgados en poses sugerentes, aspecto con el que no se muestran en la película ni mucho menos.

Veo mis películas y encuentro cosas que cambiaría. Por ejemplo, en *El viaje fantástico de Simbad*. El escote de Caroline Munro —una mujer encantadora, buena amiga— es absurdo. Pero los productores querían vender sexo. Hoy, cuando la chica aparece en la pantalla, la gente se ríe al verla. ¡Resulta tan obvio!

(Ray Harryhausen)<sup>2</sup>

Observemos a raíz de este asunto, y ya que hemos sacado a colación el personaje de Perseo, la diferencia de caracterización entre el héroe en *Furia de titanes* de 1981 con su nueva versión del 2010, dirigida por Louis Leterrier, en la que Harryhausen no intervino. El primero de ellos, interpretado por Harry Hamlin, aparece caracterizado en la mayor parte del metraje con una vestimenta típicamente griega, que no le cubre todo el cuerpo y deja entrever parte de su esculpido físico. Su cabello es frondoso y los rasgos similares a los del David de Miguel Ángel. Su madre, al principio de la película cuando Perseo es todavía un bebé, aparece amamantándolo en la playa para, más adelante, cuando el niño ha crecido, pasear junto a él envueltos únicamente por la brisa del mar. Están solos en una isla abandonada ¿por qué habrían de sentir vergüenza de sus propios cuerpos? A estas secuencias hay que sumar el desnudo de espaldas de Andrómeda tras salir de unas termas momentos antes de ser entregada al Kraken, uniendo así los conceptos de sexo/vida y muerte.

Al contrario en la versión moderna Perseo, con el rostro de Sam Worthington, aparece con el pelo rapado como recién llamado a filas y con un “uniforme” que incluye una camisa interior que le cubre hasta los hombros. Lo único que la vestimenta deja entrever del cuerpo del (súper) héroe griego son sus rodillas.

No hay que darle mayor importancia a esta carencia de sensualidad de la que tiene la propia película como elemento artístico, que es más bien escasa. Pero es fácil observar con este ejemplo lo que hemos indicado en un principio, y es que en el cine americano actual se tiende a mostrar excesiva violencia en perjuicio del sexo —

---

2 <http://cinemania.es/noticias/ray-harryhausen-el-hombre-fantastico/>

entendiéndolo no como acto en sí, sino como un discurso de belleza—. Como la nueva *Furia de titanes*, Igual de errónea es la combinación sexo/muerte en la película de Robert Zemeckis sobre *Beowulf* (ídem, 2008), cuando el héroe lucha contra el monstruo Grendel, donde el director oculta los atributos sexuales del fornido protagonista durante la pelea de una forma tan ridícula que —inconscientemente, creemos— la escena roza la parodia, provocando un bajón narrativo que, por suerte, recupera en otras secuencias sí brillantes como la aparición y posterior vuelo del dragón.



**Fig. 50:** *Laocoonte* (c. 50 d. C.) de Agesandro, Atenodoro y Polidoro de Rodas. **Fig. 51:** *Perseo* (1545-1954) de Cellini . **Fig. 52:** fotogramas de *Furia de titanes*. **Fig. 53:** *Medusa* (1597) de Caravaggio. **Fig. 54:** *Perseo matando a Medusa* (1978-1979) de Harryhausen .

Hablando de dragones y otras criaturas. Cierta vez, a principios de los años cincuenta, mientras Harryhausen hojeaba un libro de grabados, le llamó la atención uno que mostraba un caballero en lo alto de una escalera en espiral. Conmocionado por su

dramática pose, visualizó un esqueleto frente a él y pensó que sería un momento espectacular para una película, y más si ésta tenía ambientación mitológica. Un esqueleto era algo que siempre había querido animar desde que descubrió las historias de Simbad el marino en los relatos de *Las mil y una noches* así que, convencido de que la idea serviría para un proyecto viable, realizó un boceto del famoso personaje subiendo por una escalera de caracol en cuyo extremo superior se encontraba un temible esqueleto. Orgulloso de su logro, salió en busca de financiación. Por desgracia, aunque tuvo reuniones con productores como George Pal, Jesse Lasky o incluso con Willis O'Brien, quien sorprendentemente no supo advertir el potencial de la idea, no logró apoyo monetario alguno, así que guardó la idea en el cajón de “posibles”, del que por fortuna saldría tiempo después, convirtiéndose en el corazón del argumento de *Simbad y la princesa*.

El grabado que tanto le había fascinado pertenecía a Gustavo Doré, un autor que conocía desde joven pero al que no había prestado demasiada atención hasta que fue consciente de lo importante que había sido para la carrera de Willis O'Brien y, sobre todo, para el desarrollo artístico de *King Kong*. Era un autor que ya había inspirado a cineastas desde los inicios del cine. Doré está presente en las imágenes de *Maciste en el infierno* (*Maciste all'Inferno*, Guido Brignone, 1926) e incluso el director Cecil B. DeMille estaba tan impresionado con sus imágenes bíblicas que se inspiró en muchas de ellas para películas como *Sansón y Dalila* (*Samsom and Dalilah*, 1949) y ambas versiones de *Los diez mandamientos* (*The Ten Commandments*, 1923 y 1956). Willis O'Brien reveló a Harryhausen que la atmósfera de la Isla Calavera de *King Kong* le debía mucho al artista; el momento en que los exploradores de atraviesan un tronco que hace de puente sobre un abismo está sacado directamente de uno de los grabados de Doré de la obra de François-René de Chateaubriand *Atala* (1963). El trabajo de O'Brien es, por otra parte, soberbio, pero al observar los grabados de Doré identificamos el espíritu del autor francés en todos y cada uno de los maravillosos dibujos que el padre de Kong realizó a lo largo de su vida y cuyo testigo, como observaremos, tomó Harryhausen.

El autor al que estamos haciendo referencia nació en Estrasburgo en 1833 y debido a que su ciudad natal gozaba de una gran tradición de artistas provenientes de Francia y Alemania pronto demostró su predilección por el dibujo. A los dieciséis años

comenzó su labor como profesional del mismo en un semanario satírico y a partir de 1854 comenzaría una extensa carrera como ilustrador de libros, surgiendo encargos como los de dibujar los pasajes de *El infierno de Dante* (1861), *Los cuentos de Perrault* (1862), *Paraíso perdido* (1867) de John Milton o los *Cuentos idolátricos* (1854), de Honoré de Balzac. Más tarde se marcharía a Gran Bretaña, dejándose seducir por la obra de Charles Dickens, cuya prosa tradujo en imágenes con absoluta fidelidad basándose en el ambiente costumbrista victoriano de la época. De su mano también surgirían las versiones ilustradas de *El Barón Munchausen* (1862) de Rudolph E. Raspe, así como de *El Quijote* (1963) de Cervantes y *La Biblia* (1965), dos de las obras literarias más difundidas de la historia.

Tanto O'Brien como Harryhausen admiraban de la obra de Doré su maestría en la expresión del movimiento, con escenas dibujadas como fotogramas de películas sacadas de un plano de acción, mucho tiempo antes de que se inventara el lenguaje cinematográfico. Sus imágenes eran románticas y teatrales, describiendo situaciones mediante gestos, posturas y diversos planos de profundidad, donde mezclaba la luz y la oscuridad de una forma muy sugerente, algo que se aprecia especialmente en los paisajes. Si observamos con detenimiento, veremos que las zonas iluminadas son las que el autor determina que son las de mayor importancia dramática, allá donde quiere que el espectador dirija su mirada. Los primeros planos se encuentran en penumbra, a veces rodeando la escena a modo de marco. De igual manera solía representar los planos del fondo, también en semioscuridad. De ese modo la acción quedaba sintetizada en unas instantáneas que, tal era lo que transmitían, bien podían prescindir del texto que las acompañaba. Harryhausen, por todo esto, consideraba a Doré como el primero y verdadero director de arte de películas.

O'Brien comenzó a utilizar como referente a Doré mientras preparaba la parte inicial de *Creation*, buscando un modelo en el que basarse para lograr los efectos que pretendía. Para obtener la atmósfera de luz y oscuridad en la imagen, sobre todo en las escenas de la selva, mostró al equipo de producción las ilustraciones de Doré para que sirviera no solo de inspiración, sino de guía. Lo que también ayudó a lograr esta profundidad al estilo Doré fue el uso de láminas de cristal durante el rodaje. En estas láminas se pintó la selva, simulando así un efecto tridimensional anterior a la cámara multiplano de los estudios Disney, aunque en este caso vertical y sin la posibilidad de

acercar mecánicamente los diferentes planos.

Las referencias a la obra de Doré en *King Kong* son bastante concretas. Aparte del grabado de *Atala* con el tronco, la lámina *Satanás paseando por el jardín de Paraíso perdido* sugiere de inmediato la atmósfera de la jungla de *King Kong*. Del mismo volumen es *Satanás observando el monte Nifates*, a partir de la cual crearon la parte externa superior de la gruta donde Ann Darrow permanece presa de la criatura y *Daniel en la guarida del león* de *La Biblia* inspiró la entrada de la cueva del gorila. Se cuenta además que, para ahorrar costes en el ambicioso título de 1933 se reutilizó material de decorados de otros títulos de la RKO, lo que es evidente al comparar el ambiente de *El malvado Zaroff*, que contiene escenas que fácilmente pueden intercambiarse en la película del gorila.

En definitiva se puede decir que Doré es el artífice espiritual de la Isla Calavera, cuya plasmación gráfica a manos de O'Brien, Mario Larrinaga y Bryon L. Crabbe ha hecho de este emplazamiento uno de los más hermosos jamás creados para el cine. Ray Harryhausen, por su parte, jamás abandonaría ese estilo tan característico a la hora de presentar sus proyectos a modo de bocetos de escenas clave, y aunque su obra gráfica no llegaría a ser tan popular como sus muñecos animados, lo cierto es que es digna heredera del estilo de O'Brien y Doré, y llegó a dominar el claroscuro de manera tan precisa que en raras ocasiones tuvo que recurrir al color en sus bocetos o dibujos. Como hemos indicado, tras conocer a O'Brien, Harryhausen revalorizó al maestro grabador francés al reconocer su trazo en los bocetos de su película favorita, lo que le llevó a coleccionar libros de dicho artista. Esta afición comenzaría antes de alistarse en el ejército y continuó cuando le destinaron posteriormente a Nueva York. Mientras muchos de sus compañeros disfrutaban de los entretenimientos que ofrecía la ciudad, él se dedicaba a rastrear las tiendas de antigüedades en busca de algún tesoro inesperado. Aquel periplo dio sus frutos, pues se encontró con algunas de las ediciones más raras de Doré, *La historia de las cruzadas* (1877) y *Orlando furioso* (1878), ambas preciosamente ilustradas y poco difundidas. Por suerte para Harryhausen, ya que nadie estaba interesado por entonces en aquel tipo de libros, pudo hacerse con ellos por pocos centavos. El libro de *Orlando* tendría especial influencia en su trabajo dado el número de ilustraciones de corte fantástico incluidas que representaban criaturas voladoras, monstruos marinos y féminas en serios aprietos. Éstas probablemente sirvieron de

inspiración para determinadas escenas o personajes tanto de *El viaje fantástico de Simbad* —el grifo y el homúnculo— como de *Furia de titanes* —Andrómeda ante el Kraken y su rescate por Perseo a lomos de Pegaso—. Tiempo después, mientras rodaba en España, daría con una copia de su obra inspirada en sus viajes por nuestro país.

Los dibujos que hizo partiendo del análisis de la obra de Doré y de los consejos de O'Brien normalmente medían unos cuarenta y cinco o cincuenta centímetros. El primer paso que daba para crear un dibujo clave era el de abocetar rápidamente varias ideas para una criatura en su escena concreta, intentando poco a poco dar una pose o movimiento que funcionara o fuera original. La siguiente fase era abocetar una de las ideas de la composición en papel cebolla, mostrando la criatura sola o a veces con un fondo. Transfería entonces el dibujo del papel cebolla a una cartulina de tres capas —marca Strathmore— y hacía el dibujo final empleando una técnica que había aprendido de O'Brien; con una pieza de algodón cubría la zona completa con carboncillo en polvo y limpiaba las zonas de luz con una goma de borrar. Tras obtener las zonas de luz terminaba las de penumbra y afinaba las líneas con un lápiz oscuro. Su preferencia en cuanto a técnica era el carboncillo, aunque hubo dibujos, como los de *El valle de la bruma* (*Valley of the Myst*) a finales de los años cincuenta donde hizo uso del grafito. La acuarela y el óleo los abandonó pronto, pues sus trabajos con esa técnica datan de finales de los años treinta, entre los que se encuentran la galería de personajes de los cuentos de hadas y un cuadro, probablemente inspirado en el proyecto *Gwangi* de O'Brien, que muestra a un vaquero enfrentándose a un allosaurio. El color, como podemos observar, lo dejaba para el acabado de los muñecos, y no abandonó el estilo Doré ni siquiera en la que fue su última película, *Furia de Titanes*, donde realizó un dibujo de las brujas estigias y otro de Medusa en su guarida donde podía apreciarse la importancia fundamental de la luz y la sombra en dichas secuencias. Aunque más espectacular fue el acabado de los dibujos clave de *Jasón y los argonautas*, para cuya preproducción realizó varias láminas, entre las que destacaban el ataque de las harpías, Perseo luchando contra la hidra, Perseo ante los siete esqueletos y otra donde mostraba a Jasón y Medea frente a Cerbero. Todas, hermosísimas piezas realizadas en carboncillo y con unos elaborados estudios de claroscuro y profundidad de campo capaces de transmitir la esencia de la escena concreta, marcando uno de los puntos más altos en su faceta como dibujante.

En lo conceptual, así como O'Brien se había basado en una lámina de *Atala* para las escenas tanto de *El malvado Zaroff* como de *King Kong* donde aparecía un puente hecho con un tronco, elemento que también utilizó Harryhausen para ilustrar una escena de *La isla misteriosa* (*Mysterious Island*, Cy Endfield, 1961), convirtiéndolo en un icono del cine de aventuras y fantasía que podremos encontrar en clásicos como *El libro de la selva* (1942), *La Bella Durmiente* (*Sleeping Beauty*, Clyde Geromini, 1959) y más recientemente en *Willow* (ídem, Ron Howard, 1988), *El regreso de la momia* (*The Mummy Returns*, Stephen Sommers, 2001) y por supuesto en la última versión de *King Kong* que rodó Peter Jackson en 2005 y de la que volveremos a hablar más adelante.

También encontramos la huella de Doré en la obra cinematográfica del Checo Karel Zeman, cuya película *El barón fantástico* (*Baron Prasil*, 1961) es el mejor testigo de esta inspiración. El también cineasta Alexander Ptushko era otro conocedor de la misma obra, pues en *Orlando Furioso* el grabador ideó un gigantesco túmulo formado por seres humanos que el director ruso representó en *Ilya Muromets*, un concepto visual que junto a los guerreros con escudos salpicados de lanzas también adaptó Frank Miller en su novela gráfica *300* (1998) y posteriormente Zack Snyder en cine en 2007. Incluso Dagobah, el planeta donde habita el maestro Yoda de *El imperio contraataca* (*The Empire Strikes Back*, Irvin Kershner, 1980), parece sacado de la biblioteca del prolífico artista francés. Todos estos son ejemplos que le llenarían de orgullo, aunque por desgracia murió en 1883 sin haber alcanzado la fama ni intuir su posterior legado. Al menos, sigue vigente a través de la visión de otros artistas.



Fig. 55: grabado de *Atala*. Fig. 56: fotograma de *La isla misteriosa*.



**Fig. 57:** boceto del tronco en *La isla misteriosa*. **Fig. 58:** fotograma de *La isla misteriosa*. **Fig. 59:** grabado de *Atala* de Doré. **Fig. 60:** boceto de Harryhausen de las harpías de *Jasón y los argonautas*. **Fig. 61:** grabado de Doré de *El infierno de Dante*. **Fig. 62:** boceto del grifo para *El viaje fantástico de Simbad*. **Fig. 63:** fotograma de *Furia de titanes*. **Fig. 64:** grabado de Doré de *Orlando Furioso*.

No solo Doré ayudó a Harryhausen a construir los cimientos de su mundo. En la misma época que descubrió al incansable grabador también comenzaría su fascinación



por el artista inglés John Martin (1789-1854). De nuevo, el uso de la profundidad, la luz y también su imaginativa, romántica, y en ocasiones tremendamente apocalíptica concepción del mundo en sus óleos, hicieron volar la imaginación del joven animador.

Nacido en Northumberland, al noreste de Inglaterra, Martin expuso por primera vez en la Real Academia cuando tenía veintitrés la dramática y poderosa pieza *Sadak en busca de las aguas de Oblivion* (1812), una pintura que Harryhausen admiraba profundamente. Cuando presentó *Josué ordenando al Sol que se detenga* (1816) y *El festín de Baltasar* (1821), dejó al público asistente realmente impresionando, aunque no tanto a la crítica, que vio en aquellas obras una forma vulgar de espectáculo visual. Otros trabajos suyos son *La destrucción de Herculaneum* (1822), otra de las obras favoritas de Harryhausen, y *La séptima plaga* (1823). Su último trabajo fue *El juicio final* (1851-1853), y estaba formado por tres gigantescos lienzos, incluyendo *El gran día de su ira*, que al animador le parecía poco menos que una visionaria obra maestra. Aquí se mostraba una catástrofe a gran escala, con terremotos, lluvia y truenos, montañas y ciudades que se precipitan al abismo... una versión del mundo que a los visitantes del museo en aquella época dejó un tanto descolocados. No a Harryhausen, quien cien años después de su realización supo apreciar, además de su fuerza y vitalidad, la promesa de una exitosa película de desastres. Al igual que Doré, Martin supo también anticiparse al lenguaje del cine.

Harryhausen retomó de nuevo su afición como coleccionista de arte, pero esta vez quiso hacer algo más que comprar libros. Hacia mitad de los años sesenta decidió adquirir una pintura original de Martin y se paseó por todas las casas de subastas y galerías de Londres en su busca. Al final, aunque por suerte habían algunas disponibles en aquel momento, los precios eran prohibitivos. A regañadientes no tuvo más remedio que descartar la idea y conformarse de nuevo con realizar dibujos que contuviesen su espíritu, como el que realizó para la fuente donde se reúnen al final los protagonistas de *El viaje fantástico de Simbad*. En sus propias palabras: “surgen del lado del muro de la cueva muchas tallas hechas por gente en tiempos antiguos. El agua surge de una apertura, cayendo en cascada sobre una enorme vasija que se derrama por sus bordes y cae sobre la grietas del suelo de la cueva”<sup>3</sup>. Esta descripción se inspiró en la citada pintura de Martin *Sadak en busca de las aguas de Oblivion*. La escena en la película

---

3 HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, *Ray Harryhausen, an Animated Life*, 2003, p. 218 (trad. a.).

prescindió de las tallas, sustituyéndolas por enormes rocas que rodean la fuente a modo del conjunto de Stonehenge (Wiltshire, Inglaterra).

Otra lámina que realizó bajo la inspiración de Martin fue la de las irascibles harpías atacando a Fineo para *Jasón y los argonautas*, cuyas ruinas de un templo griego, vagos recuerdos de una época en otro tiempo gloriosa, sirven de escenario para tan dramática escena.



**Fig. 65:** *El gran día de su ira*, de John Martin. **Fig. 66:** *Sadak en busca de las aguas de Oblivion*, de John Martin. **Figs. 67, 69 y 71:** fotogramas de *Hace un millón de años*. **Fig. 68:** fotograma de *La isla misteriosa*. **Fig. 70:** imagen de la Fuente del Destino de *El viaje fantástico de Simbad*.

Tal vez la influencia de este pintor en la obra gráfica de Harryhausen no es tan evidente como la de Doré, pues el animador se basó principalmente en lo que transmitía su obra antes que en su estilo gráfico, algo parecido a lo que le ocurrió con el coetáneo de Martin y también inglés Joseph Michael Gandy (1771-1843). Este artista del pincel y también arquitecto fue galardonado con la medalla de oro de la Real Academia de las Artes en 1790, con solo diecinueve años, aunque nunca estuvo del todo aceptado por la misma. En 1798 fue contratado como trazador de perspectivas en las oficinas del arquitecto John Soane. Sus dibujos, acuarelas y óleos poseían una arquitectura espectacular y precinematográfica. Su fama no tiene el peso en la industria audiovisual que se merece, pero su trabajo como experto edificador no tiene parangón, con trabajos que abarcan desde casas de campo hasta palacios, como una espectacular propuesta de residencia para el Duque de Wellington. Gandy pensaba a lo grande, sin duda, algo de lo que Harryhausen, a su modo, tomaría buena nota. Su imaginación se desbocaba al contemplar la obra del pintor, y esta vez no tendría que hacerlo a través de las páginas de ningún catálogo de arte, sino que podría admirar una de sus obras las veces que quisiera en la comodidad de su sala de estar.

Fue a finales de los años sesenta. Un día, una amiga del matrimonio Harryhausen, consciente de que andaban buscando una obra de John Martin, les mencionó que tenía en su galería una gran pintura que creía que podría ser del autor y que había sido imposible venderla porque no tenía firma. Tras una prolongada investigación la propietaria estableció que, si bien no podía ser de Martín, sí parecía reunir las condiciones para catalogarla como obra de Gandy, ya que las losas mostradas en la pintura eran las típicas de su trabajo. Una forma de identificar un cuadro tan sorprendente como la propia obra, una pieza espectacular que mostraba una enorme y extensa ciudad antigua no en proceso de ser destruida, sino vibrante y viva, detallando el día a día de la civilización que allí habitaba. El conjunto está dominado por una colosal estatua sentada de Jupiter. El cuadro, titulado *Jupiter Pluvius* (1819), llegó a convertirse en la base de su propia versión del Olimpo y el templo Hera Olimpo en la también grandiosa *Furia de titanes*. Por supuesto adquirió la obra y forma parte en la actualidad de la colección de la fundación de Ray y Diana Harryhausen.



**Fig. 72:** *Vapor surgiendo de la milagrosa fuente de Agno para proveer de lluvia la Tierra* (1813), de Joseph Michael Gandy. **Fig. 73:** fotograma de *Furia de titanes*. **Fig. 74:** *Jupiter Pluvius* (1819), de Joseph Michael Gandy. **Fig. 75:** boceto para *Furia de titanes*, de Ray Harryhausen. **Fig. 76:** fotograma de *Furia de titanes*.

Los tres citados autores, Doré, Martin y Gandy, significaron mucho para Harryhausen, tanto como amante del arte como cineasta. Ellos le guiaron en cuanto al estilo y la concepción de imágenes fantásticas, pero en lo referente al desarrollo de criaturas fue otro artista, no muy conocido fuera de tierras americanas, el que educó su particular mirada. Hablamos del americano Charles Robert Knight (1874-1953), un pionero en su campo que no solo pintó, dibujó y esculpió animales contemporáneos sino que, y por ello era famoso, construyó la musculatura de los animales prehistóricos a partir de sus huesos. De ese modo pudo Harryhausen estudiar la morfología y

movimientos de estas criaturas a pesar de que llevaban muertas miles de años. Knight fue responsable de las reconstrucciones artísticas de dinosaurios que tanto hicieron soñar a varias generaciones de niños de antaño, basándose en los huesos fosilizados desenterrados a lo largo del mundo. Su colaborador en esta tarea, el profesor Henry Fairfield Osborn, era un íntimo amigo de Knight y un reconocido paleontólogo que tenía un alto cargo en el Museo Americano de Historia Natural de Nueva York. Este museo, al igual que otras instituciones similares, había adquirido muchos fósiles grandes de huesos de dinosaurio y algunos de ellos habían sido ensamblados en esqueletos más o menos completos, pero hasta ese momento nadie había tratado de visualizar el aspecto de las criaturas con sus músculos y piel.

Trabajando con Osborn, cuyo objetivo principal era sobre todo atraer el público al museo, Knight trabajó en la idea de cómo sería dicho aspecto y comenzó a dibujar, modelar y pintar interpretaciones. Hizo así que la distancia entre nuestra era y la prehistórica no pareciera tanta, recreando escenarios de toda índole, con sus espectaculares paisajes y los auténticos protagonistas de tan fascinante período, los gigantescos reptiles y compañía. Sus representaciones ayudaron al público a darse cuenta de la magnificencia de aquellos animales y estableció su lugar en la imaginación colectiva, una visión que, a pesar de los continuos descubrimientos y hallazgos científicos, todavía persiste. La magia que impregnaba aquella obra marcó para siempre el estilo con el que Harryhausen abordaría sus propias representaciones de criaturas fantásticas. El animador cogió las criaturas de los murales y las convirtió en imágenes tridimensionales, como hizo en su momento Willis O'Brien, quien también había tomado como modelo el trabajo de Knight para desarrollar *El mundo perdido*. Curiosamente el pintor hacía un proceso inverso al de los animadores, pues antes de ponerse a pintar un mural modelaba las figuras en forma tridimensional con arcilla para así captar todos los matices de su volumen e incidencias de luz. Esto lo hacía bajo la supervisión atenta de paleontólogos con el fin también de obtener mayor rigor científico. Eso sí, poco debieron corregirle respecto a sus conocimientos de anatomía animal, pues tenía una extensa experiencia dibujando y pintando animales vivos en el zoo, una actividad que Harryhausen tuvo a bien tomar de ejemplo.

Su primer encuentro con la obra de Knight fue en el Museo de Historia Natural del condado de Los Ángeles, donde había un hermoso mural pintado por el autor que

mostraba una escena prehistórica. Se trataba de los pozos de alquitrán de La Brea, donde habían ido a parar numerosos animales pensando que eran pantanos de agua. Harryhausen solo era un niño pequeño con una vívida imaginación y encontró la pieza realmente impresionante. Como sabemos, aquella zona que representaba el mural se convertiría con el tiempo en uno de los lugares favoritos donde pasear con su familia. Su madre, de nuevo convertida en resorte fundamental de la formación artística del joven, le compró un libro de fotografías del trabajo de Knight titulado *Before the Dawn of History (Antes del amanecer de la historia)*. Incluía muchas ilustraciones tanto de dinosaurios carnívoros como herbívoros, y Harryhausen sintió especial atracción por la primera categoría. Y así fue como comenzó a construir sus propios dinosaurios al estilo del maestro, al principio de escayola y más adelante con estructura y cuerpo de látex, como los de su cancelada *Evolution of the World*.

Tal era su admiración por el trabajo de Knight que, mientras estaba en el ejército en Nueva York, averiguó su número telefónico a través de una guía y no se lo pensó dos veces para llamarlo. Para su sorpresa, quien contestó al otro lado fue el propio Knight, haciendo que por un momento a Harryhausen se le trabara la lengua. Se calmó tras intentos de decirle quién era y la razón de su llamada, y al final tuvieron una larga y maravillosa charla, mostrándose Knight muy comunicativo y receptivo, haciendo de aquel momento una experiencia inolvidable. Durante el transcurso de posteriores charlas telefónicas hablaron de *El mundo perdido* y, cómo no, de *King Kong*, y le contó muchas veces lo impresionado que había quedado con esa última película.

Harryhausen quiso planear un encuentro con Knight, que tenía un apartamento cerca de Central Park, pero entre unos compromisos y otros nunca llegó a llevarse a cabo dicho encuentro, algo de lo que siempre se arrepentiría. El animador se dio cuenta de que postergar algunas decisiones puede conducir a la pérdida de una oportunidad única. Un buen consejo para finalizar este apartado.



Obras de Charles R. Night

**Fig. 77:** smilodon o tigre dientes de sable. Pintura en el Museo Americano de Historia Natural, 1909. **Fig. 78:** el autor modelando un dimetrodon. **Fig. 79:** manada de eoiphus. Pintura en el Museo Americano de Historia Natural, 1896. **Fig. 80:** Phororhacos, 1901. **Fig. 81:** lucha de allosaurios para el *National Geographic*, en 1942. **Fig. 82:** pelea de dryptosaurios, pintura de 1897. **Fig. 83:** mosasaurio y arquelón, 1935.





## 2.9. GEORGE PAL Y LOS MUÑECOS ATOLONDRADOS

Si O'Brien fue quien mostró a Harryhausen el camino a seguir para convertirse en un profesional en la industria, fue George Pal quien disciplinó en primera instancia al joven Harryhausen al contratarlo como animador durante año y medio en su productora. Fue un tiempo de agotadoras sesiones que sin embargo le permitió adaptarse a los horarios y el ritmo de la animación profesional. Además le proporcionó experiencia para enfrentarse posteriormente a los largos períodos de hacinamiento en un estudio de animación junto a sus queridas criaturas.

George Pal (1908-1980), nacido en Hungría como Julius György Märczincsák, comenzó su andadura artística al sentirse especialmente atraído por la arquitectura. Se matriculó muy joven en la Academia de Artes de Budapest, pagándose los estudios haciendo dibujos de anatomía en la facultad de medicina, donde accedía de incógnito, dibujos que luego vendía a los alumnos, futuros médicos. Al término de su carrera hizo prácticas de carpintería lo que, como veremos, influyó en el estilo de sus futuras animaciones.

El trabajo escaseaba, así que consiguió un empleo realizando rótulos y carteles para la productora Hunnia Films de Budapest, donde comenzó su interés por los dibujos animados que provenían de los Estados Unidos. Autodidacta como los grandes pioneros, aprendió la técnica de la animación tradicional gracias a un conocido que había trabajado en Hollywood, tras lo cual viajó en 1931 a Berlín, donde comenzó a trabajar en sus propias animaciones hasta que fue contratado en los estudios U.F.A., consiguiendo al poco tiempo el ascenso a jefe del departamento de animación.

Poco duró en el puesto, ya que decidió, un año después, formar su propio estudio, donde no le faltó trabajo gracias a su experiencia en el medio. Uno de aquellos encargos fue un anuncio de cigarrillos, momento en el que pensó que era mejor pasar a la técnica tridimensional, inquieto por la cantidad de dibujos de cigarrillos que hubiera tenido que hacer. Cogió entonces los cigarrillos y les puso una pequeña boca, sombrero y extremidades hechas de alambre. Los clientes, tras ver el trabajo concluido, quedaron encantados.

Los muñecos de animadores coetáneos a Pal como Ladislav Starevitch sorprendían por su acabado y diseño. Hacía poco que el soviético había estrenado, tras

años de trabajo, la sorprendente *El cuento del zorro*. Sorprendente en muchos aspectos, pero sobre todo en cuanto a técnica y animación, con animales humanizados movidos fotograma a fotograma gracias a su estructura interna articulada. Sin embargo George Pal, tras el éxito de su anuncio con cigarrillos, comenzaría a experimentar su propia técnica, combinando la animación tridimensional de figuras con el proceso tradicional. El método consistía en construir tantas piezas como movimientos y expresiones necesitara cada personaje, creando un proceso de animación por sustitución. Los muñecos estaban en cierta forma preanimados, y su galería de acciones en ocasiones daba como resultado una infinita cantidad de figuras. Éstas se iban intercambiando delante de cámara, creando así la ilusión de movimiento. Los gestos sencillos como giros de cabeza o parpadeos se ejecutaban sobre el propio eje de la figura o en la misma superficie de la pieza, en este caso la cabeza, pero básicamente se trataba de una animación medida al milímetro. Era algo que a Harryhausen no le gustaba en absoluto, considerando que la preanimación hacía de este trabajo algo exento de sorpresas, mostrándose quizá excesivamente crítico con esta técnica y su inventor.

Para representar un solo movimiento necesitaba veinticuatro figuras distintas. La técnica de O'Brien, por el contrario, se basaba en el funcionamiento del esqueleto humano, [...] no era necesario construir más de un modelo. Pal aportó poco a lo que ya había hecho Georges Méliès en su tiempo.

(Ray Harryhausen)<sup>1</sup>

En el año 1933 Pal comenzó a ser investigado por la Gestapo debido a su origen húngaro, por lo que decidió huir de Alemania acompañado de su esposa. Se trasladó a Praga, después a París y finalmente a Holanda, donde en 1934 rodó el cortometraje *The Ship of the Ether*, hecho totalmente con figuras de vidrio. En Holanda abrió su primer estudio en el lugar habitual para este tipo de emprendedor, un garaje, para después trasladarse a una antigua carnicería, donde llegaría a tener a su cargo hasta setenta y cinco artistas con el fin de realizar anuncios para compañías holandesas, americanas e inglesas. En aquella época, junto al cineasta americano Dave Bader acuñaría el término *Puppetoon*, que es el resultado de la mezcla entre los términos anglosajones *puppet*

---

<sup>1</sup> MORGAN HICKMAN, Gail, *Las películas de George Pal*, 2000, página 12.

(“marioneta”) y *cartoon* (“dibujo animado”). También durante aquel período George Pal solicitaría en varias ocasiones el visado para los Estados Unidos, que no lograría hasta 1939, momento en el que decide emigrar a tierras americanas. Allí es requerido por Barney Balaban, presidente de los estudios Paramount en Nueva York para que forme parte del departamento de animación del estudio en Hollywood, donde comenzaría a planificar la serie en la que habría de fichar a Harryhausen.

La producción de los citados *Puppetoons* comenzó en 1941 y se extendió hasta 1947, llegando a filmar cuarenta y un títulos, seis de los cuales obtuvieron una candidatura a los Oscar —en 1943 ya había recibido uno técnico por su contribución al desarrollo de la animación—. Por desgracia cada capítulo requería una gran cantidad de tiempo — y por lo tanto dinero —aproximadamente 25.000 dólares por capítulo—, por lo que la Paramount no pudo seguir financiando aquel dispendio tras seis años desde su comienzo, lo que provocó que George Pal encaminara sus pasos hacia el campo del largometraje, algo que era muy de su agrado y donde habría de conseguir sus mejores logros. Así, en 1949 estrenaría *El gran Rupert* (*The Great Rupert*, Irving Pichel), donde se narra las peripecias de una ardilla, Rupert, y su adiestrador, John Mahoney, en su búsqueda por un futuro mejor. La película combinaba acción real y animación, siendo la ardilla el elemento animado y toda una declaración de intenciones del productor, que con esta película mostraba su intención de seguir una línea temática de películas para todos los públicos donde la animación, por lo general, tuviese un papel destacado.

A este título le siguió *Destino a la luna* (*Destination Moon*, Irving Pichel, 1950), donde introducía la ciencia-ficción, un género que cultivaría en otras producciones como *Cuando los mundos chocan* (*When Worlds Collide*, Rudolph Maté, 1951) o *La conquista del espacio* (*The Conquest of Space*, Byron Haskin, 1955), pero sobre todo en el díptico basado en la obra de H. G. Wells *La guerra de los mundos* (*The War of the Worlds*, Byron Haskin, 1953) y *El tiempo en sus manos* (*The Time Machine*, George Pal, 1959).

Como indicamos anteriormente, Harryhausen había estado acariciando la idea de rodar su propia versión de *La guerra de los mundos* desde finales de los años cuarenta, aunque sin éxito. Que fuera George Pal precisamente quien se llevara el gato a agua no resulta del todo casual; el animador había mostrado su proyecto al guionista Jesse Lasky Jr. para recibir consejo a la hora de vender el proyecto. Incluso llegaría a escribir a

Orson Wells con la esperanza de contar con él como aval, dada su vinculación con la historia a raíz de la polémica versión radiofónica que el famoso director había dirigido en 1938. Sin embargo ni Lasky pudo vender la idea a ningún productor ni Wells respondería a la carta.

Entonces, en octubre de 1950 se acercó a la oficina de Frank Capra, con quien había seguido en contacto tras la guerra. Aquel día conversaron sobre varios aspectos de la industria, incluyendo la película de George Pal *Destino a la Luna*, que había sido recientemente estrenada. Harryhausen entonces pensó en Pal como vehículo ideal para vender su idea a la Paramount. Ni corto ni perezoso, a mediados de octubre de aquel 1950 visitó los estudios de la compañía, llevándose consigo el borrador, los dibujos y la bobina de *La guerra de los mundos*, además de una copia de *Los cuentos de Mamá Ganso* (*Mother Goose Stories*, 1946) y *La historia de Caperucita Roja* (*The Story of Little Hood*, 1950), cortometrajes a los que volveremos a hacer referencia más adelante.

Conversó con Pal sobre la adaptación de la historia de Wells durante varias horas, e incluso el productor y director se interesó en saber cuánto tiempo se tomaría Harryhausen en completar la animación. Finalmente le dijo que, aunque había oído que la Fox y RKO estaban trabajando en una idea parecida, le dejara todo el material allí y que, con mucho gusto, se lo mostraría a los de la oficina central. Sin embargo unos pocos días después Harryhausen recibió una carta de Charlotte Knight, su antigua profesora de interpretación y colaboradora en el guión de su *Caperucita*, y una nota de O'Brien donde le informaron que al parecer George Pal ya había estado negociando con Paramount la versión de *La guerra de los mundos* incluso antes de que Harryhausen se reuniera con él y le prestara todo su material. Según la carta, existía una lucha por los derechos de la novela entre Pal y otro productor, Robert Fellows, que también había planificado la película durante dos años. A Harryhausen no le hizo ninguna gracia que Pal utilizara su material para fines propios pero, pecando de ingenuo, decidió que si servía para que el proyecto tuviese un final feliz, pues él también lo tendría. Varias semanas después visitó de nuevo a Pal y éste le dijo que estaba trabajando en la idea de Wells, pero que de la bobina que había visto únicamente la había llamado la atención lo de *Mamá Ganso*, no la *Caperucita*. Le pidió permiso entonces para mostrar las películas a los peces gordos de la Paramount porque tenía pensada una idea sobre el cuento *Pulgarcito* (*El pequeño gigante*, que vería la luz en 1958). A Harryhausen le encantó

comprobar que sus películas servían para tal fin y aceptó. Pal también se interesó en saber si Harryhausen estaría dispuesto a encargarse de la animación, a lo que el joven respondió afirmativamente. Aún así, tras meses esperando saber algo de Pal, al final éste le llamó por teléfono para decirle que no le había sido posible encontrar apoyo para ningún proyecto en el que pudiera incluirle.

En 1953 Pal rodaría *La Guerra de los Mundos* para la Paramount, trasladando la acción a la época contemporánea —una de las ideas de Harryhausen— y sustituyendo los trípodes de la novela original por aparatos voladores, un cambio con respecto a la novela que no fue impedimento para convertir la película en un éxito. A pesar de que el enfoque era diferente al que tenía en mente Harryhausen, éste admitió posteriormente, aun a sabiendas de la supuesta mala jugada de Pal, que se trataba de “una excelente adaptación de la historia”<sup>2</sup>.

Años después, *El pequeño gigante (Tom Thumb)* sirvió a Pal para recuperar sus añorados *Puppetoons* para combinarlos con actores de imagen real, dando como resultado una cinta entretenida y simpática, pero superada en maestría por la posterior *El maravilloso mundo de los hermanos Grimm (The Wonderful World of Brothers Grimm)*, Henry Levin y George Pal, 1962), narración del génesis de tantos famosos cuentos recopilados por esos autores, famosos por las historias que Harryhausen conocía muy bien, como *Caperucita Roja*, *Rapunzel* o *Hansel y Gretel*.

Esta película, a la altura de las mejores producciones de los estudios Walt Disney, se rodó en sistema Cinerama<sup>3</sup> y de nuevo combina actores reales y animación *stop-motion* en tres fragmentos de la historia. En el primero de ellos, “El leñador y la princesa”, tan solo aparece un plano animado de una flor que cae dormida cuando el protagonista le vierte un somnífero; en el segundo, “El zapatero y los enanitos”, los *Puppetoons* protagonizan un divertido número musical, y en el tercero, “El hueso cantor”, la atracción principal es un dragón escupefuego animado por Jim Danforth, profesional que diecinueve años después formaría parte del equipo de apoyo en los efectos de *Furia de titanes*. Se trata de un título clave del cine familiar, y en cierta forma una de las razones por las que perdonar esos pecados que supuestamente cometió el productor con Harryhausen, guiado tal vez por su natural ambición.

---

2 HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, *Ray Harryhausen, an Animated Life*, 2003, p. 298 (trad. a.).

3 Nombre comercial del proceso de filmación con tres cámaras sincronizadas que posteriormente se proyectaban el material por medio de tres aparatos de 35 mm trabajando en igual sincronía, logrando una imagen panorámica espectacular en detalle y tamaño.

Tampoco debemos dejar de lado la aportación de George Pal al más puro cine de aventuras, pues fue el productor y director de *El continente perdido* (*Atlantis, the Lost Continent*, 1960), un acercamiento al mito de la Atlántida lastrado por múltiples problemas de producción, y *Cuando ruge la marabunta* (*The Naked Jungle*, Byron Haskin, 1954), estupendo relato protagonizado por unos inolvidables Elenor Parker y Charlton Heston sobre un romance en plena selva bajo la amenaza de una temible plaga de hormigas asesinas.

Los últimos títulos firmados por Pal fueron *The Seven faces of Dr. Lao* (George Pal, 1968), que incluye elementos animados como el rostro de una Medusa y el monstruo del lago Ness, *El poder* (*The Power*, Byron Haskin, 1968) y *Doc Savage, el hombre de bronce* (*Doc Savage, Man of Bronze*, Michael Anderson, 1975), que al no cumplir con las expectativas generadas provocaron que, como tantos otros cineastas del fantástico, el productor y director sufriera la maldición del pionero, esto es, la indiferencia de los grandes estudios tras décadas de trabajo duro.

Retrocedamos ahora a finales de los años treinta, cuando Harryhausen todavía era joven con talento en busca de trabajo. Había leído que Pal estaba buscando a un animador de muñecos en su nuevo estudio y se puso en contacto con él para poder enseñarle varias de sus figuras y filmaciones en 16 mm de *Evolution*, a raíz de lo cual consiguió el puesto de primer animador para una serie de veinte episodios de diez minutos bajo el título provisional de *Madcap Models*. El sueldo que recibiría al principio sería el de dieciséis dólares por semana, cifra que iría aumentando una vez demostradas sus habilidades.

Los episodios estaban protagonizados por un muñeco muy estilizado, de ojos grandes y carácter inocente llamado Jim Dandy, que siempre se encontraba en problemas de una forma u otra. Fue presentado en 1941 en el episodio titulado *Western Daze*, en el cual George Pal y Harryhausen se dividieron la animación. Al final, a pesar de los muchos títulos que siguieron a éste con el mismo protagonista, se abandonó al personaje, pues parecía que no terminaba de calar entre el público. Esto pudo deberse a que Pal no había cogido todavía el pulso a sus gustos o por el aspecto excesivamente cubista de los diseños. Sea como fuere, Jim Dandy pasó a engrosar la lista de muñecos en paro. Ese mismo año rodaron *Hoola Boola*, tras lo cual George Pal se centraría poco a poco en las labores de producción, contratando dos animadores para sustituirle.

Harryhausen continuó trabajando en *Dipsy Gipsy*, *Sleeping Beauty* y *Gaye Knighties*, y ya en 1942 en *The Sky Princess*, *Mr. Strauss Take a Walk*, *The Little Broadcast* y *Tulips Shall Grow*, este último inicialmente llamado *Nuts and Bolts* y donde se reflejaba la invasión de Holanda por los nazis.

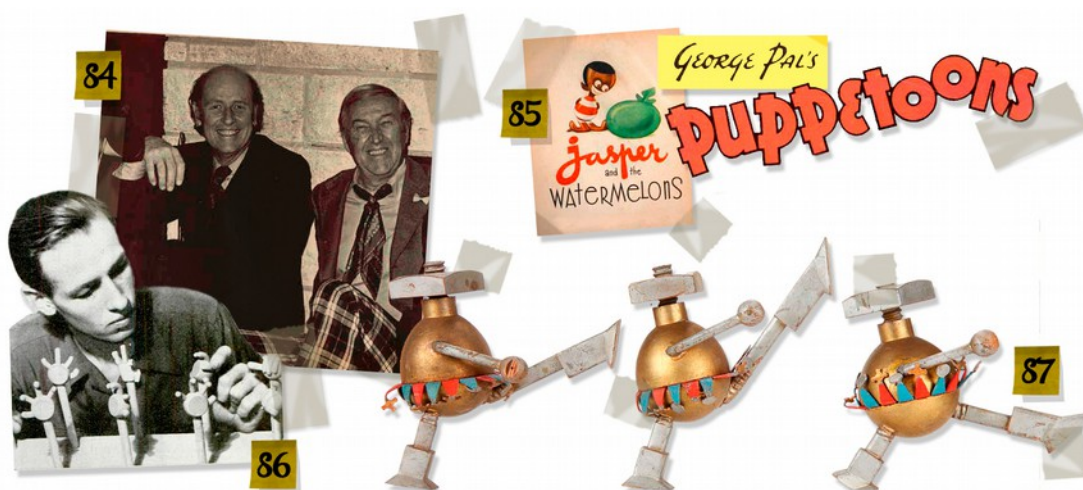
Otro personaje *Puppetoon* del que ser haría cargo también en 1942 fue Jasper, un pequeño chaval afroamericano que animaría en *Jasper in the Haunted House*, *Jasper and the Watermelons* y *Jasper and the Choo-Choo*, siendo en este último título donde trabajó junto a Willis O'Brien por primera vez. Harryhausen había permanecido en contacto con él desde su primer encuentro y aquella primera experiencia en común fue un regalo inesperado. Por desgracia, a su estimado "Obie" tampoco le gustaba la técnica de Pal y tan solo animó unas cuantas escenas antes de abandonar.

Lo cierto es que el proceso de realización de los *Puppetoons* desanimaría a cualquiera; una vez escrito el guión y grabada la banda sonora, diálogo y efectos, los ebanistas se encargaban de trasladar a forma tridimensional los bocetos de la animación de los personajes que los dibujantes habían realizado para establecer las acciones. Cada muñeco tenía su propia gama de cabezas con sus expresiones, su caminado también era intercambiable y poseían unos brazos de látex con alambre en su interior. Cada película se llevaba veinte semanas de preproducción y seis de realización, con una media de doce mil fotografías y veinticinco mil dólares por historia. El proceso se ralentizaba más debido a que la película debía ser expuesta tres veces, pues el proceso del tecnicolor requería la utilización de tres negativos distintos, uno para el rojo, otro para el verde y otro para el azul. En este caso se colocaba un solo negativo en blanco y negro y cada fotograma se exponía tres veces consecutivas, cada una con un filtro de color diferente.; posteriormente en el laboratorio se creaba la película de color partiendo de aquel único negativo. Teniendo en cuenta ese impedimento y que los negativos de aquella época necesitaban un minuto de exposición debido a su escasa sensibilidad, se tardaba tres minutos únicamente para tomar una imagen. Aparte había que sumar el tiempo de animación, y no fueron pocas las veces que Harryhausen se tuvo que quedar hasta la medianoche o incluso hasta las dos de la mañana hasta lograr una toma buena. Luego incluso debía llevarla al laboratorio de tecnicolor para tener el material todo listo a la mañana siguiente, con el consiguiente incremento de la jornada laboral. La acumulación de trabajo le llegó a provocar tanto cansancio que una noche, mientras estaba metido en

faena a altas horas de la madrugada, sintió un mareo y se cayó sobre la cámara. Y he aquí que aprendió otra lección para la vida y la profesión: parar cuando se está cansado.

Aparte de lo tedioso de la filmación, a Harryhausen no le agradaba que no hubiese hueco a la hora de aportar algo de originalidad a las escenas. Tenía la costumbre, en sus experimentos, de variar la animación cuando creía conveniente, dejando que un movimiento le llevara a otro. Tenía la animación en mente, pero no pretendía encorsetarse. Eso le permitía cierta relajación durante el desarrollo de los planos. Pero aquí no, y cuando la animación deja de ser algo creativo para convertirse en poco menos que un proceso industrial, algo falla. En este punto lo cierto es que entendemos el desapego de Harryhausen y O'Brien hacia esta técnica.

De este modo, cuando Harryhausen llevaba dos años involucrado en el proyecto, se dio cuenta de que la animación por sustitución no estaba hecha para él. Necesitaba dotar de su propia personalidad a los muñecos, no animar lo que alguien anteriormente ya había planeado sobre papel. O'Brien, con su experiencia, ya se había dado cuenta de eso a las pocas horas de su llegada al estudio. Harryhausen pues, quería dar por finiquitada aquella etapa. No obstante, no hubo de plantearse una despedida, pues el ataque de las tropas japonesas en Pearl Harbor provocó una oleada de acontecimientos que obligaron no solo a Pal, sino a muchas otras productoras de cine, a paralizar o, en el mejor de los casos, alterar sus planes de rodaje.



**Fig. 84:** Harryhausen y George Pal. **Fig. 85:** Cartel de *Jasper and the Watermelons* (1942). **Fig. 86:** Ray Harryhausen trabajando en los *Puppertoons*. **Fig. 87:** muñecos del cortometraje *Tulips Shall Grow* (1942).





## **2.10. CUANDO LA TIERRA SE RESQUEBRAJÓ. EL PARÉNTESIS DE LA GUERRA.**

Durante la Segunda Guerra Mundial la industria cinematográfica de Hollywood, incluyendo los grandes estudios de animación, hizo una enorme contribución cediendo tanto sus instalaciones como el talento de guionistas, técnicos, artistas y estrellas de la pantalla. Se puso en marcha así una gigantesca máquina de propaganda con el fin de apoyar los esfuerzos bélicos frente al eje formado por la Alemania nazi, la Italia fascista y el imperio japonés, una aventura insólita e irrepetible.

Harryhausen, al llegarle la noticia del estallido de la contienda en el año 1939, supo que inevitablemente sería llamado a filas, pero lejos de amedrentarse determinó que al menos se prepararía para ocupar un puesto en el ejército que no le alejase del medio cinematográfico. En la meca del cine habían comenzado a dar clases para el entrenamiento de los camarógrafos de combate, así que decidió combinar su trabajo con George Pal con la asistencia a unos cursos matinales de fotografía de combate patrocinados por Eastman Kodak y los estudios Columbia que duraron seis meses. Harryhausen no era consciente en aquel momento de que instruían tantos camarógrafos de guerra porque eran tan sacrificables como los discos de un tiro al plato. Sólo era consciente de la necesidad de adquirir destreza con las cámaras de 35 mm, el cambio rápido de película y muchas otras técnicas que al parecer eran vitales en el frente. Mientras tanto, cualquier espacio de tiempo que tenía lo ocupaba en rodar en 16 mm *Cómo atravesar un desfiladero (How to Bridge a Gorge)*, una película a color de entrenamiento militar de cinco minutos de duración. En los créditos, con la intención de hacer de aquel un producto vendible, añadió el título de “animación tridimensional” y calificaba su técnica como “una forma idónea para la instrucción precisa del ejército”. La filmó en 1941 y duraba cuatro minutos, mostrando en la pieza exactamente lo que decía su título. En el corto nadie atravesase un desfiladero a través de un tronco caído como en *King Kong*, sino mediante una serie de ensamblajes mecánicos más sofisticados basados en fotografías y artículos de las revistas *Life* y *Nacional Geographic*. El cortometraje comenzaba con una imagen de un aeroplano atravesando la pantalla de derecha a izquierda, momento en el cual baja la cámara y observamos sobre la superficie de un mar en miniatura —realizada mediante un cristal con vetas— una

flota de siete barcos que avanzan hasta quedar cerca de la costa, momento en el que envían una barcaza con automóviles y tanques que, tras tomar tierra, avanzan por un camino hasta llegar a un foso. En ese momento llegan unos camiones de donde van surgiendo las diversas piezas de un puente de madera. Las piezas van uniéndose como por arte de magia, mostrando claramente la manera de ensamblarse unas partes con otras. Entonces un cañón lanza una cuerda con un garfio hasta el otro lado del desfiladero, quedando enganchado a un árbol. Mientras tanto, el puente ya ha sido ensamblado por completo. Sujetándolo a la cuerda y tirando de él, logran que pase a través del foso y que llegue al otro lado, tras lo cual lo cubren con planchas para que puedan pasar los vehículos, dando así por terminada la misión y convirtiéndonos de paso a los espectadores en casi unos expertos en el tema.

El trabajo es ciertamente instructivo y de gran calidad técnica, y fue posible gracias a que Fred Harryhausen entendió que necesitaba encontrar instalaciones mayores y más prácticas para que su hijo pudiera hacer frente a proyectos complejos. Decidió entonces habilitar un espacio tras el garaje en el que construyeron lo que Harryhausen llamaría la “caseta de los pasatiempos”, que serviría de nuevo estudio y donde trasladó toda la parafernalia. Su padre además, pudo al fin volver a meter el coche bajo techo.

Durante aquel tiempo tuvo acceso, gracias a los contactos de su padre, a varios grandes estudios de cine, incluyendo los de RKO. Durante una visita a su departamento de foto fija se encontró con otro de sus héroes, Ernest Bachrach, uno de los grandes retratistas del medio. Se sentó con él para tener una charla, durante la cual no pudo evitar sacar el tema de su gran obsesión, la del gorila gigante. Entonces Bachrach comenzó a buscar tras el sofá en su oficina y le mostró la reproducción original del fotomontaje de la secuencia del tronco. Momento que Harryhausen atesoraría desde entonces, a pesar de no haber tenido el valor para pedirle una copia.

Durante otra excursión a la RKO visitó el departamento de maquetas, y tan pronto como entró pudo ver arriba en un estante los modelos originales de *King Kong* y su secuela, *El hijo de Kong* (*Son of Kong*, Ernest B. Schoedsack, 1933). De nuevo su timidez le impidió preguntar si estaban a la venta y se arrepintió de nuevo de su ingenuidad, pues mucho después Forrest Ackerman obtuvo muchos de los modelos por accidente cuando la productora Desilu asumió el control de los estudios RKO. Le llamó

un amigo suyo y le dijo que había conseguido un modelo de un dinosaurio, tras lo cual Ackerman llamó a la RKO y recuperó, de un montón de escombros, unos cuantos muñecos. Qué destino tan triste tenía preparado el estudio para una criatura tan mítica, pero qué perspicaz aquel Ackerman al rescatarla; él sí que era un visionario.

En 1942 Harryhausen se alistó en la Armada de los Estados Unidos y le asignaron al Cuerpo de Comunicaciones de la Armada. Fue enviado al Fuerte McArthur para el entrenamiento, que no fue muy arduo pero sí incómodo para alguien como él, que no era violento por naturaleza. Aún así, logró una insignia de mérito por tirador certero. Quien sabe, quizá la animación le había otorgado un extra de firmeza en su pulso y tino.

Durante el entrenamiento investigó en qué podía emplear sus conocimientos de animación, y oyó que en el departamento de Redes de Acceso de Long Island estaban produciendo cortometrajes animados y experimentando con la animación *stop-motion*. Escribió entonces al coronel M. E. Gillette a la Costa Este exponiendo sus credenciales y ofreciendo referencias de George Pal y Willis O'Brien, pero no recibió respuesta. Afortunadamente había enseñado *Cómo atravesar un desfiladero* a uno de sus profesores, que a su vez contactó con el Coronel Frank Capra y el Comandante Sam Birkin, que por entonces empezaban en la División Especial de Servicios, un departamento que serviría para hacer películas de orientación dirigidas por Anatole Litvak para el Gobierno de los Estados Unidos. A raíz de esta serie de encadenadas coincidencias, la película llegó a manos de Capra (recordemos, el director de *Horizontes perdidos*), Birkin y Litvak, y como resultado a Harryhausen le transfirieron del Cuerpo de Comunicaciones de la Armada a la División Especial de Servicios, cuyos cuarteles generales estaban localizados en los viejos estudios Fox de la Avenida Oeste de Sunset Boulevard. Gracias a sus clases matinales de fotografía de combate le asignaron como Sargento Técnico T/3.

Más tarde, en la publicación *Army-Navy Screen Magazine* trabajó como cargador, claquetista y chico de los recados, y luego como asistente de cámara de cineastas como Joseph Biroc, Joseph Valentine y Joseph Vogel, esperando siempre que algo de la profesionalidad de aquellos se le contagiara. Además tuvo la oportunidad de conocer otros Estados, pues solían viajar fuera para filmar espectáculos radiofónicos, conciertos y producciones teatrales destinados a los integrantes de las fuerzas armadas.

Después de *Army-Navy Screen Magazine* fue trasladado para trabajar junto al equipo de la anteriormente citada serie *Por qué luchamos*, unos reportajes de propaganda militar impulsada por el general Marshall, jefe del Estado Mayor, quien le propuso la idea a Capra, que como ya indicamos supervisaría la edición. En el equipo también estaban Merle White y William Hornbeck, y este último se convirtió para Harryhausen en otra de sus figuras heroicas, pues resultó que había trabajado junto a Alexander Korda en varias de sus películas favoritas.

La serie *Por qué luchamos*, que se compuso de siete capítulos, estaba realizada a partir de filmaciones de archivo y material propagandístico filmado por el propio enemigo. Su primera entrega, *Preludio a la guerra (Prelude to War)*, se estrenó en todos los cines de Norteamérica en octubre de 1942 y su metraje incluía secuencias animadas y mapas realizados en los estudios Walt Disney, que también impulsaría la producción de una serie de películas de corta y media duración, algunas muy técnicas para instruir al ejército y otras para mostrarlas a un público más amplio, como *A través de la fuerza aérea hacia la victoria (Victory Through Air Power, 1943)* o *Der Fuehrer's Face (1943)*, esta última protagonizada por el pato Donald.

Ray Harryhausen trabajaría en la serie *Por qué luchamos* como camarógrafo, pero también se involucró en la realización de efectos mate para las tomas de continuidad que Capra necesitaba para unir los diversos archivos filmados, con lo que pudo refrescarse en materia de trucajes. Algunas de las secciones contenían efectos técnicos y a veces dramatizaciones filmadas con actores. Por ejemplo, una de ellas debía mostrar a un soldado nazi golpeando con la culata del rifle hacia el de la pantalla, haciendo que la imagen estallase en mil pedazos como el cristal. Esta imagen que se rompía daba paso tras ella a otra secuencia mediante un barrido de imagen. Para lograr el efecto de transición se filmó primero el soldado frente a un fondo negro de terciopelo haciendo el gesto de romper la pantalla. Luego, el efecto del cristal estallando en pedazos se hizo en una caja de luz fotografiando trozos de papel negro recortados previamente animados de forma que pareciesen cristales rotos. La composición final en la película se realizó mediante una impresora óptica.

Durante aquel período también pudo trabajar, aunque en menor medida, en otro clásico bélico de Capra, *Negro Soldier*, filmado principalmente para motivar a los afroamericanos a alistarse en las Fuerzas Armadas. Básicamente acometió los enlaces de

escenas, pero al final del rodaje el productor Carlton Moss y Capra le propusieron hacer una escultura de Dimitri Tiomkin (1894-1979). Tiomkin era un civil adjunto a la División de Servicios Especiales y fue el compositor principal en la serie de *Por qué luchamos*, además de haberse hecho cargo anteriormente de bandas sonoras de clásicos como *Horizontes perdidos* y *Caballero sin espada* (*Mr. Smith Goes to Washington*, 1939), ambos dirigidos por Capra. Harryhausen obtuvo fotografías a través de la mujer de “Dimi” e hizo un diseño de la pequeña estatua basándose en un dibujo del artista Phil Eastman. Después modeló la pieza en arcilla y realizó un molde en escayola de París del que obtuvo una copia de cuarenta centímetros de alto. Ésta representaba al compositor dirigiendo una orquesta desde un podio junto a un chaval afroamericano muy joven observándolo desde abajo. La figura se la entregaron como regalo especial del Cuerpo de Comunicaciones, deleitando por completo a Tiomkin. Éste seguiría en contacto con Harryhausen tras la guerra y el animador hubiese deseado contar con él para alguna de las bandas sonoras, pero por desgracia nadie apoyaría su sugerencia, por lo que jamás surgió la oportunidad de trabajar juntos.



**Fig. 88:** figura de Dimitri Tiomkin modelada por Harryhausen.

A la vez que cumplía con sus obligaciones como patriota, Harryhausen seguía empeñado en demostrar sus habilidades como animador, por lo que creyó conveniente hacer otra película de instrucción militar. En esta ocasión filmó un cortometraje más sofisticado y largo que el anterior, al que tituló *Guadalcanal* (1943). Esta pieza la presentó bajo el nombre de Raymond Harryhausen —tal y como había hecho en *Cómo atravesar un desfiladero*—, e ilustró mediante maquetas, animación y efectos la ofensiva lanzada con éxito por las fuerzas aliadas sobre el ejército japonés que tuvo lugar en la isla de Guadalcanal, al sur del Pacífico, durante aquellos últimos años. La pieza comienza situándonos en julio de 1942 con una vista aérea de esa isla en particular donde, por cierto, vemos atravesando el cielo los ya clásicos pájaros hechos de estaño que tanto gustaba incluir Harryhausen en sus trabajos. De ahí pasamos a las maquetas de los buques japoneses que están cerca de la costa, momento en el que nos adentramos por la espesa selva hecha toda en miniatura hasta llegar, mediante sofisticados movimientos de cámara, a un depósito de armas y alimentos de ese mismo ejército. La animación prosigue mostrándonos cómo algunas palmeras son cortadas en listones que a su vez se van montando por sí solos hasta construir un almacén de suministros.

La acción se sitúa entonces en el 7 de agosto de 1942 y Harryhausen comienza la secuencia mostrando una flota aérea que se acerca al lugar de los hechos, momento en el que el ejército japonés activa sus cañones, no sin antes recibir las bombas que lanzan los aviones de la alianza. Aquí el animador hace uso de efectos de retroproyección y doble exposición para el lanzamiento de bombas y las explosiones, respectivamente, incluyendo un efecto de pantalla partida para simular el hundimiento de uno de los portaaviones japoneses. La acción se desarrolla sin descanso y ciertamente el ritmo está muy bien empleado en la secuencia, mostrando cómo el ejército aliado destruye todas y cada una de las instalaciones japonesas de la isla, lanzamisiles incluidos. La película termina con el desembarco en la isla del ejército aliado, donde un coche militar coloca una “V” de victoria sobre la arena del campo de batalla en el que también podemos leer “Campo Henderson”, que fue como se llamó a partir de entonces aquella zona.

A pesar de lo espectacular de la propuesta, sólo Harryhausen parecía entender el potencial de la *stop-motion* para la instrucción militar y el cortometraje quedó como una más de las joyas ocultas del autor. Siguió entonces en su búsqueda de diversificación y

aprendizaje en el departamento de dibujos animados dentro del Servicio de Ilustración de la Armada, donde la famosa serie *Snafu* estaba siendo desarrollada bajo la tutela del comandante Ted Geisel, también conocido familiarmente como Dr. Seuss. Geisel sería autor, entre otros, de los populares cuentos *Cómo el Grinch robó la Navidad* (1956) o *El gato en el sombrero* (1957). El tal Snafu, acrónimo de “Situation Normal, All Fouled Up” (cuya traducción sería “Situación normal, todos frustrados”), era un soldado raso al que todo le salía mal. Un día el comandante Geisel pidió a Harryhausen que modelase una figura de patoso militar para que la usaran como guía los artistas en el estudio de animación y como figura decorativa para Capra y Tiomkin.

Entre encargo y encargo el final de la guerra se iba aproximando. Harryhausen y los miembros de su equipo se dieron cuenta de que su puesto no tardaría en ser clausurado, siendo los hombres casados serían los primeros en irse, seguidos por los solteros, que tendrían que permanecer seis meses más. Harryhausen pertenecía a la segunda categoría, por lo que fue trasladado en barco a Fort Monmouth en Nueva York. Allí esperó hasta su reinserción a la vida como civil tras más de tres años en el ejército, teniendo entonces que considerar qué quería hacer después de abandonarlo. Corría el año 1945 y tenía claro que no quería volver a trabajar con George Pal a pesar de que éste siempre le dijo que su antiguo trabajo estaría esperándole si lo deseaba. Harryhausen temía volver a sentirse atrapado en la rutina de animar las creaciones de otras personas y necesitaba de nuevos retos. Por fortuna, su experiencia cinematográfica durante el servicio militar le había mostrado gran cantidad de posibilidades para desarrollarse como autor y pensó que quizá había llegado el momento de volver a plantearse hacer algo propio.

La televisión en aquel tiempo era todavía una novedad, pero según todos los periódicos de la industria que Harryhausen leía regularmente estaba en los umbrales de convertirse en algo grande. Nueva York era la base de aquella incipiente industria, así que decidió encaminar sus esfuerzos en la animación hacia los anuncios de televisión con la intención de venderlos cuando llegase a Nueva York.

En el tiempo libre durante los meses precedentes a su partida hacia la Costa Oeste realizó un anuncio en color de dos minutos usando cigarrillos Lucky Strike. En el anuncio animó el contenido de un paquete de esa marca bailando a la vez que se duplica hasta que son dos paquetes más los que se unen a su baile sobre el escritorio de una sala



de estar. Al final los cigarrillos salen del cajetín, colocándose en fila y comenzando a su vez otro baile al ritmo, en la película original, de *El carromato con un fleco en el techo* (*Surrey with the Fringe of Top*), para acabar formando la frase “Lucky Strike Means Fine Tobacco” (“Lucky Strike significa buen tabaco”) antes de volver al embalaje.

Aunque sencilla en su concepto la animación, así como los efectos, le quedaron francamente bien. Los movimientos de los paquetes y de los propios cigarrillos tenían una suavidad digna de elogio y en conjunto el anuncio, obviando el poco salubre mensaje, sigue transmitiendo un gran encanto.

No era la primera vez que unos cigarrillos protagonizaban una animación. En *La princesa nicotina* (*Princess Nicotine*, 1909), por ejemplo, ya se había recurrido a estos “personajes” para un corto animado, donde los cigarrillos saltan de la caja y se transforman en un puro; y recordemos también que George Pal había hecho un anuncio de similares características a principios de los años treinta. A pesar de estos antecedentes, cuando llegó a Nueva York tenía grandes esperanzas y llevaba bien agarrada la película bajo su brazo, imaginando que resultaría una propuesta tan rompedora que se la arrebatarían en la primera empresa de publicidad que entrase.

Conocía a una sola persona en Nueva York, su amiga anteriormente citada Charlotte Knight, y le preguntó si quería hacer de agente para él, tratando de vender la película por tantos lados como pudiese. Ella accedió encantada y así, durante las semanas siguientes estuvo enseñando el trabajo a incontables agencias o profesionales independientes que, por desgracia, no parecieron ver las posibilidades de ubicar aquel trabajo en la televisión.

Al cabo de seis meses en Nueva York comenzó a sentirse alicaído al comprobar que nadie apreciaba su talento. Aparte de eso, más tarde descubrió que alguien había contratado a otro animador para hacer una película que se parecía bastante a la suya y que se convirtió en uno de los anuncios más populares de la época. En aquel momento la ira le invadió de tal modo que pensó en emprender acciones legales, aunque posteriormente lo desestimó. Con el tiempo no se arrepentiría de aquella decisión, pues llegó a pensar que, de haber tenido éxito con el anuncio, su carrera posterior hubiese sido totalmente diferente a la que llegó a ser. Tras aquel tropezón con el mundillo de la publicidad y consciente todavía de su capacidad para centrar su carrera, pensó en no volver derecho a Los Ángeles sino aprovechar la paga final del ejército para poder ver

mundo fuera de los Estados.

Se cerraba así un ciclo. La guerra había terminado con la alianza como vencedora, aunque nunca se sabe quién gana y quién pierde con la misma, pues víctimas hay en todos los frentes. Sin embargo, en cuanto a Harryhausen se refiere, la experiencia bélica no fue todo lo trágica que resultó para tantos otros, aportándole una incalculable experiencia en el rodaje de películas, además de ponerle en contacto con profesionales de toda índole y amigos con los que compartir experiencias. Un joven llamado Charles H. Scheer no llegaría a establecer lazos de amistad importantes con Harryhausen durante la guerra a pesar de que ambos coincidieron en 1945 en uno de los destinos de la tropa. Sin embargo, tiempo después se convertiría en el incansable productor de la mayoría de sus películas, formando un particular dúo creativo que merece un apartado propio.



**Figs. 89 y 91:** figuras de escayola de Snafu hechas por Harryhausen. **Fig. 90:** Harryhausen (tercero por la derecha) en la División de Fuerzas Especiales en 1942. **Fig. 92:** fotogramas de *Guadalcanal*.



## 2.11. CHARLES H. SCHNEER. PRODUCTOR DE QUIMERAS

Un gran productor de cine se acercó una vez a Méliès y le dijo: “Su error, señor Méliès, es verlo todo con ojos de artista. Así será siempre un artista y nunca un comerciante”, a lo que Méliès respondió con mucha tranquilidad: “Caballero, ha sido un gran elogio. Pero si ustedes, los comerciantes, no tuvieran artistas que crearan y actuaran, me pregunto qué iban a vender.”<sup>1</sup>

Méliès, en su doble faceta de creador y productor, sabía de lo que estaba hablando; un productor de cine no es en primera instancia un artista, es decir, no observa el trabajo con tales ojos, eso es tarea en cualquier caso del director o director artístico. No obstante los productores han de tener otras habilidades igual de necesarias para la creación de un film, esto es, conocer el medio audiovisual y su burocracia al detalle, saber administrar los bienes y servicios para una correcta organización del trabajo, entender los gustos del público y anticiparse a sus reacciones, en fin, lograr que una idea que ha llegado a sus manos consiga filmarse y, en el mejor de los casos, estrenarse con éxito en las pantallas.

La figura del productor, al menos en lo que concierne al medio norteamericano, es una figura de gran trascendencia. Eran las grandes estrellas durante los años dorados del cine y son ellos quienes recogen el premio Oscar cuando su trabajo recibe el galardón a la mejor película del año. *Lo que el viento se llevó*<sup>2</sup>(1939), por ejemplo, no podría haber sido posible sin el (a veces enfermizo) empeño de David O. Selznick. Este productor y Alfred Hitchcock estuvieron vinculados profesionalmente durante largo tiempo, pues el primero advirtió las capacidades artísticas del inglés, a quien abrió las puertas de los estudios americanos con *Rebeca* (*Rebecca*, 1940), aunque el director no respiró tranquilo hasta haber escapado a su férreo control.

Hubo casos en algunos el productor caía víctimas de los excesos, como Robert Evans de los estudios Paramount, con títulos en su haber como *La semilla del diablo* (*Rosemary's Baby*, Roman Polanski, 1968) o *El padrino* (*The Godfather*, Francis Ford Coppola, 1972), cuya vida mereció un propio documental, *El chico que conquistó Hollywood* (*The Kid Stays in the Picture*, Brett Morgen y Nanette Burstein, 2002) donde se narraban sus éxitos pero también sus escándalos y tragedias. Evans fue uno de los

---

1 MÉNY, Jacques, *La magia de Méliès*, 1998.

2 Dirigida por Victor Flemming y los no acreditados George Cukor y Sam Wood.

que estableció la imagen del americano triunfador, ángel y diablo, que vive entre lo más selecto de Beverley Hills acariciando su colección de Ferraris. Hoy día el papel de un productor sigue siendo imprescindible en el engranaje de una película, pero no tiene el brillo de antaño.

El profesional al que dedicamos este apartado no era, a diferencia de Evans, de los que gustaba llamar la atención ni hacía gala de una vida excéntrica. Era una persona de la que no trascendió su tren de vida, pero sí que se enfrentaba a su trabajo con la misma perseverancia que el propio O'Selznick, memorándums incluidos. Era más del tipo Alexander Korda o George Pal, un productor que creía en un género concreto y lo apoyaba sin fisuras. Su nombre era Charles Hirsh Schneer, y fue mucho más que un productor.

Schneer tenía más peso en las películas de lo que se percibía por los créditos. Su verdadero talento residía en su meticulosa planificación, lo que permitía a Harryhausen concluir un año de animación dentro del presupuesto. Compartía con este último el entusiasmo por los temas que se trataban en la películas y su actitud distaba mucho de la imagen que se tiene de un típico productor que manda sobre todo y sobre todos; a él no le importaba ensuciarse las manos, y llegaría a asombrar al propio Harryhausen cuando una vez paró el tráfico y se puso a dirigir a los camiones para que no obstaculizaran un rodaje.

El recuerdo que el animador guardaba de los productores de Hollywood no era excesivamente grato. Cierta vez, cuando unos jóvenes Harryhausen y Bradbury iban en busca de financiación para sus descabellados proyectos de ciencia-ficción se toparon con Robert L. Lippert, un prolífico productor de serie B que se había interesado por el trabajo de ambos artistas y por lo que les había convocado a una reunión. Ilusionados, se llevaron consigo las latas de película con los experimentos de Harryhausen y las cabezas de ambos repletas de ideas. Por desgracia, tras ver el material de *Evolution of the World* y otros experimentos, Lippert tuvo la desconsideración de pedirles que cogieran sin más las latas y salieran de su despacho. La razón, no la sabemos. El caso es que no consideró de interés el trabajo de aquella pareja de entusiastas de los dinosaurios. Frustrados y refunfuñando, los jóvenes salieron del estudio. Harryhausen superó aquella mala tarde continuando con sus experimentos. Bradbury tardó algo más en recuperarse del disgusto, y en 1962 escribió un relato titulado *Tiranosaurio Rex*

donde ridiculizaba la figura de aquel productor que se creía tan inteligente a pesar de tener el cerebro de un lagarto del jurásico. Es más, tiempo después el escritor se encontraría con Lippert tras la preestreno de una de sus películas sobre el tema de dinosaurios, quizá *Lost Continent* (1951). Se acercó entonces a él, atravesando la “muchedumbre de pelotilleros arremolinados alrededor”<sup>3</sup>, para echarle en cara —de forma educada eso sí— que esa película jamás obtendría un centavo en taquilla. Lo cierto es que en lo que concierne al valor artístico, *Lost Continent* no es un buen ejemplo de cine de aventuras, pues a pesar de que Lippert optó por la *stop-motion* para dar vida a las criaturas, éstas tienen una factura francamente mediocre y el título no tiene siquiera el encanto de otros similares de serie B. Además, a pesar de basarse libremente en el relato original de Conan Doyle *El mundo perdido*, la versión producida veintiséis años antes la supera en todos los aspectos. Al menos a Lippert le quedaría el consuelo de producir posteriormente títulos más interesantes como *La mosca* (*The Fly*, Kurt Neumann, 1954), aunque sin acreditar, y *El último hombre vivo sobre la Tierra* (*Last Man on Earth*, Ubaldo Ragona, Sidney Salkow, 1964), sumando al final de su carrera un total de cincuenta producciones, algo más del doble que el protagonista de este apartado. Pero ya se sabe que cantidad no siempre es sinónimo de calidad.

Charles H. Schneer (1920-2009) produjo un total de veintisiete títulos a lo largo de su carrera, doce de ellos con Harryhausen en el equipo, motivo por el cual se les puede considerar a ambos como dos profesionales de carreras paralelas. La última película de Harryhausen también fue la suya; *Furia de titanes* marcó el punto y final a una vida profesional que había comenzado veintiocho años antes como productor asociado con *The 49<sup>th</sup> Man* (Fred F. Sears, 1953). Se trataba de una película de espionaje de serie B protagonizada por John Ireland, un actor de prolífica carrera, sobre todo televisiva, que curiosamente participaría en una versión televisiva de *La guerra de los mundos* en 1988.

Schneer había entrado en la industria del cine para Columbia en 1939 como asistente durante tres años para luego, al estallar la Segunda Guerra Mundial, entrar en la unidad de filmación del cuerpo de comunicaciones del ejército para hacer películas de entrenamiento militar. Tras la guerra se unió a Sam Katzman en la unidad B de Columbia como productor, donde ideó el argumento de un pulpo gigante que atacaba la

---

3 HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, *Ray Harryhausen, an Animated Life*, 2003, p. 6 (trad. a.).

ciudad, siguiendo la corriente de otras películas de éxito de criaturas gigantescas que arrasan con ciudades enteras como *El monstruo de tiempos remotos*, cuyos efectos habían impresionado gratamente a Schneer. Parecía lógico que el primer nombre que le viniese a la cabeza para hacer frente al proyecto fuera Harryhausen.

El animador, que intentaba por entonces proseguir con sus cuentos de hadas, recibió una llamada de un viejo amigo del ejército, Lou Appleton, con quien había trabajado en la unidad de Frank Capra. Appleton quería presentarle al joven Schneer para que hablaran sobre la producción de la película del pulpo. Harryhausen, en primera instancia, deseaba finalizar la fábula que llevaba entre manos. Sin embargo la tentación de un largometraje era demasiado grande y al final decidió llamar a ese productor de Columbia que parecía tan interesado en su trabajo.

La idea de que un pulpo engrandecido por el efecto de una bomba atómica atacara San Francisco le pareció todo un desafío, así que acordó una cita en 1953 con Schneer y el otro productor Sam Katzman para cambiar impresiones sobre los complejos efectos de la película. La pasión por el cine, así como la amabilidad, ideas, energía y entusiasmo de Schneer causaron muy buena impresión en el animador, que abandonó la reunión convencido de que era un buen proyecto. Al fin y al cabo a Harryhausen le resultaba mucho más gratificante económicamente hablando ser un hombre que animaba monstruos que cuentos de hadas. Al día siguiente llamó a Schneer para aceptar el encargo. Desde que aquella primera película juntos, la número 8260 del estudio, el productor y Harryhausen mantendrían una buena relación profesional el resto de sus carreras, respetando ambos sus cometidos, siendo consciente Harryhausen de que el productor apoyaba ante todo su labor, procurando mantener siempre el presupuesto bajo control.

A la película del pulpo, en 1955, le siguió un año después *La Tierra contra los platillos volantes*, película que ideó el propio Schneer basándose en una novela y artículos sobre avistamientos de ovnis y que a su vez se convirtió en la última colaboración con su socio Katzman, tras cuya disolución formó su propia productora a la que llamó Morningside y en donde entró Harryhausen como productor asociado a partir de *Jasón y los argonautas*. La creación de su propia productora le protegió de las interferencias de Columbia sin tener que cortar la asociación con el estudio, permitiéndole contar con sus fondos, instalaciones y facilidades de distribución. La

primera película que Schneer produjo bajo el sello Morningside fue la gloriosa *Simbad y la princesa*, título que marcó un antes y un después en la carrera de Harryhausen y primera, por empeño de Schneer, realizada en color, algo que al animador le costaría mucho aceptar, aunque viendo el resultado está claro que Schneer fue muy inteligente en proponérselo.

Eso sí, Harryhausen debió suprimir algunas ideas que no terminaban de gustar a Schneer, pues tenía pánico a las ratas y las serpientes, y Harryhausen había ideado dos secuencias donde aparecían ambas especies animales. En una de aquellas escenas Harryhausen quería que una enorme serpiente acorralara a los hombres de Simbad en un árbol, de donde se verían libres por la intervención de un cíclope. En otra aparecían ratas del tamaño de un elefante en la guarida del mago Sokurah. Pero al final, ni serpientes ni ratas tuvieron su momento en la película. Quizá para evitar que el animador se disgustara por tales recortes en la historia —y demostrando que lo tenía en gran valía—le hizo un seguro de sus manos por valor, dicen, cercano a un millón de dólares<sup>4</sup>.

Otro aspecto curioso de aquella producción, y que determinaría las futuras, fue la forma de vender la película a través el trabajo de su protegido. En los tiempos en los que rodaban esta película, Schneer y Harryhausen se encontraban con que los críticos y aficionados vinculaban la palabra “animación” con la técnica de los dibujos animados tradicionales y sentían que había llegado el momento de diferenciar la animación en dos y tres dimensiones usando una palabra o eslogan. Un día Schneer estaba en mitad de un atasco y se dio cuenta de que el panel de su recién estrenado coche —un Buick para más señas— llevaba escrita la palabra “Dynaflow”, que no significaba realmente nada, era más bien era una treta publicitaria para describir algunas características especiales del automóvil. Se dio cuenta entonces de que había dado con la fórmula mágica; quitó el *flow*, dejó el *Dyna* y añadió *mation*, de lo surgió *Dynamation*, una combinación de “dimensional” y “animación”, siendo *Simbad y la princesa* la primera película acompañada de la frase: “Con *Dynamation*, el nuevo milagro de la pantalla”.

Tras *Simbad y la princesa* Schneer continuaría su fructífera colaboración con Harryhausen, que se interrumpió únicamente cuando el animador, que añoraba hacer una película con dinosaurios, aceptó trabajar para la Twentieth Century Fox en *Hace un*

---

4 HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, *Ray Harryhausen, an Animated Life*, 2003, p. 107 (trad. a.).



millón de años (*One Million Years B. C.*, Don Chaffey, 1966), donde logró unos resultados a la altura de lo que se esperaba de él. Después volvió al regazo de Morningside para ofrecerle a Schneer el proyecto de una película en homenaje a su querido maestro O'Brien, *El valle de Gwangi* (1961), donde también se incluían aquellos gigantes saurios que tan de moda volvían a estar.

Y así, encadenando proyecto tras proyecto, y tras lograr luz verde para la filmación de *Furia de Titanes*, Schneer se apartó de la industria y se retiró a vivir a Londres, volviendo a los Estados Unidos en 2002 donde permaneció hasta su fallecimiento en 2005, con ochenta y ocho años. Desafortunadamente, a pesar de ser un trabajador incansable y apasionado, jamás conseguiría siquiera una candidatura a los premios de la Academia, una injusticia que compartió con Harryhausen. Llegó incluso a declarar, con ironía: “El día que den un Oscar por el mejor acuerdo será el día en que estaré allí”<sup>5</sup>.

Para Harryhausen fue el auténtico “héroe en la sombra”<sup>6</sup> y siempre tuvo para él palabras de agradecimiento. Y nosotros también le debemos mucho, por mantener la estructura sobre la que el animador edificó sus maravillas.



**Fig. 93:** Harryhausen, Charles H. Schneer y el director Nathan Juran en un descanso del rodaje de *Simbad y la princesa*.

5 RAMOS, Miguel Ángel, RUIZ DE SAMANIEGO, Alberto, *Harryhausen, creador de monstruos*, 2009, página 80.

6 HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, *Ray Harryhausen, an Animated Life*, 2003, p. 8 (trad. a.).



## 2.12. CANCIÓN DE CUNA PARA UN GORILA

Retrocedamos al año 1945, momento en que el mundo se recuperaba de los estragos de la Segunda Guerra Mundial. Harryhausen volvió a California tras un periplo en tierras mejicanas. Tal y como esperaba, George Pal volvió a ofrecerle su antiguo puesto de trabajo en el equipo de los *Puppetoons* pero, a pesar de mostrarse agradecido, no lo aceptó. El animador seguía firmemente decidido a comenzar de nuevo, o al menos buscar retos en otra dirección. Todavía conservaba su estudio, la cámara Cine II capaz de disparar fotogramas individuales y todo el equipo de iluminación. El problema era que todavía no tenía claro qué iba a hacer con todo aquel equipo. La respuesta, sin embargo, se hallaba en la estantería de su habitación.

Con toda la excitación de su último viaje había olvidado completamente que en tenía almacenados como trescientos metros de película color Kodachrome 16mm sin usar que había encontrado en un contenedor del ejército de la marina antes de marcharse a Nueva York. Debía obligarse a buscar maneras de para aprovechar ese material antes de que caducara, y comenzó a buscar buenos temas para rodar cortometrajes de tres o cuatro minutos que, con un poco de suerte, tendrían interés comercial para televisión o los colegios. La conclusión a la que llegó fue que debía escoger los cuentos de hadas, pues tenían los argumentos perfectos para unos cortometrajes y resultaban ideales para animarlos con la técnica *stop-motion*. Así pues, una vez decidido el tema, buscó su primera historia, decantándose por *La pequeña señorita Muffet (Little Miss Muffet)*, a la que siguieron *Humpty Dumpty*, *La anciana madre Hubbard (Old Mother Hubbard)* y *La reina de corazones (Queen of Hearts)*.

Usando muñecos de aproximadamente veinte centímetros de alto desarrolló una técnica especial para rodar las historias a la que llamó “Tridimensional Multiplane Animation”, un título muy ambicioso cuya traducción literal sería “Animación Tridimensional Multiplano”. Harryhausen quiso evitar el método de George Pal de construir decenas de cabezas para animar los diálogos, así que prescindió de la necesidad de sincronizar los labios de los muñecos con el texto y en su lugar optó por los rótulos. No obstante necesitaba diferentes expresiones para los personajes, por lo que modeló una serie de cabezas, una que sirvió de base y que mostraba una expresión neutral y otras con gestos extremos. Usando un sistema de la propia cámara realizó los

cambios de expresión haciendo un fundido de ocho fotogramas entre una y otra, un efecto que él mismo ideó. El resultado le satisfizo mucho, ya que logró una flexibilidad en las expresiones bastante aparente, dotando del necesario carácter a los muñecos.

Mientras hacía los diseños, animación, fotografía y edición su padre le ayudaba a construir los decorados y las figuras a la vez que su madre creaba todo el vestuario y accesorios para los decorados. La ayuda familiar resultó imprescindible, pero claro, de cara a los créditos pensó que tal vez no quedase excesivamente profesional que apareciese tantas veces Harryhausen en pantalla, por lo que acreditó a su padre como Fred Blasauf —apellido de soltera de su abuela paterna—, mientras que su madre aparecía como Martha Reske —también su nombre de soltera—. Todo, al fin y cabo, quedaba en familia. Pensó también en cómo debía presentar las películas. Lo cierto es que creía que su apellido era excesivamente largo, por lo que comenzó a darle vueltas a otros nombres, como el de Wray Productions —en referencia, cómo no, a la actriz protagonista de *King Kong*—, aunque lo cierto es que si bien “Harryhausen” era largo, también resultaría más difícil que pasara inadvertido. En fin, tenía todo el tiempo de rodaje para pensarlo.

La realización de estas películas le sirvió para adquirir destreza en la fluidez del movimiento animado, a aprender a contar una historia desde su planteamiento hasta la conclusión y a inculcar rasgos de personalidad individual en la animación de los muñecos. Cada historia en estos cuentos contenía varios tipos de comportamiento y personalidad, y Harryhausen supo dotar a cada personaje de su encanto y particularidad, desde los gráciles andares de la Reina de corazones hasta la despreocupada actitud del huevo Humpty-Dumpty.

En total le llevó cerca de cuatro o cinco meses terminar las cuatro historias y unas ocho semanas montar los ciento veintidós metros de película color de 16mm, a los que añadió posteriormente una banda sonora de música sincronizada. Después de la conclusión de las películas decidió unir las todas en una y rodar un prólogo y un epílogo por separado usando el personaje de Mamá Ganso y su mascota plumífera, donde aparecían presentando las historias con un proyector de cine. Al conjunto de las cuatro historias lo tituló *Los cuentos de Mamá Ganso*, y fueron presentadas como “una producción Hausen”, siendo el primer pero no último acercamiento del animador a los cuentos para niños.



**Fig. 94:** muñeco de Mamá Ganso. **Fig. 95:** Ray Harryhausen con el reparto de *Los cuentos de Mamá Ganso*. **Fig. 96:** muñeco de Humpty Dumpty. **Fig. 97:** cabezas intercambiables de la pequeña señorita Muffet y Humpty Dumpty.

Entre tanto, y para financiarse este y otros futuros proyectos, aceptaba encargos de compañías y organizaciones, siendo el de Kenny Key el más logrado. Este personaje actuaría de mascota de las viviendas Lakewood, una compañía inmobiliaria que quería promocionar una nueva urbanización para veteranos de guerra sin hogar.

Se filmaron tres anuncios, de aproximadamente un minuto cada uno, que mostraban a una llave al más puro estilo dandi —con bastón, pajarita, bombín y puro— ante un panel donde explicaba la localización y excelencias de la urbanización. Harryhausen comenzó diseñando a Kenny y dibujando varios *storyboards* siguiendo más o menos las instrucciones de la agencia. Había, sin embargo, un problema potencial; la empresa quería una voz narrada y que el personaje pronunciara todas las frases. Harryhausen, consciente del trabajo que supondría modelar tantas cabezas para la vocalización —¿o tal vez aquello le traía malos recuerdos de los *Puppetoons*?— les explicó cuidadosamente que el tiempo y el coste que supondría semejante trabajo hacía del proyecto algo prohibitivo. La estimación presupuestaria persuadió a los empresarios, quienes decidieron dejar la voz de fondo mientras el personaje hacía gestos para acompañar las frases. Aún así a Harryhausen le llevó ocho semanas aproximadamente

completar la animación.

El material básico del muñeco era látex de caucho sobre estructura de metal, y para hacer las varias expresiones del rostro hizo una serie de cabezas que abarcaba desde la cara alegre hasta una con los labios fruncidos —que le permitía fumar su puro—, haciendo un fundido de ocho fotogramas para cambiar de una expresión a otra, como en *Los cuentos de Mamá Ganso*.

A pesar de lo encantador del conjunto y el significativo paso adelante en cuanto a fluidez en la animación, no le surgieron a Harryhausen más ofertas de trabajo para hacer anuncios, por lo que se vio forzado a abandonar su breve aventura publicitaria. En el fondo tampoco le apasionaba; lo que él quería era filmar algo similar a *King Kong* y, aunque no tenía una lámpara cerca para invocar al genio, lo deseó con tal fuerza que la oportunidad se le presentó casi por arte de magia.

Como sabemos, Harryhausen había estado en contacto con Willis O'Brien durante la guerra, y había hablado varias veces con él durante el proceso de *Los Cuentos de Mamá Ganso*; el joven también se interesaba en qué proyectos había estado trabajando su admirado maestro. Un día, casualmente, éste le comentó que estaba trabajando en otra película sobre un gorila, lo que provocó que el corazón de Harryhausen se pusiera a cien por hora. Durante los meses siguientes aquel proyecto se convirtió en el tema recurrente, hasta que Harryhausen intuyó que O'Brien deseaba que participase activamente en él; si lograba obtener financiación, claro. Al final le dijo: “creo que deberíamos ver si podemos ponerte un sueldo de ayudante”<sup>1</sup>, y se lo propuso a Merian C. Cooper, quien de buena gana apoyó la propuesta. El sueldo no daba para mucho —cubría los gastos de transporte y poco más—, pero ya se sabe cómo son los inicios, cada vez más dilatados, del animador profesional, donde la pasión por introducirse en el medio pesa más que el beneficio económico.

Willis O'Brien también se dio cuenta de que necesitaría que le echasen una mano en los bocetos y dibujos, y no creyó tampoco que pudiera encargarse él solo del total de la animación. El entusiasmo mostrado por su alumno hacia el proyecto le daba total confianza. No era para menos, pues era la oportunidad que Harryhausen siempre había estado esperando, no sólo por abrirse camino en el mundo de los largometrajes, sino por trabajar con su héroe y mentor en un proyecto cuyo protagonista era un gorila gigante;

---

1 HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, *Ray Harryhausen, an Animated Life*, 2003, p. 33 (trad. a.).

un sueño hecho realidad que se alargó —desde la preproducción, pasando por las fases de diseño hasta la filmación de la animación completa— un total de tres años.

*El gran gorila (Mighty Joe Young)*, o *Mr. Joseph Young of Africa* —su título original—, tuvo un turbulento historial de producción. Durante los años de planificación la película se comenzó, se canceló y se retomó de nuevo. El equipo de la película nunca llegó a estar seguro del comienzo del rodaje hasta poco antes del inicio del mismo. Harryhausen fue testigo de lo enrevesado de la producción cinematográfica, lo que le sirvió de experiencia para cuando tuviera que afrontar aquellos obstáculos en solitario.

Merian C. Cooper había desarrollado la idea inspirándose de forma patente en la experiencia como naturalista de Augusta María Hoyt y en su libro *Toto and I* (1941). Hoyt relataba en el libro cómo crió un gorila huérfano durante la infancia en su plantación de la colonia francesa de África Ecuatorial y cómo éste maduró mostrando unos asombrosos comportamientos humanos. *El gran gorila* era definitivamente un intento de capturar de nuevo la magia de *King Kong* que tan mal resultado había dado, y con razón, con *El hijo de Kong*. Esta vez supieron corregir bastante los errores de su última aventura con gorila y fue idea de Cooper el subrayar la acción de una forma más ligera, aunque al hacerlo el guión se convirtió en una sombra del fuerte carácter y patetismo de Kong. Básicamente, si *King Kong* se basaba en el cuento de *La bella y la bestia*, *El gran gorila* era básicamente un cuento de hadas para niños.

La historia fue desarrollada por Cooper, Shoedsack y O'Brien, y reescrita por Ruth Rose. Contaba la aventura de dos empresarios que buscan por África animales que sirvan de espectáculo para su club. Se topan entonces con una joven llamada Jill, que se ha criado desde niña con un enorme gorila. Ella es la única que puede mantener a raya al, tan imponente como simpático, animal. Al final la chica y su gorila, de nombre Joe Young, son contratados como atracción principal en el club. Pero claro, al ser el argumento un símil de *King Kong* era previsible que la criatura escapase para terror de los ciudadanos. Eso sí, esta vez la razón prevalecerá, Joe demostrará su buen corazón y habrá final feliz sin bajas en el reparto.

La incursión de Harryhausen en el proyecto fue a finales de 1945. Al principio del todo tanto O'Brien como él trabajaban en sus respectivas casas y solían tener reuniones para comentar aspectos del desarrollo de las secuencias clave. Harryhausen recordaría aquellas reuniones como momentos muy distendidos llegando incluso, si la

jornada acababa de madrugada, a acabar en un campo de golf para relajarse haciendo unos cuantos hoyos.

Durante un año el trabajo de Harryhausen fue fabricar marcos para los bocetos, mecanografiar textos, hacer paspartús para dibujos de producción, afilar lápices... en fin, todo aquello que fuera necesario para aligerar el proceso de preparación del proyecto. O'Brien a veces realizaba unos veinte dibujos por día y Harryhausen los montaba y completaba con el texto correspondiente para presentarlos diariamente a Cooper y Shoedsack en sus reuniones de guión. El joven nunca se quejaba por el exceso de trabajo; los bocetos de continuidad de O'Brien eran algo digno de contemplar y no cesaba de sorprenderle la forma en que su mentor conseguía un dibujo aceptable de una forma tan rápida. Con el apoyo de O'Brien intervino en la producción en uno o dos fragmentos de la película y después modeló dos bustos de Joe en arcilla que luego se usaron de referencia y gradualmente fue adquiriendo mayores responsabilidades en el conjunto del proceso.

Fue en 1946 cuando Cooper recibió vía libre para la producción desde las oficinas principales de la RKO, destinando un presupuesto de un millón y medio de dólares. En mayo de 1947 la RKO y Argosy (una compañía formada en 1937 entre Cooper y John Ford) crearon ARKO con la intención de producir esta única película. El viejo equipo de *King Kong* estaba detrás de la empresa: Obie como director de efectos, Shoedsack (que en aquella época sufría una ceguera parcial) como director y la mujer de este último, Ruth Rose, al cargo del guión. El actor Robert Armstrong (actor en *Kong* y *El hijo de Kong*) interpretaría de nuevo a un empresario del mundo del espectáculo, de nombre O'Hara. La joven Terry Moore, que al año siguiente protagonizaría *El gran Rupert* —recordemos, la primera película como productor de George Pal—, fue contratada para interpretar a Jill. Ben Johnson, habitual del cine John Ford, productor también de la cinta, interpretaría a Gregg, el héroe.

El Plató Uno de la RKO en Culver City fue destinado al equipo de efectos, que acabaría adoptando el nombre de “los cuarenta y siete forzudos”. Tanto los fabricantes de muñecos, Marcel y Victor Delgado, como el resto del equipo eran personas que habían trabajado en otras producciones de Cooper/O'Brien. Harryhausen también se ocuparía de diseñar la primera estructura del gorila bajo la supervisión de su maestro, diseño a partir del cual Harry Cunningham (que había hecho todas las estructuras de



Kong) construyó el intrincado mecanismo de articulaciones. Cuando comenzó la producción se habían hecho un total de seis muñecos de Joe. Cuatro eran aproximadamente de treinta y dos centímetros de alto, uno era de veinte y otro de diez. Este último y pequeño modelo, usado para planos lejanos, estaba tan bien hecho que funcionaba igual de bien que uno de los modelos grandes. Cunningham puso en las estructuras todas las articulaciones que poseía un gorila real, hasta los dedos pequeños. Además, también construyó una para la niña pequeña (de unos cinco o siete centímetros de alto) que rescata Joe al final de la cinta, así como los de varios adultos, leones y caballos, todos con la misma capacidad de movimiento. También había un muñeco de unos treinta y dos centímetros de Joe sólo de cintura para arriba. Este busto, unido a un tablero y sujeto a una pieza giratoria, se utilizó para los primeros planos.

Una vez completadas las estructuras Marcel Delgado, un experto en la técnica, construyó la musculatura sobre ellos usando espuma de caucho, diques dentales de látex y algodón. Sin embargo, antes de que la piel fuera cortada y pegada al muñeco, fue tratado por George Lofgren, un taxidermista que había concebido un nuevo proceso para cubrir de caucho la piel animal. Esto permitió al animador mover el muñeco sin que la piel se moviera demasiado, tal y como ocurría en *King Kong*. Los toques finales al muñeco fueron los dientes de metal esmaltados y los ojos de cristal de muñeca.

Harryhausen tenía un muñeco preferido al que apodó Jennifer. Con este muñeco era con el que se sentía más cómodo porque para él tenía algo especial que reflejaba la esencia de la criatura. El nombre Jennifer se lo puso a modo de broma, cuando vio unos juncos que se estaban proyectando en una sala que compartían con otra producción. La escena era de *Duelo al Sol*<sup>1</sup> (*Duel in the Sun*, King Vidor, 1946), donde las pequeñas manos de Jennifer Jones aparecían tras una roca. A Harryhausen le recordaron las delicadas manos del muñeco de Joe, y por eso le puso aquel apodo.

El proceso de animación comenzó sobre Octubre de 1947 y abarcó catorce meses. Las primeras escenas que rodó Harryhausen fueron en una maqueta que representaba a Joe en el sótano de un club. Se necesitaba una retroproyección sobre una placa que se combinaría con actores reales. Una de esas escenas, la primera de todas que hizo, fue la de un abatido Joe tirando un cuenco de frutas fuera de la mesa cuando Jill le dice que se coma su comida.

---

<sup>1</sup> Dirigida por King Vidor, Otto Bower, William Dieterle, Sidney Franklin, William Cameron Menzies, David O. Selznick y Josef von Stenberg.

El animador no solo tuvo que compartir la animación con O'Brien. Una escena que tenía ganas de hacer era en la que Joe se intoxica de alcohol, pero Cooper decidió al final, forzado por lo ajustado del plan de rodaje, que fuera Buzz Gibson (que había trabajado en *El Hijo de Kong*) y su hermano el que se encargaran de animar tal escena, y de paso todas las del sótano. A Harryhausen, sin razón alguna, le asignaron animar entonces la primera aparición de Joe con la jaula del león. Al final, el feo que hizo Cooper al Harryhausen le salió muy caro, pues tras seis semanas Buzz y su hermano dejaron la producción y nada del material que rodaron aparece al final en la película, por lo que, al acabar la secuencia del león en la jaula Harryhausen tuvo que rehacer las escenas del sótano y completar la mayor parte de la animación planeada.

Los muñecos en *King Kong* y *El hijo de Kong* eran casi el doble de grandes que los de *El gran gorila* y tal fue aquella la razón por la que los hermanos no acabaron de acertar con las animaciones. Sea por aquella razón u otra, el caso es que Harryhausen se convirtió en el hombre de confianza de O'Brien a partir de aquel momento, y más tras los poco fructíferos intentos de animar por parte de los hermanos Delgado y Scott Whittaker, cuyo material tampoco se llegó a incluir en la película.

De todas formas, a pesar de que Harryhausen estaba salvando la película, Cooper intentaba acelerar la animación a medida que los meses pasaban, así que O'Brien asignó a Peter Peterson alguna de las escenas. Peterson había sido originalmente contratado como refuerzo, pero se había fascinado poco a poco con la técnica de animación y, cuando el tiempo lo permitía, observaba el transcurso del trabajo. Normalmente Harryhausen se distraía si la gente le miraba mientras animaba, pero el entusiasmo de Peterson era tan contagioso que no le importaba. Finalmente preguntó si podía echar una mano, y O'Brien le dejó rodar una prueba usando uno de los muñecos grandes. En base a los resultados de la prueba se le permitió ser asistente, y cuando Cooper quiso que el ritmo de la animación se acelerara, O'Brien delegó escenas a Peterson que imaginaba podía hacerlas por sí solo. Harryhausen veía en él una persona de gran talento, pero lamentablemente sufriría una afección de esclerosis múltiple, lo que le obligaría a llevar unos tirantes para los brazos que limitaban su trabajo. Por fortuna, la pasión de Petersen por la animación le hizo sobrellevar el dolor y Harryhausen apreció como excelente el material que rodó.

Poco a poco la animación se fue completando, extendiéndose durante un año

entero. A este tiempo había que sumar los dos años de preproducción y tres meses de rodaje. Al final, *El gran gorila* se estrenó en Julio de 1949 y, aunque en general recibió buenas críticas en todo el mundo —era superior en todos los sentidos a *El hijo de Kong*—, tampoco lograría ganarse el corazón de los espectadores. Al menos no lo suficiente para recoger grandes beneficios, pues la producción acabó costando aproximadamente dos millones de dólares, una enorme cantidad para la época. Eso sí, la *Motion Picture Herald* supo apreciar el trabajo tras la película:

Por momentos el gorila ensombrece a los humanos en cuanto a la “actuación”. *El gran gorila* es un irreal tipo de entretenimiento que los críticos probablemente atacarán y los espectadores, especialmente los jóvenes en edad o corazón, disfrutarán.<sup>2</sup>

Con veintinueve años, la edad que tenía Harryhausen por entonces, aquello resultó una maravillosa experiencia y un campo de entrenamiento único. No podía haber resultado mejor, pues no solo fue su bautizo en el campo del largometraje, sino que tuvo la oportunidad de trabajar y aprender junto a Willis O’Brien, animando un noventa por ciento de la película, ganándose por ello la total confianza de su maestro en sus habilidades. Como guinda, la película ganó el Oscar a los mejores efectos especiales. Por fin, a la edad de sesenta y cuatro años, el talento de O’Brien fue reconocido por sus iguales.

Fue el 25 de marzo de 1950 cuando la Academia de las Artes y Ciencias Cinematográficas le otorgó su famosa, dorada y menuda estatua, y Harryhausen pudo acompañarlo en aquella noche tan especial, alquilando ambos sendos esmoquin para asistir a la ceremonia. Cuando estaban leyendo las candidaturas O’Brien estaba tenso, y al revelar el título de su película todos se levantaron y aplaudieron cuando salió al escenario. Harryhausen golpearía sus palmas más fuerte que nunca, orgulloso de ver que al fin el trabajo de su mentor había sido apreciado. El Oscar, totalmente merecido por otra parte, tal vez fuese una muestra de arrepentimiento de los miembros de la Academia, que habían tardado quince años en admitir la importancia de una película como *King Kong* y la de uno de sus más importante artífices. Harryhausen disfrutaría mucho aquella noche, pues entendía que se había resuelto una injusticia, una de tantas.

---

2 HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, *Ray Harryhausen, an Animated Life*, 2003, p. 39 (trad. a.).

El hecho es que, a pesar del premio, la única garantía para asegurarse el pan en aquella industria era, y sigue siendo, una buena taquilla. Así, el tiempo posterior a aquel estreno fue decepcionante para O'Brien y Harryhausen, pues fueron muy pocos los productores que llamaron a la puerta del galardonado. El primero estaba acostumbrado a esa sensación, pero no su pupilo, y ahora que este último había logrado introducirse en los largometrajes no quería abandonar ese formato.



**Fig. 98:** Harryhausen en el plató de *El gran gorila*. **Fig. 99:** Harryhausen con el muñeco de Joe. **Fig. 100:** fragmento del cartel de la película. **Fig. 101:** muñeco de Joe.

Pero sus intentos de ver materializarse otros proyectos junto a su maestro no daban su fruto y las decepciones se iban encadenando una tras otra. A la frustrada secuela de *El gran gorila* —donde pensaron que podría compartir protagonismo con el mismísimo Tarzán— se le añadió la cancelación de *La gran aventura* (*The Great Adventure*) y *El valle de la bruma*. ¿Qué hacer entonces? Después de completar *Los cuentos de Mamá Ganso* la oferta de trabajar en *El gran gorila* había impedido la continuación de sus cuentos de hadas así que, sin ningún otro proyecto de trabajo a la vista volvió a lo que sería la segunda parte de la serie con *La historia de la Caperucita Roja*, que se haría realidad en 1950.

Charlotte Knight, a pesar de la distancia, se ofreció amablemente a ayudarlo en

las tareas de escritura desde Nueva York. Así, durante seis meses estuvo recibiendo los textos de Harryhausen para corregirlos y sugerir cambios hasta completar el guión. Al animador le había sorprendido, al investigar la historia original de la Caperucita Roja, que algunas de las versiones eran muy lascivas, sangrientas, terroríficas y en su mayoría no aptas para fines educativos, optando al final por realizar su propia versión partiendo de la historia tradicional, haciendo que la abuela escape antes de ser engullida por el lobo.

Los diseños, construcción de maquetas y creación de muñecos comenzaron una vez convencido del guión, y una vez más recibió un gran apoyo de sus padres. Los nombres en los créditos aparecieron con seudónimos, como en la primera película, incluyendo a Harryhausen como camarógrafo bajo el nombre de Jerome Wray, una combinación del nombre del lugar donde se encontraba la mina de oro de su tío y el apellido de su actriz favorita —protagonista de *King Kong*, para más señas—. Con el dinero que había conseguido por *El gran gorila* pudo permitirse hacer mejores y más grandes decorados y utilizar tiempo en desarrollar nuevas técnicas, incluyendo un efecto mate para el río y varias tomas con plataformas giratorias (una de Caperucita andando por el bosque y otra del lobo corriendo hacia la casa de la abuela), tomándose más de una semana entre montar y filmar cada uno de los planos. También decidió que, a diferencia de *Los cuentos de Mamá Ganso*, necesitaba narrar de fondo la historia y sincronizarla con una banda sonora, aportando a los trabajos un toque más profesional y, según su criterio, más comercial.

Su implicación en *El gran gorila* le había confirmado que su objetivo eran los largometrajes, pero a causa de los extraños giros que dan los proyectos y lo fácilmente que se esfuman las promesas (O'Brien le había enseñado a no confiar en nada ni en nadie, al menos en aquella industria), estudió la posibilidad de desarrollar los suyos propios. Así en plena mitad del siglo XX, terminado el cortometraje sobre Caperucita, revisó la lista de historias que le gustaría rodar que tenía guardada, esperando redescubrir algo que le inspirase.

Como comentamos anteriormente, no tuvo suerte con la adaptación de *La guerra de los mundos* ni con su participación en *El pequeño gigante*, y además tampoco pudo convencer a Byron Haskin de que optara por la *stop-motion* para dar vida a la criatura de *El enigma de otro mundo* (1949). Estos rechazos minaron su confianza de

volver a participar en un proyecto de película con dicha técnica. Había sido testigo de lo que le había pasado a O'Brien por haber escogido esta profesión y veía el horizonte sombrío como la selva de la isla Calavera.

Comenzó entonces a buscar un reto y se enteró de que el productor George Moskov estaba planeando una película de gran presupuesto con dinosaurios. Creyó que si podía convencerle de que podía hacerlo a su manera sin desorbitar el presupuesto podría ser un gran éxito comercial y demostraría el potencial de la técnica. Por desgracia, la película no se llegó a hacer, aunque ya quedaba muy poco para que recibiera la llamada de Schneer, su salvador. Pero como no era adivino y no valía la pena esperar sentado decidió, con treinta años cumplidos, continuar con los cuentos de hadas que tan buena acogida habían tenido. Estaba decidido a acometer algo más ambicioso incluso, tal vez la filmación de quince o quizá veinte capítulos de diez minutos de naturaleza similar para venderla a las televisiones. Entre aquellos capítulos se encontraban *Las fábulas de Aesop*, *Rapunzel*, *Los tres ositos*, *La Bella Durmiente* y *Hansel y Gretel*, siendo esta última historia la elegida para continuar la serie bajo el título de *La historia de Hansel y Gretel (The Story of Hansel and Gretel, 1951)*.

En el cuento original que conocía Harryhausen aparecía una malvada madrastra y el clímax de la historia ocurre cuando se lanza a la bruja al horno. Harryhausen eludió esos, a su parecer, delicados temas suavizando el tono de la escena en que Gretel empuja a su captora al fuego y eliminando el personaje de la madrastra. Charlotte Knight le ayudó de nuevo a desarrollar el guión y tras cuatro reescrituras decidieron que su visión era apta para el público escolar. La producción se desarrolló tal y como se había hecho con *Caperucita*, con material de 16 mm en color, sencilla narración y una adecuada banda sonora de fondo. Algunos de los accesorios, como una plataforma giratoria para la cámara, los hicieron entre él y su padre, pero los platos y otros utensilios de la casa los compraron en una tienda local que llamaban “de 5-10 centavos”. Para la construcción de la casa de dulce tuvo la osadía de utilizar caramelos y galletas de verdad y, aunque aguantaron bien el calor que daba la iluminación durante el rodaje, tiempo después fue devorada por los ratones, quedando totalmente inutilizable.

Con esta película seguiría experimentando con nuevos efectos y trucajes, como el fuego que aparece al abrir el horno, que no es sino una retroproyección de fuego real cuyo metraje debía avanzar progresivamente conforme filmaba la animación. El reflejo

en los muñecos lo consiguió mediante un disco perforado que proyectaba luz de color de manera irregular en su superficie. También cabe destacar la aparición de la dulce casa, efecto realizado mediante máscaras combinadas una doble exposición de una toma de purpurina cayendo sobre fondo negro cuyo movimiento invirtió en el laboratorio, simulando así que se desplazaba hacia arriba. La animación de los muñecos es perfecta, usando de nuevo el efecto de fundidos para lograr expresiones y gestos. Mención especial merece la escena inicial donde el padre se muestra abatido o cuando la niña riñe a su hermano cuando éste barre el polvo bajo la alfombra de la casa.

Tras *Hansel y Gretel* se decidió por *La historia de Rapunzel* (*The Story of Rapunzel*, 1952), pues le atraía mucho el tema de animar el cabello de la protagonista. Claro que, si bien en el papel parecía un reto atractivo, a la hora de la verdad resultó algo que requirió de una extrema destreza.



**Fig. 102:** fotograma de *Rapunzel*. **Fig. 103:** boceto de Caperucita Roja. **Fig. 104:** fotograma de *Hansel y Gretel*. **Fig.105:** boceto de la bruja de *Hansel y Gretel*.

Al igual que en *Hansel y Gretel*, suavizó el tono violento del cuento; sin embargo esta vez no quedaría totalmente satisfecho con el resultado, pues le pareció que la película carecía de ritmo y encanto. Quizá se deba a que la acción transcurre

básicamente bajo la torre y en su interior, algo que por otra parte es dictada por el propio cuento. Pero aún teniendo parte de razón, la adaptación tiene sus virtudes como los escenarios y la animación, consiguiendo un asombroso efecto con el cabello de la protagonista y el ascenso de los personajes por él. Para convertir la cabellera en algo verosímil por donde escalar tuvo la idea de que se trenzara mágicamente por sí sola, animando el pelo al revés, es decir, destrenzándolo para invertir posteriormente el movimiento en el laboratorio. Pura y sencilla magia. Por cierto, aquí tampoco faltaron los pájaros atravesando la pantalla que, como ya sabemos, indica que estamos ante una producción cien por cien Harryhausen.

Mientras rodaba *La historia de Rapunzel* ya comenzado a plantearse cuál sería su próxima adaptación de la serie de cuentos de hadas. ¿Los tres ositos? ¿Tal vez La bella durmiente? Pues al final ni una cosa ni la otra, pues justo cuando acabó de trenzar el último cabello de Rapunzel recibió la oferta de filmar los efectos para una película sobre una criatura prehistórica que, ávida por conocer la noche de Manhattan, irrumpe a través de sus edificios sin consideración alguna.

No lo sabía en aquel momento, pero sería la primera vez que Harryhausen se enfrentase a la animación de un largometraje en solitario. ¿Quién sino él, con su entereza y experiencia, sería capaz de afrontar semejante reto?





## Capítulo 3

### EL LIBRO DE HECHIZOS DE HARRYHAUSEN





### 3. EL LIBRO DE HECHIZOS DE HARRYHAUSEN.

Todos los encuentros y desencuentros, conocimientos y esfuerzos de Harryhausen que hemos narrado hasta ahora le llevaron hasta el punto de convertirse, por fin, en un creador de efectos especiales —“técnico de efectos” en sus inicios—. Lo primero y más importante que hemos considerado a la hora de valorar su obra, más allá del hecho de haber dignificado un género considerado menor, son sus personajes animados, las criaturas que diseñó y dio vida en la pantalla. Pero hemos convenido que, antes de entrar en dicha materia, punto de vital importancia de esta investigación, habría que abordar una serie de cuestiones quizá no tan relevantes pero sin las cuales quedaría sensiblemente coja. Se trata de siete características —pues siete es un número mágico que gustaba a Harryhausen— que hemos sacado directamente de un imaginario libro de hechizos del animador. Éstas nos ayudará a definir mejor su personalidad y facilitará al lector la asimilación del siguiente capítulo.

#### 3.1. UNA VIDA DEDICADA AL CINE FANTÁSTICO

**DONCELLA:** Mi padre pintaba árboles. Quiero decir... un árbol.

**MAX DE WINTER:** ¿Pintaba el mismo árbol una y otra vez?

**DONCELLA:** Sí, verás, él decía que cuando se halla algo perfecto, cosa, lugar o persona, hay que serle fiel. ¿Cree que es una tontería?

**MAX DE WINTER:** En absoluto, creo en ello firmemente.

(fragmento de *Rebeca*, Alfred Hitchcock, 1940)

Pocos directores han logrado labrarse una carrera sin apartarse de los, en ocasiones, difusos límites temáticos de la narración fílmica. Ser fiel a un género en concreto, y más en el fantástico, tiene mucho mérito. Nada hay más tentador que ceder a las presiones de la industria y alternar temas elevados como el drama social con otros más populares como podría ser una película “con monstruos”. Tal es el caso de Steven Spielberg (1946-), director por antonomasia del cine fantástico de los ochenta con títulos como *E.T., el extraterrestre* (*E. T., the Extraterrestrial*, 1982), pero a quien cuesta definir en la actualidad. Billy Wilder (1906-2002) lo tuvo más claro, pues nos brindó una memorable filmografía con joyas como *El apartamento* (*The Apartment*, 1960) por

la que es considerado un maestro de la comedia. El wéstern tiene en su cabeza de lista a John Ford (productor de *El gran gorila*), con títulos como *Centauros del desierto* (*The Searchers*, 1956). Sin él no entenderíamos el cine del oeste de grandes paisajes, con duros héroes, pérfidos villanos y mujeres desvalidas tal y como lo conocemos ahora. El genio británico Alfred Hitchcock (1899-1990) hizo lo propio con el cine de suspense con cintas tan populares como *Psicosis* (*Psycho*, 1960), saltándose ligeramente la regla al abordar la comedia, con sello propio eso sí, con *Matrimonio original* (*Mr. And Mrs. Smith*, 1941). En cuanto al musical no nos hemos decantado por nadie en particular esta vez, pues varios fueron los directores que establecieron las bases del musical clásico, como Stanley Donen (1924-), director junto a Gene Kelly de *Cantando bajo la lluvia* (*Singin' in the Rain*), Vicente Minnelli (1903-1986), director de *Un americano en París* (*An American in Paris*, 1951) o Robert Wise (1914–2005), que también definió los resortes del género con *Sonrisas y lágrimas* (*The Sound of Music*, 1965). Evidentemente si hablamos de cine familiar sólo hay un nombre que nos viene a la cabeza, Walt Disney (1901-1966), aunque parte del mérito también sería de uno de los artesanos de su estudio, Robert Stevenson (1905-1986), director de algunos de sus mayores éxitos como *Mary Poppins* (1964), un título fundacional.

Cercano también al concepto de autor que manejó Harryhausen quedaría Alexander Ptushko, de quien hemos tratado ampliamente en un apartado anterior. Toda su filmografía gira en torno a los cuentos de hadas y aventuras o relatos del folclore ruso, pero como ya dijimos tan solo sus dos primeros títulos abordaron de manera similar a la de Harryhausen la *stop-motion*, abandonando posteriormente la técnica en favor de otros medios de expresión plástica. Por otra parte sus temas eran propiamente locales, de difícil exportación, no como los de Harryhausen, más universales.

Quizá sea el director de animación checo Karel Zeman (1910-1989) el que más se acerque a ese concepto de animador/autor que buscamos, pues el creador del incunable cortometraje *Inspiración* (1949), realizado con figurillas de cristal, tiene innumerables puntos temáticos en común con el creador de *Jasón*. No es tanto “el Harryhausen del este”<sup>1</sup> como se le ha llegado a calificar, pues hay importantes diferencias visuales y de narración, pero en cuanto a importancia e innovación sin duda es uno de los grandes. Era un animador de profesión al que le apasionaba igualmente

---

1 <http://www.audiovisual451.com/raimundo-hollywood-ovedito-visita-el-museo-de-karel-zeman/>

Gustavo Doré, cuya influencia es más evidente en su obra filmica que en la de Harryhausen pues, como ya comentamos anteriormente, Zeman llegó hasta el punto de hacer de un grabado de Doré la base de los escenarios de sus películas, como en *El barón fantástico*.

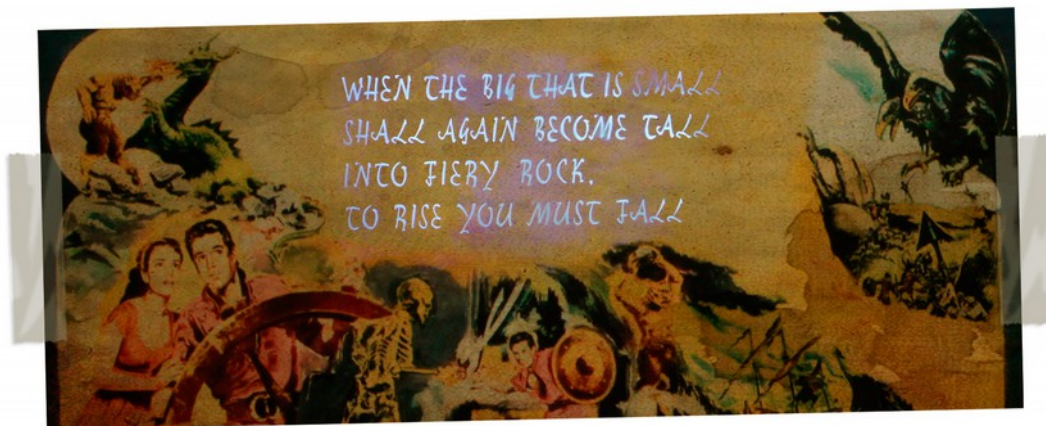
Harryhausen además también estuvo un tiempo considerando seriamente realizar un proyecto de la historia del peculiar barón. Conocía la película de Zeman e incluso hizo bocetos y unas pruebas en 16 mm en el año 1950, de cincuenta segundos, donde mostraba al personaje hablando con el gigante de la luna, aunque al final el proyecto no pasó de ahí. Aquella prueba es toda una rareza, pues se trata de las pocas ocasiones en las que el autor intentó adaptar una animación a un diálogo. No obstante le resultó tan agotador el proceso que rara vez consideró repetirlo con otros personajes.

Otro tema que vincula a Harryhausen y Zeman es Julio Verne. El autor checo hizo tres adaptaciones de obras del escritor francés: *El dirigible robado* (*Ukradená vzducholod*, 1967), *Una invención diabólica* (*Vynález zkázy*, 1958) y *En el cometa* (*Na komete*, 1970), donde además de inspirarse de nuevo en los grabados de Doré mezcló con elegante naturalidad imagen real con animación, recortes y *stop-motion*, una combinación que a su vez inspiró a otros directores como Terry Gilliam (1940-). El ex-componente del grupo cómico Monty Python no solo adaptó en tono humorístico la animación con recortables de Zeman sino que realizó películas que evocan su narrativa, como *Los héroes del tiempo* (*Time Bandits*, 1981) y su propia y fastuosa adaptación, con influencias tanto del checo como de Ptushko y Doré, de las aventuras del barón Munchausen en 1988, con óptimos resultados (ver capítulo 2.4.).

Zeman también adaptó los relatos de Sherezade sobre Simbad en *Cuentos de las mil y una noches* (*Tisíce a jedné noci*, 1974), a través de una serie de historias encadenadas hechas con la técnica de recortables que recreaban todos los viajes del marino, incluyendo el séptimo, aquel en el que se basó Harryhausen para *Simbad y la princesa*. Y no falta lo más importante, ya que los dinosaurios fueron las estrellas del largometraje *Viaje a la prehistoria* (*Cesta do praveku*, 1955), donde un grupo de niños viajan en barca a través de un río que representa la línea temporal que separa los diferentes períodos prehistóricos y sus correspondientes criaturas, mezclando imagen real y dinosaurios en *stop-motion*. Algunas de las criaturas hubieran resultado muy familiares para Harryhausen como el phororhacos, el tigre dientes de sable, el mamut

lanudo o el pteranodón y además entre las secuencias no faltó una pelea entre dos saurios prehistóricos, en este caso un stegoaurio y ceratosaurio. No obstante, desconocemos si Harryhausen llegaría a ver esta película a pesar de conocer parte de la obra de Zeman como el título sobre Munchausen. *Viaje a la prehistoria* fue estrenada un año después que *The Animal World*, pero once antes que el título protagonizado por Raquel Welch<sup>2</sup>. Además el tono es claramente distinto, pues Zeman optó por un tono didáctico, procurando ser científicamente correcto con los datos para acercar al público joven estos fascinantes animales. Menos espectacular que *Parque jurásico*, pero puede considerarse el germen de la idea, ya que los protagonistas son estudiantes de la época contemporánea que viven un viaje maravilloso a bordo de su canoa como si de un viaje por un parque de atracciones se tratara. Por supuesto, nos quedamos con la honestidad de Zeman antes que con la aparatosidad de Spielberg y reivindicamos de paso la magia del animador checo, muy próxima en espíritu y estilo a la de Méliès.

Curiosamente *Una invención diabólica* se estrenó en Estados Unidos en 1961 con el título *The Fabulous World of Jules Verne* y en el cartel se podía leer “la primera película producida con la milagrosa mágica imagen de la *Mystimation*”<sup>3</sup>, en clara referencia al *Dynamation* ideado por Schneer.



**Fig. 106:** “Cuando lo pequeño que fue grande alto vuelva a ser, al fuego de una roca para salir debes caer”.

2 Al parecer un productor llamado William Cayton compró los derechos de distribución del film de Zeman, la alteró y localizó, añadiendo nuevo metraje y estenándolo en 1966 como *Journey to the Beginning of Time*, con su propio nombre figurando en los créditos como co-director junto a Zeman.” Fuente: [http://elpais.com/diario/2007/07/02/revistaverano/1183327205\\_850215.html](http://elpais.com/diario/2007/07/02/revistaverano/1183327205_850215.html)

3 “The first motion picture produced in the magic-image miracle of *Mystimation*”, según el cartel consultado en <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/8/8a/Fabworldofjulesverne.jpg>





### 3.2. EL CINE COMO TRABAJO EN EQUIPO

Lo que debería ser obvio hoy día es que nuestro tipo de efectos visuales se hacían con presupuestos muy restrictivos, por lo que todo debía estar planificado con antelación en papel antes de que el primer fotograma fuera filmado. De ahí que no podíamos calificar a estas películas como películas de director.

(Ray Harryhausen)<sup>1</sup>

El amigo de la adolescencia de Harryhausen, Forrest J. Ackerman, hizo en su momento especial atención en su revista *Famous Monsters of Filmland* a oficios cinematográficos por entonces poco valorados por el público como los maquilladores, constructores de maquetas y especialmente a profesionales que compartían el oficio de Ray Harryhausen, rompiendo de ese modo la idea de una película como obra individual, ya sea de una estrella o un director. Reivindicaba así el cine como creación colectiva, una filosofía con la que el animador californiano estaría de acuerdo.

Siendo tendente a ser un “lobo solitario” y una persona bastante introvertida, tuve la oportunidad durante mi estancia en el ejército de comprender cómo trabajar en armonía con otras personas, algo que a partir de ese momento supondría un gran valor en el resto de mis futuras jornadas laborales.

(Ray Harryhausen)<sup>2</sup>

Harryhausen fue, en esencia, un creador de efectos especiales, pero como sabemos acabó siendo considerado el autor y alma de las películas en las que trabajó. Pocos artesanos han tenido tal privilegio, y llegado el momento, sobre todo a raíz del éxito de *Simbad y la princesa*, sus decisiones llegaron a tener el mismo peso que el productor, Charles H. Schneer, quien confiaba plenamente en su criterio.

Hasta dónde se involucraba en la dirección era una pregunta que le solían formular. Pues bien, Harryhausen diseñaba las secuencias de los efectos, que además debía dirigir, ya que era el único que sabía lo que implicaban; respecto al resto de la película, siempre confiaba en el director, sobre todo si éste comprendía que estaba en

---

1 HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, *Ray Harryhausen, an animated life*, 2003, p. 217 (trad. a.).

2 *Ibidem*, página 29 (trad. a.).

una película de unas características muy especiales. Pocas veces carecía de esa conexión con el director y excepto con la experiencia de *Simbad y el ojo del tigre*, donde admitió que Sam Wanamaker “no fue la elección ideal”<sup>3</sup>, con el resto de los directores no hubo problema. Al menos no como para perder los nervios.

Uno o dos de aquellos directores intentaba desesperadamente imponer su autoridad, y a veces parecía que estábamos en producciones diferentes. Trabajar con “estos” directores era extremadamente complicado, aunque me apresuro a decir que fueron la excepción que confirma la regla.

(Ray Harryhausen)<sup>4</sup>

Naturalmente, dada su naturaleza caballerosa, no dice cuáles fueron los directores que le causaron esos dolores de cabeza. Suponemos que uno era Wanamaker, por su decepcionante trabajo; pero como Harryhausen deja intuir que hubo más de uno, tal vez otro deba ser Jim O'Connolly (*El valle de Gwangi*) porque es el único que no nombra Harryhausen en sus libros, o Fred F. Shears (*La Tierra contra los platillos volantes*) de quien no tiene opinión alguna respecto a su trabajo. Sea quien fuere, en este círculo profesional se ha de lidiar continuamente con intereses de todo tipo. En este caso incluso con algún que otro problema de salud debido a la presión, como cuando Harryhausen contrajo la disentería durante el rodaje de *Los viajes de Gulliver*.

Lo que sí sabemos es con qué directores se encontraba más cómodo, como Nathan Juran, de quien dijo: “era muy competente y resultaba fácil trabajar con él porque entendía lo que suponía mezclar extrañas y enormes criaturas dentro de sus cuidadas filmaciones de acción real”. Con este director contaría en tres ocasiones: *A veinte millones de la Tierra*, *Simbad y la princesa* y *La gran sorpresa*. También le agradaba Don Chaffey, quien dirigió dos títulos, *Jasón* y *Hace un millón de años*, y con quien siempre mantuvo el contacto llegando incluso a tenerlo en mente para dirigir la tercera entrega de *Simbad*.

Pero no hay que olvidar la buena labor del resto, como Eugène Lourié con *El monstruo de tiempos remotos* de quien dijo: “Su trabajo le dio una calidad a la película que pocos otros directores de su tiempo hubiesen podido lograr”; Robert Gordon con

---

3 HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, *Ray Harryhausen, an animated life*, 2003, p. 239 (trad. a.).

4 *Ibidem*, p. 217 (trad. a.).

*Surgió del fondo del mar*, quien “dirigió, mantuvo la tensión y se las ingenió para sustentar la emoción de forma convincente”, Gordon Hessler al cargo de *El viaje fantástico de Simbad*, quien “tenía un sentimiento constructivo y positivo para la fantasía”, Cy Endfield con *La isla misteriosa* que fue según sus palabras “uno de los tres o cuatro directores con el que trabajé que admiraba y con el que congeniaba” y Desmond Davis con *Furia de titanes* con quien le “resultó fácil trabajar con él y, aunque le tomó un tiempo, aceptó la importancia de los efectos”. Sorprendentemente nada dijo del excelente trabajo de Jack Sher como guionista y director de *Los viajes de Gulliver* (*The Three Worlds of Gulliver*) y hasta llegó a sentir dudas del ritmo narrativo admitiendo que “cuando veo la película ahora sigo encontrándola entretenida, pero no creo que sea de nuestros mejores títulos”. Bueno, para tranquilidad de Sher hay que decir que según parece la popular *El cascanueces* no era tampoco la composición favorita del propio Tchaikovsky<sup>5</sup>.

Por supuesto Harryhausen tuvo tentaciones de dirigir una película completa, pero no tardó en ser consciente del estrés que implicaba ocuparse tanto de la acción real como de los efectos. Además, sus “actores”, aquellos que colocaba en la mesa de animación, siempre hacían lo que les mandaba sin rechistar, algo que no tiene precio. Claro que no podía evitar, al ver alguna película terminada, pensar para sí mismo que él lo podía haber hecho mejor. Pero como ya hemos dicho no le gustaban los enfrentamientos e intentaba siempre transigir, lo que llegado el caso es tanto una virtud como un inconveniente, especialmente si quería que todo saliese como él tenía pensado. No obstante en la mayoría de los casos todo resultó bien, pues incluso en los que salieron peor parados, como *El valle de Gwangi* o la tercera entrega de Simbad, la película en ningún caso llega a impedir poder ser disfrutada por otros aspectos ajenos a la mala dirección o guión. Disfrutar en un rodaje le parecía al animador tan importante como el resultado de la producción, y bien es cierto que, salvo honrosas excepciones, un buen ambiente de trabajo mejora sensiblemente el producto final.

Como hemos comentado en varias ocasiones Harryhausen, además del creador de los efectos especiales es considerado autor de los trabajos en los que intervino. Y no hemos encontrado ejemplos de directores similares en este medio que hayan alcanzado

---

5 En la narración del fragmento del cascanueces en *Fantasia* (1941) se comenta: “A menudo, el artista se equivoca al juzgar su propia obra. Por ejemplo, la composición que menos gustaba a Piotr Tchaikovski era su *suite* de *El Cascanueces*. Sin embargo, entre todas las obras musicales que escribió, ésta fue la que alcanzó mayor popularidad”.

tal privilegio. Han existido y existen, eso sí, grandes profesionales en el campo de los efectos especiales y el maquillaje, como Stan Winston (1946-2008), pero éste nunca dejó de ceder su extraordinario talento al servicio de otros directores, a pesar de haber probado suerte con el largometraje en un par de ocasiones, *Pacto de sangre* (*Pumpkinhead*, 1988) y *Gnomo Cop* (*A Gnome Named Gnorm*, 1990). Dennis Muren (1946-), otra de las figuras importantes en dicho campo, veterano creador de los efectos de *La guerra de las galaxias* o *Willow*, entre muchos otros títulos, tan solo ha tenido experiencia dirigiendo un cortometraje en 1987 titulado *Star Tours* y ni siquiera está acreditado como co-director en la película *Equinox*, donde Jack Woods se atribuyó tal mérito en 1970. Los efectos, aparte de Muren, contaron con los ascendentes talentos tanto de Jim Danforth, futuro asistente de Harryhausen, como de David Allen.



**Fig. 107:** fotografía del equipo de *Simbad y la princesa*. Harryhausen se encuentra en primera fila, cuarto por la derecha.

Otro caso similar del que sentimos gran pesar —iba a ser el encargado de animar en *stop-motion* los dinosaurios de *Parque Jurásico* hasta que todo se torció— es el de Phil Tippett (1951-), un artesano de los efectos especiales *stop-motion* de enorme destreza y experiencia, entre cuyos trabajos se encuentran las animaciones para *El imperio contraataca* y *Robocop* (ídem, Paul Verhoeven, 1987). También tuvo una oportunidad como director en el campo del largometraje, pero editado directamente para

el mercado doméstico, con *Starship Troopers 2, el héroe de la federación* (*Starship Troopers 2, Hero of the Federation* 2004). Ni siquiera una figura como Willis O'Brien tuvo similar poder de decisión que Harryhausen a la hora de abordar su proyectos, convirtiéndose en un reputado profesional que languideció dando vida a ideas ajenas. Tal vez George Pal y Méliès sí tengan ese perfil; no obstante existen también diferencias, ya que tanto Pal como el mago de Montreuil fueron quienes marcaron el rumbo de sus producciones desde el principio, el primero como director ocasional y productor permanente y el segundo como motor único e insustituible de sus trabajos, un estatus que Harryhausen tardó más en alcanzar.

En definitiva, este animador es toda una rareza dentro de la industria. Una personalidad tan significativa para la animación *stop-motion* como lo fue Disney para la animación tradicional. Bueno, quizá sin tantos medios a su alcance como el genio de Burbank, pero qué duda cabe siempre echaremos de menos a ambos.



### 3.3. EN BUSCA DE LA HISTORIA PERFECTA

Nunca hicimos lo que se conoce como “horror film”. La razón estriba en el hecho de que hoy se muestra mucha más sangre que toda la que pudo haber originalmente en *Frankenstein* o *Drácula*. Pero eso no implica que no me gustase hacer cualquier tipo de film a partir de un buen guión.

(Ray Harryhausen)<sup>1</sup>

Harryhausen era un artista eminentemente visual; el proceso creativo de sus historias giraba alrededor de los bocetos que realizaba, inspirado ya sea por la mitología, los dinosaurios o las fantasías orientales. Desde *El monstruo de tiempos remotos* —con guión de Fred Freiberger, Lou Morheim, Robert Smith, Daniel James y Eugène Louiriè a partir de una historia de Ray Bradbury— tuvo la oportunidad de aportar sugerencias respecto a los argumentos, y en esta película fue él quien aportó la idea de que la última escena debía tener como escenario la montaña rusa de Coney Island, pues le parecía un escenario con posibilidades dramáticas y muy conocido. Además, según él, cualquier criatura debía morir en un lugar popular o cerca de él, algo en lo que el equipo de la película estuvo de acuerdo.

Hasta ese momento su cometido en lo que respecta a la producción, aparte de la animación, había sido realizar los bocetos y *storyboards*, aportando sin acreditar muchas de las ideas que aparecían en la historia, pero siempre coartado por la trama de otros guionistas, como en *Surgió del fondo del mar* —con guión de George Worthington Yates y Hal Smith a partir de un argumento del primero— y *La Tierra contra los platillos volantes* —con guión de Bernard Gordon, George Washington Yates y Raymond T. Marcus a partir de una novela de Donald E. Keyhoe— y no fue hasta *A veinte millones de millas de la Tierra* (*20 Million Miles to Earth*, Nathan Juran, 1957) cuando comenzó a responsabilizarse del argumento de sus proyectos, creando una historia con evidentes paralelismos con *King Kong* aunque, como él admitió, fue escrita como un homenaje y no como una mera copia, reflejando sus sentimientos sobre los actos inhumanos hacia los animales. El guión finalmente fue escrito por Bob Williams y Chris Knopt, pero el argumento de Harryhausen y Charlotte Knight fue en esencia respetado.

A partir de *Simbad y la princesa* —con guión de Kenneth Kolb, basándose en un

---

<sup>1</sup> *Dirigido por*, número 120, página 32.

argumento de Harryhausen— el proceso de creación del guión se estableció de la siguiente manera: el animador desarrollaba una serie de dibujos clave de una historia, ya sea original o adaptación, donde mostraba escenas importantes en las que usualmente aparecían los protagonistas enfrentándose a criaturas; esos dibujos se utilizaban para vender la idea a los directores del estudio, y si estos daban luz verde al proyecto Charles H. Schneer contrataba a un guionista para que hilvanase un argumento a partir de los dibujos de Harryhausen. Luego estaban las llamadas “sesiones de sauna” (*sweat box sessions*), que no eran sino las interminables reuniones entre Schneer, Harryhausen y el director (en el caso de que ya hubiese sido contratado) para ir puliendo aspectos del argumento, aportando ideas y eliminando otras hasta quedar convencidos de la progresión dramática. Esos memorándums se los pasaban al guionista correspondiente y éste cambiaba lo convenido hasta lograr un guión filmable. Harryhausen aportaba también *storyboards* de escenas desarrolladas, alternaba las reuniones con el estudio de las escenas de trucaje e incluso sugería tramas. Eso sí, nunca sabía cómo terminar las historias, razón por la cual era necesaria la intervención de guionistas lo más solventes posible.

Una vez hechos mis dibujos clave y con el guion habiendo sido aprobado por el productor, el guionista y, a veces, por el director, me enfrentaba con las tareas de diseñar y construir lo que había retratado en papel, tratando de hacer funcionar en la pantalla las escenas que había ensayado en mi imaginación. Aquí es donde llega lo difícil. Todo hasta entonces estaba hecho en papel pero ahora, con escritores, directores y con mi productor respirando en mi nuca, tenía que demostrar mi valía en el proyecto.

(Ray Harryhausen)<sup>2</sup>

Hubo algunas ocasiones en las que este proceso se alteró ligeramente. Cuando Harryhausen y Schneer comenzaron a trabajar en *Los viajes de Gulliver* —escrita por Arthur A. Ross y Jack Sher a partir de la novela de Jonathan Swift— y *La isla misteriosa* —escrita por John Prebbe, Daniel Ullman y Crane Wilbur a partir de la novela de Julio Verne—, los guiones, excelentes ambos, estaban terminados. Eran parte del archivo de Columbia y en la directiva pensaron que los de Morningside podían

---

2 HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, *The Art of Ray Harryhausen*, 2005, p. 6 (trad. a.).



filmar buenas películas a partir de ellos. No hacía falta más que adaptarlos a la técnica de la *Dynamation*, es decir, incluir las criaturas deseadas y hacer de ese guión algo que pareciera surgido de la propia mente de Harryhausen y su equipo. Algo similar ocurrió con el guión de *Hace un millón de años*, escrito de antemano por el productor Michael Carreras, adaptando un guión original anterior de Mickell Novak, George Baker y Joseph Frickert, con lo que Harryhausen pudo ahorrarse por una vez las agotadoras “sesiones de sauna”.

Con *Jasón y los argonautas* entró en escena Beverley Cross, experto en mitología griega, que fue contratado por Schneer para rehacer el tratamiento de guión de Jan Read, demasiado denso y fiel a la historia original, y los diálogos. Tal fue éxito de la colaboración que repitió un par de veces más, con *Simbad y el ojo del tigre*, bajando algo el listón, y *Furia de titanes*, trabajo donde recuperó el pulso, hilando un ingenioso argumento típicamente griego con un toque de cuento de hadas, como esas adivinanzas que propone Andrómeda, un elemento sacado de la ópera *Turandot* (Puccini, 1924).

Nigel Kneale —guionista de la BBC de la serie de ciencia-ficción *Quatermass* (Piers Haggard, 1979) y entusiasta de H.G. Wells—, se ofreció directamente a Schneer una vez supo que el equipo estaba teniendo problemas con el guión de *La gran sorpresa*. El productor se mostró encantado de las ideas del guionista, quien junto a Jan Read concibió una espectacular y entretenida historia de ciencia- ficción con toques de humor única en su género. Como única fue la historia de *El valle de Gwangi*, donde Harryhausen rescató una idea de su maestro O'Brien de dinosaurios con vaqueros, y al que dieron nuevos bríos William E. Bast y Julian More.

Exceptuando el género de la comedia, todos los sectores están basados en la estructura del romance de la literatura medieval; el protagonista posee o desarrolla una habilidad especial y supera obstáculos inaccesibles en situaciones extraordinarias para conseguir su objetivo final, normalmente la devolución al orden natural del mundo evocado por la narración. Los protagonistas se enfrentan a poderes naturales y sobrenaturales que eventualmente dominan una situación para derrotarlos y conseguir su propósito. Este modelo de actuación, también presente en otros géneros como el “western”, las películas deportivas o las de terror, es localizado comúnmente en los ámbitos descritos más arriba y generalmente reconocidos

como de aventuras. En éstos, la Humanidad, o alguna parcela de ella, atraviesa algún tipo de peligro, pero el esfuerzo, la cooperación y la actuación arriesgada de uno, o unos, elegidos permiten que se mantenga el orden establecido más conveniente para la sociedad en cada momento. Además, estos acontecimientos tienden a suceder en unos ambientes en los que, precisamente por su originalidad, las restricciones sociales a acciones y comportamientos prácticamente desaparecen [...]. El protagonista de estas tramas es esencialmente un solitario, alguien que se distingue del grupo por sus habilidades o por su inteligencia; en suma, un héroe en el sentido más tradicional del término.

(Carlos del Hoyo)<sup>3</sup>

Si analizamos los argumentos de las películas de Harryhausen en su conjunto, observaremos que por lo general tratan de fantásticos viajes —herencia de *La Odisea* de Homero y *King Kong*—, de misteriosas tierras más allá del límite de lo conocido, de valles secretos donde habita lo inesperado e incluso planetas que hasta ahora creíamos deshabitados. Narraciones en las que no podían faltar los hechiceros, pérfidos como Tom Baker haciendo de Koura o patéticos como Margaret Whiting y su Zenobia; héroes galantes como Kerwin Matthews o caraduras como John Phillip Law, ambos en sus respectivos papeles de Simbad; hermosas damiselas, dulces como la Parisa interpretada por Katryn Grant, voluptuosas como la Margiana de Caroline Munro o inocentes y sacrificadas como Judy Bowker en su papel de Andrómeda.



**Fig. 108:** fotograma de *Simbad y el ojo del tigre*.

---

3 DEL HOYO, Carlos. *La filmoteca en vídeo*, 1990, Madrid. Ed. Penthatlon, pp. 35-37.

Los argumentos reflejaban el ansia por conocer mundo de Harryhausen, quien no desaprovechó la oportunidad, tras la guerra, de viajar a México y escalar los templos de Chichen Itza y Uxmal, donde descubrió la civilización Maya.

Aquí estaban muchas de mis fantasías y sueños de aventura, un decorado de Hollywood tomando vida como salido de *The Lost World* o *She*. Gigantescas cabezas de piedra se encontraban medio enterradas en tierras centenarias y los monumentos se erigían entre los densos bosques. Las muchas imágenes que vi durante aquel viaje me servirían más tarde cuando comenzase a realizar largometrajes.

(Ray Harryhausen)<sup>4</sup>

Y qué decir de Europa. A la mínima oportunidad estableció el escenario de sus argumentos en ciudades del viejo continente con la pícaro intención de que los productores accedieran y tener así la oportunidad de salir de los Estados Unidos. Con *A veinte millones de millas de la Tierra* pudo conocer Roma, con *Jasón y los argonautas* Italia, con *La gran sorpresa* Londres y con *Simbad y la princesa* España, escenario que al que volvería a recurrir en multitud de ocasiones (ver apartado 5.1., último párrafo). En nuestro país conocería a grandes profesionales como Emilio Ruiz del Río (experto en pinturas mate), Roberto Roberts (supervisión de producción), Gil Parrondo (dirección artística), Miguel A. Gil (ayudante de dirección), Salvador Gil (operador de cámara), Julián Mateos (atrezzo), Eva del Castillo (script), Eugenio Martín y Pedro de Juan (ayudantes de dirección), Fernando González (miniaturas), Gustavo Rojo, Mario de Barrios, Nana de Herrera, Luis Guedes y Virgilio Teixeira (actores), Benjamin Fernández (taller) y Julián Martín (efectos especiales).<sup>5</sup>

Irónicamente se podría decir que Harryhausen llevó hasta las últimas consecuencias su afán aventurero casándose con Diana Bruce en 1963 ¿Y quién era esta encantadora señorita? Ni más ni menos que la bisnieta del explorador escocés y misionero David Livingstone (1813-1873), famoso entre otros motivos por haber sobrevivido al ataque de un león en Kuruman, Sudáfrica<sup>6</sup>.

---

4 HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, *Ray Harryhausen, an Animated Life*, 2003, p. 29 (trad. a.).

5 Para más información leer el interesante capítulo “España paisaje mítico”. RAMOS, Miguel Ángel, RUIZ DE SAMANIEGO, Alberto, *Ray Harryhausen creador de monstruos*, 2009.

6 Harryhausen diseñó una escultura de aquel asombroso evento que está erigida en 2004 en el Museo del Parque Blantyre, Escocia.

Cuando nos arrebatan la aventura, la soñamos. Si un itinerario ha sido andado, volver a recorrerlo es un esfuerzo que pasa a formar parte de la inmovilidad humana. Cuando todos los territorios vírgenes han sido ya explorados, sus antiguas rutas se interiorizan. La aventura cinematográfica es la reconstrucción interior, soñada desde la quietud de nuestro encierro en los microclimas urbanos, de la exploración de un mundo ya explorado. El cine de aventuras nos conduce a los tenebrosos e inalcanzables territorios donde se juega el último acto de una remota ceremonia de autoidentificación, en la que los hombres de hoy soñamos que concluimos un universo ya concluido [...]. Todo cabe en la aventura del cine, a condición de que nos arrastre a otra aventura, ésta interior, liberadora de la mediocridad que amordaza a la oscura e igualmente inagotable necesidad de escapar que anida en el corazón de todos los hombres cuando se sienten encerrados.

(Ángel Fernández Santos)<sup>7</sup>



**Fig. 109:** Harryhausen recibiendo consejo de uno de sus “actores”.

---

7 FERNÁNDEZ-SANTOS, Ángel. Extracto de la colección “Cinema El País”. Fascículo 13, p. 250.



### 3.4. LA SOLEDAD DEL ANIMADOR DE FONDO

En una época de animación por ordenador el trabajo de Ray nos recuerda el valor de la mano artesana. En una época donde enormes equipos crean efectos especiales, su trabajo muestra lo que alguien dedicado puede hacer solo. En estos momentos de imaginación mecanizada su trabajo recuerda el valor de ojos abiertos y perplejos, de un corazón culto y compasivo.

(Richard Schickel)<sup>1</sup>



**Fig. 110:** Ray Harryhausen en el plató de animación de *Simbad y la princesa*. **Figs. 111 y 112:** el animador durante el rodaje de *Furia de titanes*.

Una de las desventajas que tiene la animación *stop-motion* es la necesidad de un espacio físico donde acomodar a la figura dentro de un escenario y el requerimiento de toda la parafernalia técnica como focos, decorados, cámaras, etc..., teniendo el animador que permanecer atento a cada movimiento, la mayor parte de pie, y durante largas jornadas. Es algo que, a pesar de los avances tecnológicos, sigue ligado

<sup>1</sup> SCHICKEL, Richard, *Ray Harryhausen Chronicles*, 1997.

a esta forma de expresión artística.

La paciencia pues, es esencial, pero cuando ves el resultado de tu trabajo se compensa notablemente. Cuando la película expuesta llega del laboratorio después de ser procesada la emoción de ver a la figura moviéndose es imposible de describir. Esta excitación nunca me abandonó, incluso hasta el último fotograma de película de mi último largometraje.

(Ray Harryhausen)<sup>2</sup>

Antes, claro está, resultaba todo más complejo si cabe, pues no se contaba con asistencia de vídeo y medios digitales que permiten acelerar el proceso y comprobar el resultado de forma inmediata. En el caso de las películas de Harryhausen la fase de la animación comenzaba justo después de finalizar la producción de la acción real y podía llegar a alargarse hasta ocho meses, como en el caso de *Hace un millón de años*; o trece como en *Simbad y el ojo del tigre* e incluso dieciocho en el caso de *Furia de titanes*. Estas cifras evidencian la progresiva complejidad que iban alcanzando estos efectos de película en película, llegando a estar dos meses seguidos con una sola secuencia, como la lucha contra Kali, o cinco meses en el caso del laceado de Gwangi.

Si llegado el momento tu mente se distrae, eso puede ocasionar que se pierda la continuidad de la escena y que se pueda perder todo el trabajo de la jornada completa. Si el teléfono suena (en los años sesenta no teníamos el lujo de tener un contestador automático), debía dejar que el timbre sonara o descolgarlo completamente. Cuando pienso en la secuencia de la hidra es sorprendente que siempre recordara qué cabeza iba hacia adelante y cuál hacia atrás o cuándo la figura aceleraba o deceleraba.

(Ray Harryhausen)<sup>3</sup>

Podemos llegar solo a intuir por lo que debió pasar el autor durante esos meses aislado del mundo, cambiando de estudio de rodaje en cada producción, adecentando un espacio nunca lo suficientemente amplio y enfrentándose en solitario a los múltiples problemas que suelen surgir durante el proceso de animación con figuras.

---

2 HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, *The Art of Ray Harryhausen*, 2005, p. 5 (trad. a.).

3 HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, *Ray Harryhausen, an Animated Life*, 2003, p. 170 (trad. a.).

Recuerdo una vez en mi estudio del garaje, mientras estaba animando un dinosaurio, que no me estaban saliendo las cosas como yo quería. E iban de mal en peor. Hay momentos en los que no puedes controlar tu temperamento, y aquella vez, para dar salida a mi cúmulo de rabia, tiré un martillo al suelo. Desafortunadamente rebotó y fue directo a un cristal de la placa que había estado pintado para las miniaturas y que me había costado semanas en terminar. Casi grité de la frustración, y allí y desde entonces decidí que si quería hacer carrera de todo aquello más me valdría comenzar a controlar mi temperamento. No quiero decir con esto que a partir de aquel incidente no volviese a perder los nervios —que los perdí— pero siempre intenté recordar aquella placa de cristal pintada. Fue una lección oportuna y necesaria.

(Ray Harryhausen)<sup>4</sup>

El autor nunca llegaba a comenzar la fase de animación sin la conveniente planificación, aunque no usaba organigrama alguno. Ocasionalmente hacía algunas anotaciones básicas cuando cortaba para el almuerzo y a veces colocaba en el plató un calibrador de superficies señalando la última posición de la figura. Métodos sencillos y efectivos. A día de hoy, cuando en una producción surge un contratiempo en el escenario o durante las fases finales de los efectos, hay normalmente una amplia gama de técnicos disponibles que ponen sus cabezas a trabajar en conjunto para llegar a una solución, pero en el caso de Harryhausen era él quien debía solucionar los problemas en solitario y lo antes posible, pues sabía que el tiempo era dinero.

Por ejemplo, en *Jasón y los argonautas* se enfrentó al reto de producir el bullir del icor, o fluido, del talón de Talos. No tenía ni idea, en la fase de planificación, de cómo lo iba a hacer; fue solo en la mesa de animación cuando llegó a dar con la solución de usar celofán en un disco giratorio iluminado por una luz roja, algo que funcionó a las mil maravillas.

Durante el proceso de animar el cangrejo gigante en *La isla misteriosa* tuvo que solventar un dilema que sabía que iba a tener desde que comenzó los diseños. Durante la animación todas las figuras han de estar sujetas al escenario y normalmente esto se hace mediante unos pivotes que se introducen en la base de las figuras (en la planta de los pies por lo general), y que se meten en agujeros en la mesa, atornillando las figuras por

4 *Ibidem*, p. 21 (trad. a.).



debajo para evitar movimientos innecesarios. Sin embargo las patas del cangrejo acababan en punta, por lo que la solución no funcionaba en este caso. Al final superó el obstáculo taladrando pequeños agujeros en la punta de las patas, a través de los cuales fijó unos alambres finos que pasaban por la mesa de animación y se aseguraban por debajo. Debía entonces ir desenganchando los alambres para volver a fijarlo de nuevo cada vez que quería mover una de las patas de aquel cangrejo. Quién sabe, quizá sea la perseverancia el mejor truco de esta profesión.

El *stop-motion* permitía, y sigue permitiendo, potenciar el reino de las emociones. El CGI más exuberante, los Na'vi de *Avatar*, consigue ciertamente una inmersión total en un mundo de fantasía que ya no se percibe como fantasía. Pero por el camino se pierde, inevitablemente, esa “magia” solo posible cuando la fantasía se subraya como tal.

(Angel Luis Sucasas)<sup>5</sup>

---

5 Artículo “Furias de titanes”, revista *Scifiworld* número 25, 2010, p. 29.



### 3.5. CUERPOS DE LÁTEX, ALMAS DE METAL

Mis hermosas obras, pensó Terwilliger, mis pequeñas maravillas.  
Todo látex líquido, esponja de goma, articulaciones de acero;  
Todo un sueño nocturno, moldeado en arcilla, armado y soldado, remachado  
y animado a mano.

(Fragmento de *Tiranosaurio rex*, de Ray Bradbury, 1962)<sup>1</sup>

El muñeco de *stop-motion* es un elemento físico que el animador puede controlar con sus propias manos, así como palpar su textura y sentir cada una de sus articulaciones. Con la animación por ordenador se puede llegar a cierto grado de desnaturalización. El personaje de la pantalla sigue las órdenes de un teclado y un ratón, moviéndose tal y como lo programa el animador, siguiendo unas pautas modificables sobre la marcha. El resultado pueden ser tan espectacular como artificial. El movimiento por *stop-motion*, por su parte, crea una atmósfera especial, sobrenatural, que transmite su naturaleza de objeto suspendido en el tiempo, donde cada fotograma lleva impreso el trabajo que hay detrás.

Podías salir un cíclope gigante de veinte metros que tal vez se moviese de manera un tanto extraña, pero era la cosa más aterradora que habías visto jamás. Parecía real, porque se trataba de un objeto, algo que no parecía estar pegado en la película. No se veía falso como puede parecer algo hecho por ordenador. El ordenador puede resultar bidimensional y frío, pero de un muñeco pueden sentir su existencia.

(Dennis Muren)<sup>2</sup>

Cuando Harryhausen comenzó a construir las figuras no lograba encontrar a nadie que hiciera ni estructuras ni la cubierta final de látex. Por eso debía hacerlo todo él mismo. Comenzando por las estructuras, base del muñeco animado, construyó algunas de ellas completamente, aunque su padre fabricó los mecanismos de la mayoría siguiendo sus instrucciones.

Willis O'Brien normalmente tenía un equipo de técnicos pagados por el estudio

---

1 HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, *The Art of Ray Harryhausen*, 2005, p. 4 (trad. a.).

2 <http://www.ew.com/article/2013/05/07/jj-abrams-damon-lindelof-guillermo-del-toro-ray-harryhausen>

para hacer esto. Harryhausen nunca tuvo ese lujo, por lo que hubo de aprender los mecanismos de la construcción de estructuras mediante ensayo y error, lo que es un arte en sí mismo; no solo han de ser diseñadas para que las articulaciones coincidan con la morfología del personaje sino que cada sección ha de mantenerse rígida una vez adoptada la postura pero al mismo tiempo ha de ser ligera para su fácil manipulación.

En cuanto al exterior de los muñecos, hay muchos métodos de construcción del exterior, pero Harryhausen generalmente usaba dos de los procedimientos más comunes, el de construcción y el de moldes. O'Brien comenzó usando el primero para luego ir pasando progresivamente a los moldes aunque en ocasiones, como Harryhausen, llegó a usar ambos a la vez. Para los primeros muñecos de este último, por ejemplo la criatura de *La bestia de tiempos remotos*, se empleó básicamente el método de construcción. El proceso comenzaba pegando con cola capas de esponja de caucho sobre la estructura de metal y entonces, ayudado de unas tijeras, se daba forma a los contornos básicos de la figura. Los músculos entonces se iban construyendo con algodón y más esponja de caucho. La piel de *El monstruo* se logró combinando ambas técnicas. Para su vientre, lo primero que hizo Harryhausen fue un molde de la zona del estómago de la piel de un caimán que obtuvo de un taxidermista. Colocó después una capa de arcilla sobre la mesa y con ese molde fue presionando hasta obtener una superficie con textura. De ahí sacó otro molde donde vertió látex líquido, produciendo una fina capa de “piel”. El resultante lo acopló sobre la esponja pegada en la estructura, asegurándola con cola para caucho hasta cubrir la superficie requerida.

Utilizó el método de construcción durante años aunque ocasionalmente volvería al método de molde para unos cuantos muñecos, incluyendo el Ymir de *A veinte millones de millas de la Tierra*. Pero a medida que los sucesivos proyectos entraban en producción se encontró utilizando el método de moldes más y más asiduamente, y llegado *Hace un millón de años* prescindió prácticamente del otro. El proceso de molde comenzaba con el modelado de una figura en cera o arcilla de la cual se sacaba un molde de escayola. Ajustaba la estructura dentro de este último molde y se aseguraba de que quedaba centrada antes de verter la mezcla bien batida de espuma de látex, pasando a hornearlo todo en su cocina. Al sacarlo debía limpiar el resultante y pintarlo. Era un proceso lento, arduo y algunas veces muy frustrante, especialmente si el látex no se cocía bien en el horno, porque luego quedaba inservible y era necesario retomar el

proceso desde el principio.

Harryhausen solía obtener muy buenos resultados haciendo moldes siempre que empleara tiempo en asegurarse de que la textura de la piel fuese realista. Texturizar la superficie de escamas y arrugas y otras características tomaba mucho tiempo, aunque le gustaba trabajar los detalles porque dotaban a la criatura de carácter y profundidad. Las limitaciones de tiempo le forzaban a veces a emplear a otros artistas como Janet Stevens<sup>3</sup> para hacer los modelos en arcilla, aunque siempre basándose en sus diseños. Cuando completaban el encargo normalmente el animador daba unos últimos toques antes de pasar a la siguiente fase.

Existían otras creaciones que necesitaron de diferentes métodos de construcción. Por ejemplo, los esqueletos de *Simbad y la princesa* y *Jasón y los argonautas*. Es muy difícil ocultar un esqueleto dentro de otro por eso, para estas “pequeñas maravillas”, la estructura debía de ser muy fina para permitirle modelar los huesos directamente en ella.

Cuando tenía la figura de látex articulada terminada se enfrentaba al trabajo de darle los toques finales. Esto incluía pintarlas y añadir otras características. En aquellos tiempos cuando empezó a modelar había muy pocas pinturas disponibles que pudieran adherirse al caucho y que no se desconcharan. Así que, del mismo modo que tuvo que verse obligado a hacer sus propios muñecos, también tuvo que ingeniárselas con las pinturas. Ocasionalmente, usó una para neumáticos de caucho y otras veces mezclaba pintura japonesa (llamada “de suelo” en Japón) con pegamento para caucho para conseguir el color correcto y la consistencia que evitase la aparición de grietas. A medida que iba haciendo muñecos encontraba con más facilidad pinturas que servían específicamente para trabajar sobre plástico o caucho, lo que tornó el proceso más fácil.

Tocaba el turno entonces de los dientes, colmillos y ojos. Harryhausen a veces fabricaba dientes o colmillos con metal, o hacía un molde y lo vaciaba con plástico, e incluso llegó a usar dientes de verdad de un cráneo de animal. Para los ojos, dependiendo de la criatura, los obtenía o de fabricantes de muñecas o de taxidermistas.

El problema de estas fascinantes creaciones es que los materiales se pudrían con los años, habiéndose conservado en la actualidad muchas de esas figuras en un estado lamentable. Además, en varios casos tuvo que coger piezas de un muñeco para poder construir otro, pues el presupuesto era así de estricto, con lo que incluso hubo de, a su

---

3 Trabajó modelando para Harryhausen en *Simbad y el ojo del tigre* y *Furia de titanes*.

pesar, “desollar” y desarmar alguno de sus vástagos para que otros tuvieran las mismas oportunidades de alcanzar la gloria.

De preservar y restaurar las figuras se ocupó él mismo durante sus últimos años, ya sea creando réplicas en bronce de algunas de sus criaturas, o en la fundación de Ray y Diana Harryhausen que, como indicamos, se creó en 1986 y que en la actualidad sigue en su labor de acercar a las nuevas generaciones estos inmortales, y en muchos casos, rejuvenecidos, personajes.



**Fig. 113:** figura en arcilla de Scila para *La fuerza de los troyanos*. **Fig. 114:** estructura del babuino de *Simbad y el ojo del tigre*. **Fig. 115:** diseño de estructura del lobo de *Caperucita*. **Fig. 116:** restos de la estructura del cíclope. **Fig. 117:** diseño del ceratosaurio para *Hace un millón de años*. **Fig. 118:** molde en escayola de Talos.



### 3.6. *DYNAMATION*, MANUAL DE USO

Se hace una fotografía a una figura articulada (un esqueleto metálico cubierto por látex de caucho), colocada de una determinada forma. Luego realizamos ajustes fraccionados en la posición de la figura y vamos haciendo una foto entre cambio y cambio. El resultado se coloca en un proyector y se pasa a velocidad normal, haciendo que parezca que la figura se mueve por sí sola.

(Ray Harryhausen)<sup>1</sup>

Harryhausen describía así el proceso básico de la animación *stop-motion*. En papel parece sencillo y en la actualidad las herramientas están al alcance de cualquier interesado. No obstante realizar fotos consecutivas para simular movimiento no es más que la base de una técnica que ha de caer en manos de los artesanos y técnicos adecuados para hacer de ella algo especial.

*King Kong* había revolucionado el campo de los efectos especiales, pero seguir la estela dorada del gorila suponía un gasto en material que pocos estudios estaban dispuestos a afrontar. La retroproyección era la base de los trucajes de O'Brien para la película del gorila; se colocaba una pantalla en el fondo de un escenario vacío y un aparato, por detrás, proyectaba una película. Persona o cosa (dependiendo si vamos a filmar imagen real o animación) que se pusiera delante de esa pantalla parecía estar inmersa en el decorado proyectado, como si de un escenario teatral se tratara, pudiéndolo cambiar al gusto con solo cambiar la bobina del proyector. Luego bastaba con colocar una cámara delante del conjunto y filmar desde un punto de vista que casara con la imagen del fondo. Si hemos visto cualquier película clásica donde aparece una pareja conduciendo mientras mantienen una charla, seguramente el fondo sea una retroproyección, como en *Encadenados* (*Notorius*, 1946) de Alfred Hitchcock, cuando Cary Grant deja conducir el coche a Ingrid Bergman al principio de la película; pero hay cientos de ejemplos parecidos.

Para filmar *King Kong* se dio un pasó innovador; en filmaciones anteriores a este título se utilizaba un cristal para proyectar los fondos, pero para esta ocasión se colocó una pantalla traslúcida hecha de celulosa creada por el técnico Sidney Saunders, más

---

1 HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, *The Art of Ray Harryhausen*, 2005, p. 5 (trad. a.).



ligera y menos frágil. La imagen requerida se proyectaba en esa pantalla por detrás y entre ella y la cámara de filmación se colocaba la mesa de animación con el muñeco de Kong. Así, por cada fotograma de animación filmado se pasaba una manivela de la retroproyección, con lo que se podía insertar al muñeco en un fondo previamente filmado o viceversa, es decir, se podía filmar una animación y retroproyectarla en una gran pantalla frente a los actores para que actuaran en consecuencia mientras éstos eran filmados a tiempo real. En esencia era bastante sencillo. El problema era que en todas las zonas ambientadas en la jungla O'Brien colocaba tantas pantallas de cristal como capas de profundidad deseaba. Cada cristal estaba decorado con la consecuente flora, ya sea en miniatura o natural, con lo que se lograba un gran efecto multiplano, pero técnicamente era muy complejo y caro de acometer.

Harryhausen, cuando trabajó junto a O'Brien para *El gran gorila*, tuvo la oportunidad de observar la técnica que su maestro había usado previamente en *King Kong*. Aquí también usó capas de cristal pintado para los fondos de la selva, y para alcanzar la debida profundidad en la escena las que se colocaron fueron de dos metros y medio de alto por tres de alto aproximadamente, con las mesas de animación encajadas entre ellas. Se necesitaban tres o cuatro artistas para crear cada decorado y por eso Harryhausen supo, al terminar de trabajar con O'Brien, que debía encontrar una manera de filmar aventuras para la pantalla grande de una forma más práctica y asequible, lo que en un futuro se haría llamar *Dynamation*, que no era sino una forma diferente de catalogar una variación de las técnicas tanto de O'Brien como de Méliès. Harryhausen partía de una retroproyección frente a la cual se colocaba el muñeco en su correspondiente mesa de animación, pero en lugar de colocar frente a esa figura capas y capas de cristales decorados para lograr profundidad en la escena, colocaba solo uno cerca del objetivo y mediante la doble exposición se obraba el milagro. Harryhausen ya había experimentado con esta técnica en sus primeros trabajos (ver capítulo 2.6.), pero vamos a explicarla más detenidamente utilizando como ejemplo una escena de la película *La bestia de tiempos remotos*, aquella donde por primera vez irrumpe el dinosaurio en el puerto.

Nos encontramos en dicho lugar donde están congregados los pescadores reuniendo el género. La criatura entra la escena saliendo del agua, asomándose por arriba de las cajas, haciendo que los pescadores huyan despavoridos por la izquierda del

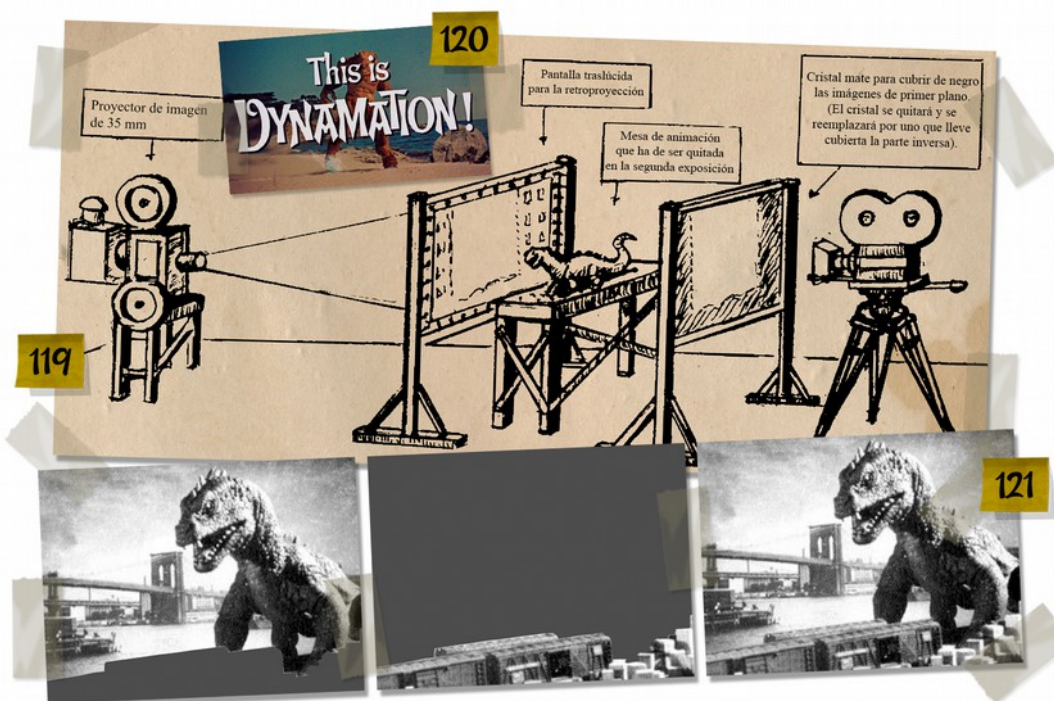
plano. Trataremos ahora de explicar cómo se animó esta secuencia mediante *Dynamation*, sin tener que construir el decorado del primer plano y pudiendo incluir personajes reales.

Observaremos que la escena se compone de dos elementos: la imagen real del puerto con los pescadores y la animación del dinosaurio que surge por detrás. En primer lugar trasladaron la cámara hasta el puerto y la colocaron en la posición deseada. Filmaron a continuación el escenario y los pescadores huyendo de un dinosaurio imaginario. Lo que queda impreso en la película en esta fase es el puerto y los pescadores sorprendiéndose y huyendo de la nada. De lo que se trata ahora es de rellenar esa “nada”, y eso era trabajo de Harryhausen. El material rodado (“placa” lo llamaba él) se proyectó en una pantalla traslúcida. Delante de ella colocaron una mesa de animación con el muñeco, y delante de esa mesa un cristal para las enmascarar los fragmentos de imagen necesarios. La cámara para filmar estaba en primera línea, dominándolo todo. A través del objetivo de la cámara se veía el cristal, el muñeco y la imagen de la pantalla retroproyectora, todo bien sujeto al suelo para que no temblase durante la filmación. Esta secuencia no necesitaba de maquetas adicionales aparte del muñeco, pero en otros planos el dinosaurio se colocaba al lado de algún coche u otro elemento para que interaccionase con él. Si el objetivo era destruirlo debía estar hecho de estaño para poder estrujarlo fácilmente al paso de la criatura.

En esta fase el muñeco ante la pantalla de retroproyección tapaba la imagen del cielo del fondo, las cajas y los marineros del primer plano. El siguiente paso fue ocultar con una máscara negra todo el primer plano inferior en el cristal, es decir, las cajas y el puerto, que es lo que supuestamente taparía al dinosaurio por delante al emerger del mar. La imagen que se veía a través del objetivo de la cámara sería la misma pero con la parte de las cajas y el puerto silueteada en negro. Con esta máscara delante del objetivo se animó la secuencia del dinosaurio apareciendo desde abajo. Harryhausen avanzaba un fotograma de la retroproyección y animaba un movimiento del dinosaurio, filmando un nuevo fotograma, y así sucesivamente hasta completar el plano.

Finalizada la animación, lo que se quedaba impreso en en la película era el dinosaurio apareciendo tras una máscara negra. El siguiente paso fue rellenar esa máscara negra con imagen, pues esa parte no ha quedado expuesta y permanecía virgen. Esto se logró rebobinando la película hasta el primer fotograma, quitando a

continuación la máscara que tapaba las cajas, invirtiendo entonces el proceso, es decir, tapando ahora la parte contraria. Al filmar ahora en tiempo real la parte no expuesta de la película quedaron impresas las cajas y la acción de los marineros, con lo que el plano quedaría completo; vemos al dinosaurio surgir por detrás, a los marineros asustándose y las cajas tapando en parte al monstruo. Es un concepto muy básico pero que en manos de Ray Harryhausen alcanzaría unas increíbles cotas de sofisticación.



**Fig. 119:** dibujo de Harryhausen donde explica el proceso básico de la *Dynamation*. **Fig. 120:** fotograma del reportaje promocional *This is Dynamation*. **Fig. 121:** los diferentes pasos básicos del proceso.

A pesar de la particular sonoridad del término, la *Dynamation*, que como sabemos acuñó Charles H. Schneer, sufrió constantes cambios a lo largo de su historia; comenzó como *Dynamation* para *Simbad y la princesa*, pasó a ser *Super Dynamation* para *Los viajes de Gulliver* y luego *Dynarama* —palabra tomada por el grupo musical de los ochenta liderado por Alaska<sup>2</sup>— para *La isla misteriosa*, volviendo de nuevo a ser *Dynamation* en *La gran sorpresa* y *El valle de Gwangi*, y finalmente *Dynarama* otra vez para *El viaje fantástico de Simbad* y *Simbad y el ojo del tigre*. En fin, cosas de “los chicos de publicidad”, como los llamaba Harryhausen.

<sup>2</sup> El grupo adoptó “Dynarama” (luego “Dinarama”) a su nombre durante el estreno de *Bailando* en homenaje a Harryhausen. Fuente: <http://lafonoteca.net/grupos/alaska-y-dinarama/>



### 3.7. MÚSICA, EL PERSONAJE INVISIBLE

La importancia de la música en un film fantástico es enorme. Una parte del impacto visual de *King Kong* se debe a la banda sonora de Max Steiner. Desde entonces pienso que es muy importante intentar disponer de un buen compositor y de un buen fondo musical para reforzar el impacto de las imágenes.

(Ray Harryhausen)<sup>1</sup>

No puedo imaginar la mejor manera de gastar varios miles de dólares para mejorar una película que empleándolos en una adecuada banda sonora.

(David O. Selznick, productor de *King Kong*)<sup>2</sup>

El compositor Max Steiner (1888-1971) se hizo cargo de la banda sonora de *King Kong* cuando el cine sonoro todavía no había alcanzado su madurez. El estudio RKO había previsto reservar una pequeña cantidad del presupuesto global para el apartado musical, pero Merian C. Cooper era un entusiasta de Steiner y le permitió disponer de cuarenta y seis músicos durante ocho semanas para la grabación (Cooper diría de Steiner: “Hasta donde llega mi experiencia, él fue el origen, el creador, el dramaturgo de la música en la pantalla<sup>3</sup>”). Hasta aquel momento las bandas sonoras de películas eran muy básicas, tan solo un reflejo exacto de lo que se mostraba en la pantalla, la llamada música diegética (un baile, una fiesta, alguien tocando un instrumento...) y llegado el caso solían grabarse mediante un equipo reducido, apenas una batería, algunas flautas y cuatro violines<sup>4</sup>. *King Kong* se convertiría así en la primera película filmada con edición de banda sonora, con música incidental, aquella creada especialmente para enriquecer la imagen.

Cuando llegó el momento de realizar la banda sonora de *Simbad y la princesa* Harryhausen tenía claro que el compositor debía ser Max Steiner o Miklós Rózsa (1907–1999), pero cuando Schneer le dijo que conocía a Bernard Herrmann (1911-1975), compositor habitual de Hitchcock, y que tenía esperanzas de contratarlo, no pudo sentirse más contento. Schneer tal vez no podía permitirse el lujo de contratar estrellas

1 RIAMBAU, Esteve y FREIXAS, Ramón. Revista *Dirigido por*, número 120, p. 30.

2 Libreto de la banda sonora editada por Sony Music en 1999, p. 16.

3 Ídem.

4 Fuente: revista fotogramas, artículo “Off the record, King Kong”. Circa 1992.

para sus películas, pero si escuchamos las bandas sonoras de las mismas, nadie diría que no se trataban de superproducciones de Hollywood.

Harryhausen era consciente de que la música en las películas basadas en elementos visuales es esencial, sin embargo hasta *Simbad y la princesa* ninguna de las bandas sonoras había llamado especialmente la atención. La de *Surgió del fondo del mar* de Mischa Bakaleinikoff por ejemplo, tenía once minutos originales y el resto eran reutilizaciones<sup>5</sup>. Nada que ver con la música para la primera aventura de Simbad, que se convirtió en una de las partituras más elegantes e inspiradas de Herrmann. Harryhausen consideró que había “elevado la película, haciendo de ella algo especial, dotando a las criaturas de mayor dimensión de tamaño si cabe, como si perteneciesen de verdad a un mundo de fantasía”<sup>6</sup>. Inolvidable el tema de inicio, todo un anticipo de la aventura que está por llegar, así como el tema del esqueleto viviente, creado a partir de percusión, evocando el sonido de los huesos de la criatura. Una maravilla.

Shneer y Harryhausen volvieron a contar con el maestro un año después de que éste compusiera la famosa partitura de *Psicosis* para hacer lo propio con *Los viajes de Gulliver*, otra deliciosa composición entre cuyos temas destacaba el perteneciente al desfile de los liliputienses, donde se utilizaron “campanillas y otros instrumentos delicados para potenciar la sensación de empequeñecimiento, como si el enano cortejo desfilase realmente al ritmo de una orquesta en miniatura”<sup>7</sup>.

Con el trabajo de Herrmann para *La isla misteriosa* Harryhausen quedó igualmente satisfecho, afirmando en retrospectiva que quizá había sido “uno de los mejores ejemplos de la música de Bernie en sus películas”<sup>8</sup>, donde entregó una obra plena de matices, optando por la comicidad en la secuencia del ave prehistórica o la emoción en la secuencia de inicio con el globo.

*Jasón y los argonautas* fue la cuarta y última colaboración de Herrmann con Morningside y una vez más resolvió el encargo con brillantez. Tal y como se estilaba en sus composiciones usó gran cantidad de instrumentos de viento, metal y percusión (pero no cuerda) para recrear la atmósfera de misterio del mundo antiguo. El tema de apertura es una de las piezas más característica de la película: una excitante marcha de batalla

---

5 Para *La Tierra contra los platillos volantes* y *A veinte millones de millas de la Tierra* incluyó música de archivo de Miklós Rózsa.

6 HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, *Ray Harryhausen, an Animated Life*. 2003, p. 121 (trad. a.).

7 FERNÁNDEZ-REBOLLOS, Jose Luis. *El mundo mágico de Ray Harryhausen*, p. 50.

8 HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, *Ray Harryhausen, an Animated Life*. 2003, p. 137 (trad. a.).

que domina la banda sonora. La secuencia de Talos está compuesta para metal, viento bajo y timbales, evocando la gigantesca creación de bronce, y para la lucha final contra los esqueletos compuso una pieza de un aura de auténtica pesadilla.

A pesar del éxito de las cuatro colaboraciones no hubo una quinta debido a que los honorarios de Herrmann se habían puesto por las nubes. Pero Harryhausen podía estar tranquilo, porque el resto de compositores alcanzaría en la mayoría de los casos similar nivel. Además, vería cumplido uno de sus sueños, una banda sonora con la firma de otra leyenda, Miklós Rózsa (autor de la banda sonora de *Ben-Hur*, dirigida por William Wyler en 1959), que le aportó otra “auténtica joya musical”<sup>9</sup> que “subrayó toda la acción con una partitura de un clasicismo exacerbado, según inusual en una película de los años setenta”<sup>10</sup>, según la crítica especializada.

De crear el ambiente musical de la tercera aventura de tintes árabes *Simbad y el ojo del tigre* se encargó Roy Budd (1947-1993), de cuyo trabajo hemos podido leer: “alterna momentos logrados, como el arranque de hermosas resonancias arábicas, con otros machacones y pesados, como son los constantes *leitmotifs* destinados al Minotón (sic) remando o el satírico tema dedicado al príncipe mandril”<sup>11</sup>. No obstante también hemos encontrado a quien le parece: “una partitura sinfónica, enfática y épica, en la que el compositor resalta el sentido de gran aventura, con variedad temática y un tema principal esplendoroso”<sup>12</sup>. En cualquier caso es una música que si bien no está a la altura de la de anteriores títulos, al menos acompaña correctamente a la acción y a pesar de una de las críticas, no llega a ser molesta. Cuestión de gustos.

Más acertado estuvo Laurie Johnson (1927-), amigo de Bernard Herrmann (y más asequible), al escribir la partitura de *La gran sorpresa*. Johnson incluso llegaría a visitar los platós para inspirarse, captando a la perfección la atmósfera fantástica e inusual de la narración. El resultado, unos temas espectaculares entre los que destacan especialmente el tema de inicio y el de los selenitas.

De acompañar musicalmente las aventuras prehistóricas de *Hace un millón de años* y *El valle de Gwangi* se encargaron dos compositores curiosamente nacidos en el mismo año, Mario Nascimbene (1913-2002) y Jerome Moross (1913-1983), respectivamente. El primero compuso una banda sonora de resonancias bíblicas, muy

---

9 FERNÁNDEZ-REBOLLOS, Jose Luis. *El mundo mágico de Ray Harryhausen*, 1990, p. 76.

10 Ídem.

11 DÍAZ MAROTO, Carlos, *Ray Harryhausen, el mago del stop-motion*, 2010, p. 206.

12 <http://www.mundobso.com/es/verbandasonora.php?id=4927>

acorde con los ancestrales tiempos en los que se desarrolla la historia. En cuanto a Moross, su trabajo se ajusta perfectamente al espíritu *western* de la película, aunque es evidente que bebe de anteriores composiciones suyas como *Horizontes de grandeza* (*The Big Country*, William Wyler, 1958).

Laurence Rosenthal (1926-), compositor forjado en la televisión, tuvo la oportunidad con Harryhausen de crear la que tal vez sea su banda sonora más famosa, *Furia de Titanes*. Con este trabajo, grabado con la orquesta sinfónica de Londres, clausuraría además la filmografía del animador incluyendo piezas espectaculares como “Prólogo y tema principal”, románticas como “Los amantes” o fascinantes e hipnóticas como “Medusa”, sin duda una de las piezas más llamativas de la partitura, donde el autor hizo uso del clavecín eléctrico y la percusión para acentuar los movimientos y el cascabeleo de la criatura. No sería de extrañar que parte de la magia de esta secuencia sublime se deba en parte a Rosenthal.

(Laurence) se encontraba como en casa con la fantasía. Un perfecto ejemplo de eso es la captura de Pegaso. Es magnífica y brillante, tal y como la había imaginado, y refleja la esencia de la doma y definitiva conquista de la bestia. Su composición para la secuencia de Medusa es mucho mejor. El departamento de efectos de sonido quería quitar la música porque pensaban que solo con los efectos sonoros del cascabeleo y los siseos sería mucho más efectivo. Bueno, los efectos de sonido estaban, pero necesitaban de la maravillosa música de Laurence.

(Ray Harryhausen)<sup>13</sup>

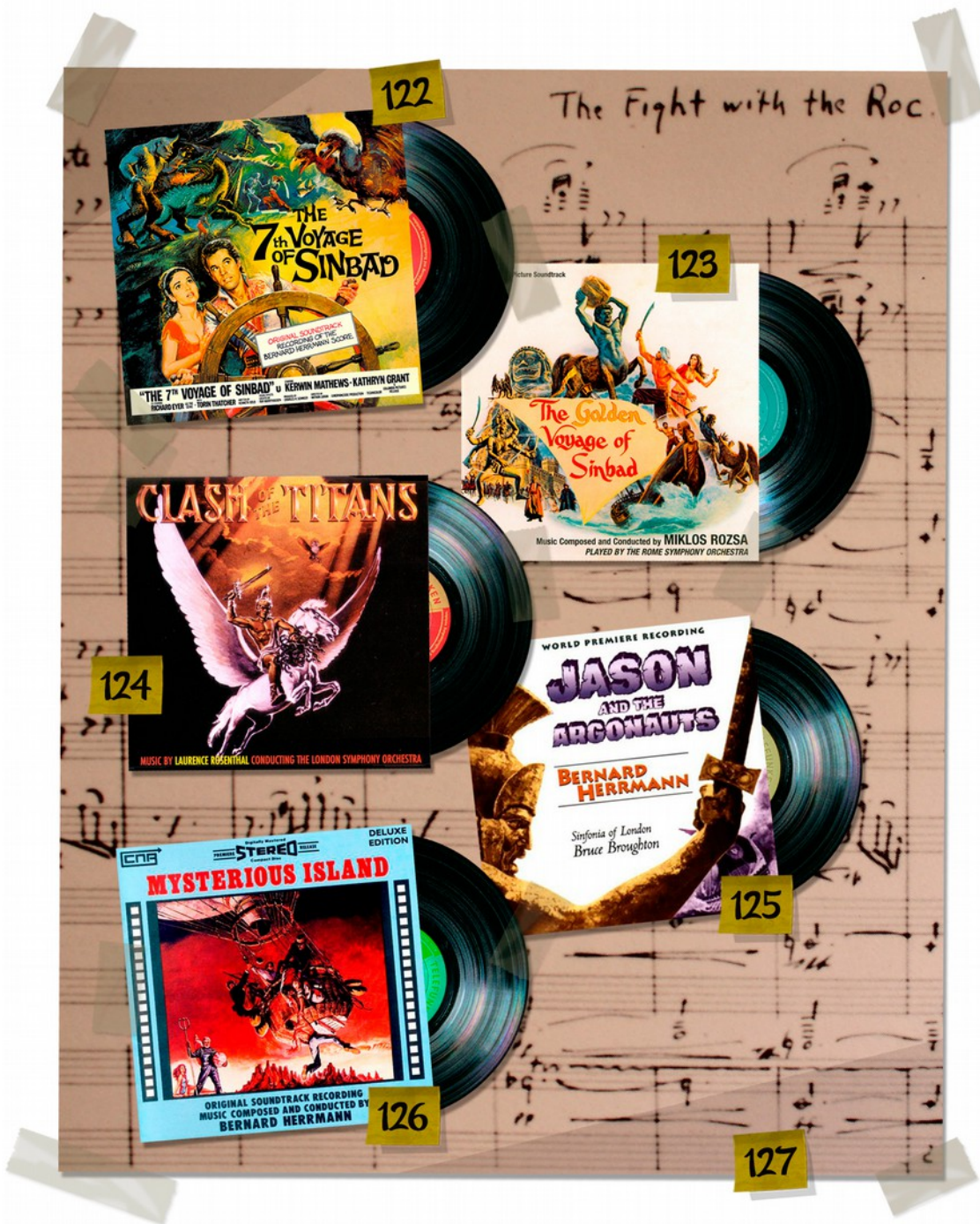
Sin embargo, tuvimos que esperar hasta 2010 para que la banda sonora se editara por completo, pues hasta ese momento la existente constaba apenas de una selección de temas que no hacía justicia al trabajo de Rosenthal, acortando en demasía temas tan oscuros como el citado de Medusa, perdiendo con ello parte de su fuerza. El nuevo álbum cuenta, entre otras piezas inéditas, con un prólogo del compositor, más extenso, y muchos temas que por primera vez se podrán disfrutar en todo su esplendor. Un regalo para los oídos llegado directamente del Olimpo.<sup>14</sup>

---

13 HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, *Ray Harryhausen, an Animated Life*. 2003, pp. 279-280 (trad. a.).

14 <http://fantcast.blogspot.com.es/2010/12/edicion-especial-de-la-banda-sonora-de.html>





Algunas bandas sonoras de las películas de Ray Harryhausen.

**Fig. 122:** *Simbad y la princesa* de Bernard Herrmann. **Fig. 123:** *El viaje fantástico de Simbad* de Miklós Rózsa. **Fig. 124:** *Furia de titanes* de Laurence Rosenthal. **Fig. 125:** *Jasón y los argonautas* de Bernard Herrmann. **Fig. 126:** *La isla misteriosa* de Bernard Herrmann. **Fig. 127:** partitura original de *Lucha contra el Roc*, de *Simbad y la princesa*.



## Capítulo 4

### EL MUSEO DE LO EXTRAORDINARIO





## **4. EL MUSEO DE LO EXTRAORDINARIO**

### **4.1. LA GALERÍA DE CRIATURAS DE RAY HARRYHAUSEN**

Empujemos las puertas de este enclave de los prodigios. Está abierto al público las veinticuatro horas y su entrada es libre. Olvidémonos del mundo real. Tras los cristales de las vitrinas se encuentran, congelados en el tiempo, la más sorprendente galería de creaciones antropomórficas jamás creada por una sola persona. Son el producto del cariño y el empeño de un artista, y cada una nos va a revelar su particular historia. Llega la medianoche, la hora bruja. Es el momento propicio para comenzar.

#### **4.1.1. UN DINOSAURIO EN LA CORTE DEL REY MIDAS**

Ocurrió que, hace miles de millones de años, una criatura acabó congelada por accidente, presa en el interior de un iceberg. Pero no murió, únicamente quedaron en pausa los latidos de su corazón. Ahora, en la actualidad, se ha visto al fin liberada de su prisión, pues el ejército ha lanzado una bomba que ha derretido el hielo del ártico. Aturdida, llega hasta el otro extremo del mundo por mar, atraída por el sonido de una sirena que hay un faro de la costa de Manhattan. Se trata del rhedosaurio, la primera criatura que Harryhausen diseñó y creó como único responsable para el largometraje *El monstruo de tiempos remotos*.

Todo comenzó cuando un amigo suyo, precisamente para quien había hecho los anuncios de Kenny Key, le dijo que el productor Jack Dietz, jefe de la Mutual Films, estaba escribiendo el guión del proyecto que citamos anteriormente, *The Monster From Under the Sea*. El caso es que tal productor no tenía claro cómo iban a visualizar a la criatura, si poner un actor dentro de un disfraz o filmar un lagarto con algún que otro retoque.

Harryhausen enseguida llamó a Dietz y al día siguiente fue a visitarlo a su casa para mostrarle sus muñecos y dibujos, además de fragmentos de *Evolution* y *El Gran Gorila*. Después de ver lo que podía ofrecerle, Dietz se dio cuenta de las ventajas y posibilidades de la animación *stop-motion*, así que le invitó a los Estudios de Servicios Generales (unos estudios independientes de bajo presupuesto) para charlar sobre el proyecto y conocer al resto del equipo.

El dinero era la cuestión principal, y Dietz quería lo que todo el mundo: hacer una película por poco o ningún dinero (el presupuesto había sido fijado en 150.000 dólares). Harryhausen se llevó los borradores a casa y los leyó dos veces, intentando establecer qué podría hacer con ellos.

Tras la primera corrección de guión comenzó a realizar algunos bocetos de la bestia. En aquel momento nadie tenía ni idea de qué aspecto debía tener, por lo tanto le dieron vía libre para diseñar lo que quisiera. Un concepto inicial que se había considerado antes de incorporarse Harryhausen al equipo era el de un mosasaurio<sup>1</sup>, pero Harryhausen pensó que semejante criatura habría sido demasiado pequeña para tal historia, y desde producción pedían un monstruo gigantesco. Entonces probó con un pulpo, un tiburón gigante e incluso el demonio bíblico leviatán (tal vez inspirado en el grabado de Doré *La destrucción de Leviatán*, 1865), pero ninguna de esas imágenes le parecieron adecuadas, así que experimentó con otras ideas, incluyendo una criatura alienígena con tentáculos y otra semejante a un dragón. Harryhausen, sin saber por qué, era consciente de que al final debía ser un dinosaurio. Pero ¿cuál de ellos? Sabía que el brontosaurio no resultaba adecuado porque iba a parecer como el final de *El mundo perdido* cuando el animal destroza medio Londres. Tampoco quería un tiranosaurio porque le resultaba excesivamente reconocible, así que determinó que debía ser algo intermedio, y lo suficientemente grande para que no quedase empequeñecido entre los edificios de Nueva York. Las calles de Manhattan actuarían de cañones donde la bestia se sintiera como en casa. Al final diseñó una criatura cuadrúpeda parecida a un dinosaurio y que se conoce en la película como rhedosaurio, un término cuya procedencia desconocía Harryhausen, aunque una de las teorías es que las dos primeras letras eran las iniciales de su propio nombre.

El primer muñeco que modeló para experimentar con el diseño tenía una cabeza redondeada y a nadie, incluyéndole a él, le gustaba; era demasiado cándido, demasiado infantil. Su aspecto no era el de una potencial amenaza. Volvió de los estudios al taller y le arrancó la cabeza y las patas, volviendo a hacer la criatura con una cabeza más angulosa, con más aspecto de reptil y piernas más gruesas. Esto dio al rhedosaurio un

---

<sup>1</sup> El mosasaurio pertenece a un grupo de grandes reptiles marinos carnívoros que vivieron en todos los océanos del mundo durante el cretácico superior hace unos setenta millones de años. Estos animales, llamados así por el río Mosa (Holanda), que en su curso inferior atraviesa la zona donde se descubrieron los primeros fósiles, son parientes lejanos de los modernos varanos (reptiles). Tenían un cuerpo esbelto, miembros con forma de palas y una potente cola a modo de timón. Los mosasaurios más grandes medían unos diez metros.

aspecto que Harryhausen esperaba fuera más terrorífico. Sin embargo, tras algunas pruebas que hizo usando el muñeco se dio cuenta de que todavía fallaba algo, una conclusión en la que estaban de acuerdo los productores Hal Chester y Dietz. De nuevo tuvo que rehacer la criatura, pero esta vez dio en la diana, quedando tal y como aparece en la película. La evolución de aquella bestia fue larga y compleja, pero Harryhausen tenía la determinación de alcanzar la perfección para que todo el mundo quedara satisfecho con su primer trabajo en un largometraje.

Además del modelo articulado que aparece en la película también construyó una marioneta de mano de dieciocho centímetros de la cabeza para los primeros planos. No era el tipo de efecto que le agradaba, pues le parecía poco realista y los cambios entre marioneta y animación suelen ser evidentes. Por fortuna, se usó en pocas ocasiones. Aparte de encargarse de la bestia también hizo los diseños y supervisó la mayoría de las maquetas determinantes para la animación: el faro que atrae a la criatura a la costa, el escenario del embarcadero del puerto, los edificios que se destruían, el barco y las partes de la montaña rusa de Coney Island donde perece el confuso animal.

No obstante, la pasión y el esfuerzo de Harryhausen no fueron recompensados con la confianza del productor Jack Dietz en el proyecto. Una vez finalizada la película y temeroso de su poca rentabilidad por estar rodada en blanco y negro, acabó vendiendo la película a la Warner por cuatrocientos mil dólares. Teniendo en cuenta que la película había costado 210.000, se puede considerar que fue un buen trato. Eso sí, en manos de Warner, que tampoco las tenía todas consigo, la película acabó recaudando cinco millones en 1953 y fue la primera película del género “monstruo desenfrenado”<sup>2</sup> en los años cincuenta, inspirando la serie de películas japonesas iniciada con *Japón bajo el terror del monstruo* (*Gojira*, Ishirô Honda, 1954) y estableciendo la fórmula básica que posteriormente imitarían las películas de tal índole. Por otra parte, encasillaría el trabajo de Harryhausen durante un tiempo, pero por ahora no había motivo de queja, pues había cumplido con su primer trabajo en solitario con excelente nota.

Y así, confiado por la excitación de la producción de largometrajes, determinó sacar una de sus ideas a la palestra. Jack Dietz, habiéndose dado cuenta del éxito de la producción, le dijo que estaba buscando otro tema para poner en marcha, así que se sentó a revisar viejas ideas que tenía en sus cuadernos en busca de la trama perfecta,

---

2 Traducción de “monster-on-the-rampage”.

algo que llamase la atención del productor y que fuese potencialmente comercial. Al final acabó con un viejo argumento provisionalmente llamado *Los elementales* y que trataba de una bandada de bestias voladoras. Como novedad ambientó la acción en Francia, comenzando en los Pirineos y terminando en París.

Para animar a Dietz a que financiara el proyecto decidió hacer una prueba de animación de una secuencia para ilustrar el sentido práctico del proyecto y añadirlo a la presentación del mismo. Financiado, rodado (con ayuda de su padre), interpretado y editado por él mismo, completó una prueba de cinco minutos en película color de 35 mm. La acción real para la prueba se rodó en las cercanías de un precipicio en una colina con el cielo abierto de fondo y mientras su padre manejaba la cámara, Harryhausen estaba en lo alto de la colina agitando un gran palo protegiéndose de una criatura que supuestamente estaba atacándole. Después, en su caseta, habiendo creado unos muñecos con estructuras de él y la criatura, animó al bicho sujetado mediante cables acompañando sus movimientos, finalizando la secuencia haciendo que la criatura le agarrase (al muñeco, claro) y se dirigiese hacia la puesta de sol.

Con esa prueba se dirigió a Dietz, quien se mostró encantado. Sin embargo el productor volvió después con una propuesta sorprendente: quería hacer la película para ser disfrutada en 3-D, mediante las populares gafas con un cristal rojo y otro azul, un formato que parecía que iba a revolucionar la industria. Ahí es cuando todo se vino abajo, pues tras algunas pruebas en dicho formato Dietz comenzó a buscar financiación, cosa que jamás logró.

Visto el panorama y con pocas perspectivas de trabajo a la vista durante aquel 1953, Harryhausen decidió volver a su serie de cuentos de hadas, no queriendo que Hollywood lo llevara de un lado a otro y jugase con sus ilusiones como hacía con O'Brien. Así podría al menos ser su propio jefe y experimentar a su antojo sin obstáculos de ningún tipo. Escogió entonces la antigua leyenda griega de *El Rey Midas*, aquel monarca que recibe el don de convertir en oro todo lo que toca, lo que le causa gozo al principio pero acaba ocasionándole más mal que bien. El trabajo se titularía *La historia del Rey Midas (The Story of King Midas)*.

Para la ocasión su padre le construyó una grúa especial para la cámara con un brazo mecánico donde se colocaba la cámara de 16 mm, lo que permitía movimientos hacia adelante y hacia atrás, logrando unos planos espectaculares, como cuando Midas



corre apresuradamente a guardar sus tesoros bajo tierra. En ese momento la cámara baja a medida que el rey desciende por unas escaleras de piedra en espiral, y él observa sus espaldas asegurándose de que nadie le sigue. Diseñó así la escena porque pensaba que Midas descendiendo era visualmente interesante, un concepto que volvería a utilizar con mayor éxito si cabe en *Simbad y la princesa*, en la escena final del esqueleto. Para la película realizó también efectos de humo mediante máscaras en el objetivo de cámara combinadas con humo real, otro efecto que utilizaría posteriormente en otros títulos. Lo cierto es que el cortometraje, ayudado por el enigmático personaje que concede el don al rey, quedó magnífico, dando muestras de la profesionalidad y dominio de la narración y la técnica. Lo curioso es que finalmente decidiera trasladar la historia a la época medieval cuando originalmente transcurría en tierras griegas. Precisamente fueron esos mitos los que le dieron mayor fama posterior, siendo el tema medieval aquel que apenas llegó a desarrollar (el fragmento en Brogdignac de *Los viajes de Gulliver*).

Satisfecho por el resultado de *La historia de el rey Midas* (1953) pero decidido a no abandonar sus proyectos para largometraje, fue con el concepto de una aventura oriental protagonizada por Simbad, el aventurero por excelencia, al despacho de Dietz, pero como señalamos anteriormente ni él, ni George Pal, ni Jesse Lasky, ni siquiera el mismísimo Willis O'Brien le dieron su apoyo, por lo que volvió de nuevo a su taller familiar donde comenzó, con treinta y tres años por entonces, el rodaje de otro proyecto de los cuentos de hadas, *La liebre y la tortuga* (*The Tortoise and the Hare*), que narraba la conocida carrera entre estos animales de tan distinta personalidad que debería acabar con éxito por parte de la constante tortuga. Desafortunadamente ninguno de los animales llegó a la meta; Harryhausen debió interrumpir el rodaje, pues una criatura le esperaba en el fondo del mar con la esperanza de que su toque mágico, como el rey de la leyenda, le hiciera surgir a la superficie.



**Figs. 128, 129 y 131:** bocetos del rhedosaurio. **Fig. 130:** diseño de estructura. **Fig. 132:** muñeco listo para la animación.

#### 4.1.2. EL OCTÓPODO QUE NO ERA TAL

Tenemos ante nosotros un pulpo, pero no uno cualquiera. Víctima de una bomba nuclear, el cefalópodo de *Surgió del fondo del mar* (1955) se transforma en una gigantesca masa gelatinosa cuya afición favorita es aplastar bajo sus tentáculos todo lo que se le antoje.

Como ya indicamos, fue la primera vez que Harryhausen y el productor Charles H. Scheer, también ideólogo del proyecto, trabajarían juntos. El animador, una vez aceptado el presupuesto, comenzaría de inmediato a diseñar la criatura teniendo como ejemplo los cefalópodos del acuario de Hermosa Beach, en California.

Cuando tuvo listos varios diseños fue a ver al productor ejecutivo de Columbia Sam Katzman para, junto a Schner, lograr su visto bueno y dar comienzo así la producción. Al mostrarle uno de los dibujos a gran tamaño que había realizado, Katzman le recriminó que aquello estaba mal, lo que sorprendió a Harryhausen, dadas las horas que había estado observando a aquellos animales. Pero Katzman era un productor ejecutivo, así que no consideró el discutir con él, por lo que le preguntó sutilmente cuál era el error. Él le contestó que el manto del pulpo estaba mal puesto; debería, según su criterio, estar elevado y no cayendo por detrás de sus ojos. Harryhausen entendió que la visión de la morfología del pulpo que tenía presente el productor era la de un dibujo animado, como los que salían en las historias de Popeye. Para hacerle ver lo equivocado que estaba, Harryhausen abocetó rápidamente el pulpo que le había descrito y le indicó diplomáticamente al productor que así no eran las criaturas de verdad.

Katzman cayó del guindo, como suele decirse, y otorgó luz verde al proyecto. Harryhausen entonces procedió a la fabricación de la viscosa criatura a base de espuma de látex, articulaciones de bola, alambre y ojos de cristal ámbar, con una cámara de aire en el interior de la cabeza para poder inflarla y desinflarla durante la animación y darle un toque extra de vida, una técnica que aprendió de O'Brien y a la que volvería a recurrir posteriormente en varias ocasiones. También, como en la anterior película, se encargó de las maquetas, como la del embarcadero del ferry de Oakland que es destruido por el tentáculo gigante del pulpo, y el Golden Gate, entre cuya estructura habría de agarrarse el pulpo para protagonizar la escena más famosa del film, cuando

emerge y abraza el hierro hasta aplastarlo como una lata de cerveza.

Si bien el pulpo ejercía presión sobre la estructura del puente, no menos era la ejercida sobre Harryhausen para mantener los costes de los efectos especiales. Era de tal intensidad que creyó necesario reducir el número de tentáculos de ocho a seis para ganar tiempo de animación y, consecuentemente, ahorrar dinero. Si Mickey Mouse no tiene cinco dedos en cada mano, pensaba ¿por qué no hacer lo propio para otro personaje animado?

Para hacer que esta reducción de miembros no pareciera tan obvia diseñó los planos de animación para que el pulpo se mantuviera con parte de su cuerpo bajo el agua y que al menos uno de los tentáculos no parase de moverse en todo el tiempo. Esto haría que el público se fijase en el tentáculo que se mueve, no en la ausencia de un par de ellos. Efectivamente nadie llegaría a notar la diferencia en las proyecciones, pero aún así el truco se acabó descubriendo y el “sixtópodo” no pudo seguir ocultando su vergonzoso secreto. Nada había, sin embargo, de lo que escandalizarse, pues al fin y al cabo era un pulpo mutante, una *octopoda bidranchiata* gigante tal y como cita el personaje del Dr. Carter en la película, y como mutante la falta de dos tentáculos puede sonar hasta lógico.

En una de las secuencias la criatura aparece tras las rocas de la playa para atacar a un vigilante; esta escena, la de un cefalópodo gigante emergiendo del mar en la costa para aterrorizar a los viandantes, es una imagen que inevitablemente nos conduce a hablar del mítico kraken, un monstruo legendario al que volveremos a referirnos cuando tratemos *Furia de titanes*, pues hay una criatura que recibe tal nombre en esa película, aunque de pulpo solo conserve algunas características. En *Surgió del fondo del mar* el tema versa sobre una mutación nuclear y no sobre mitología, aunque en la película también citan a la serpiente marina, que según algunos primeros investigadores sobre el tema no eran sino calamares gigantes que emergían para alimentarse por encima de la superficie del mar<sup>1</sup>, como ocurre en la citada escena del vigilante. Dejaremos pues para más adelante el análisis del mito del kraken, y que servirá para ambos apartados (ver el 4.14.).

Para dar más credibilidad a la criatura, Harryhausen untaba de glicerina la superficie para simular que su piel estaba mojada. Para otros planos donde aparecía un

---

1 NORMAN, Mark, *Guía de cefalópodos del mundo*, 2000, p. 148.

solo tentáculo se fabricaron tres modelos sueltos de mayores dimensiones y detalle, donde se aprecian mejor las ventosas y la textura de su piel. La escena de la destrucción del puente fue la que dio más problemas, pues el ayuntamiento de San Francisco no dio su permiso para rodar por el interior del Golden Gate, por lo que tuvieron que filmar dichos planos a hurtadillas. Para las tomas en movimiento filmaron desde la parte trasera de una furgoneta de reparto de pan, con la que conducían de un extremo a otro pagando el peaje cada vez. Para las tomas estáticas tenían a un cámara caminando por el puente y parándose cada vez que se requería una filmación. Tuvieron cuidado, pero de algún modo los concejales se olieron algo y hablaron con el gobernador del Estado. Por suerte no encontraron manera legal de prohibir la filmación en el puente, así que en represalia rehusaron ofrecer a la producción cualquier privilegio a la hora de aparcar, por lo que los equipos de filmación tuvieron que estar constantemente en movimiento. Tras todo esto el gobierno local, aunque nunca perdonaría a Schneer su osadía, no hizo ningún intento de boicotear la película, y ésta se estrenó finalmente con aforo completo. Segunda película y segundo éxito. Y esta vez no tendría que esperar tanto para volver a ponerse manos a la obra, todo gracias a unos alienígenas con malas pulgas.



Fig. 133: cartel de la película.



**Fig. 134:** boceto del cefalópodo. **Fig. 135:** estos son los dibujos que hizo Harryhausen a Katzman para explicarle la diferencia entre un pulpo real y uno de dibujos animados. **Fig. 136:** maqueta del pulpo y un barco. **Fig. 137:** fotograma de la película. **Fig. 138:** Charlotte Knight en una divertida instantánea con el cefalópodo de seis tentáculos.

#### 4.1.3. HUMANOS, ABANDONAD TODA ESPERANZA

Charles H. Schneer había sido uno de los primeros en apostar por la moda de los platillos volantes. Uno de sus trucos para estar al día de los intereses del público era recortar noticias e historias de periódicos y revistas. El productor reconoció el potencial de una historia con un platillo volante y persuadió a la unión Columbia/Katzman para filmar una historia de ese estilo con Harryhausen a bordo. Este último se encargaría, por supuesto, de hacer los efectos por mucho menos dinero de lo que aparentaría en la gran pantalla. Tras el éxito de *Surgió del fondo del mar* Katzman estaba deseoso de amasar billetes con otra película similar, así que se lanzó al proyecto.

Esta vez la historia trataba sobre una invasión en nuestro planeta por parte de una civilización alienígena. Los atacantes llegan en una flota de platillos volantes y usan rayos mortales para lanzar un ataque a gran escala. Mientras, en una base subterránea, un matrimonio de científicos trata con dar la solución, descubriendo que los atacantes, bajo cuya coraza parecen ser criaturas orgánicas, son sensibles a los sonidos de alta frecuencia. Eso les da la idea de fabricar una máquina emisora para detener el ataque, provocando que los platillos hacia los cuales se dispara caigan sobre la ciudad, no sin antes llevarse por delante parte de la misma. Por lo tanto, el cometido de Ray Harryhausen era crear los citados platillos, diseñar los alienígenas y animar los edificios cuando éstos son destruidos por colisiones o rayos. Todo un reto, pues en esas escenas recaía el peso y el atractivo de la película.

El principal interés que sentía Harryhausen por el proyecto fue la de imaginarse cómo de interesante y convincente sería capaz de hacer una nave de aspecto metálico en la pantalla. Aunque las posibilidades eran limitadas para la *stop-motion*, la idea de una flota de platillos atacando la Tierra tenía gran potencial para el desarrollo de algo diferente a lo que usualmente se hacía en una película “de platillos voladores”. El animador había sentido siempre fascinación ante la posibilidad de la existencia de platillos reales, por lo que involucrarse en esta producción era doblemente excitante.

Comenzó, como era usual en él, haciendo muchas investigaciones. En este caso contactó con varias personas y grupos que afirmaban haber tenido contacto con seres del espacio exterior, haciendo el diseño de los platillos volantes conforme a sus descripciones, evitando algunas que no le parecían adecuadas, como naves con forma de

claraboya. Al final determinó hacer el exterior de los platillos lo más liso posible, incluyendo tres bultos semicirculares debajo del borde. Este detalle dotaba al diseño de autenticidad, pues estaba basado en las fotos que existían por entonces. Además lo dinamizaban y servían de anclaje para colocar los alambres que suspendían las naves durante el proceso de animación. Dichos alambres provenían de material obsoleto de viejas grabaciones, pues antes de la llegada de la cinta magnética se grababa el sonido en ese material, aunque suene sorprendente. Después, conforme transcurría la producción, Harryhausen tuvo la opción de utilizar alambre de nailon para el mismo fin, un material más manejable, pero con menos encanto, pues con los alambres de sonido cada platillo volante iba acompañado de un aria, o quizá una sinfonía de Beethoven, quién sabe.

El diseño de las naves también debía incorporar algo para que el público notase que se movían por el aire y evitar así que fuesen meros cacharros de metal suspendidos, así que el animador decidió dar un extra al acabado liso del platillo con algo que pudiese ser movido durante el vuelo. Diseñó entonces las maquetas de las naves de modo que el borde exterior y el centro fueran independientes y pudieran rotar. Estos bordes iban decorados con líneas paralelas que daban al conjunto un singular aspecto estroboscópico cuando se animaban. Construyó las maquetas a tres escalas: una de treinta centímetros para tomas cercanas y tres medianas y tres pequeñas para las tomas generales. Necesitaba una flota entera de naves, pero debía conformarse con esas y, mediante trucos, multiplicarlas en pantalla. Por suerte contaba con la ayuda de su padre, quien hizo un gran trabajo como mecánico realizando las piezas de aluminio de los platillos en un torno pequeño de su casa. Además también construyó una nave de cuarenta y cinco centímetros hecha de madera. Harryhausen quería al menos un modelo más grande que ese para los planos detalle, pero el presupuesto no daba para más.

Como último paso tuvieron que anodizar las maquetas, un proceso que consiste en recubrir la superficie del material con una capa metálica mediante electrólisis con el fin de que adquiriese mayor dureza y resistencia a la corrosión. Esa capa además les dio un acabado mate para que no reflejasen la luz. Solo la maqueta grande tenía la capacidad para extender el tubo de salida de la nave, girar sobre su eje y extender el lanzador de rayos mortales con forma de antena, no así los modelos a menor escala. Uno de los modelos pequeños tenía una base reemplazable que podía sostener un



proyector de rayos mortales inmóvil, que era manejado mediante *stop-motion* con un artilugio elevador con manivela que había usado en *Surgió del fondo del mar*, cuando necesitaba subir o bajar uno de los tentáculos sueltos. Completó además la “flota extraterrestre” con una reproducción de unos siete o diez centímetros en madera del disparador de rayos, para los planos detalle.

Tocaba el turno a los alienígenas. Harryhausen tenía previsto que fueran personajes animados, pero tuvo problemas para crear un concepto adecuado y verosímil. Aparte, el presupuesto no incluía la animación de las criaturas, por lo que únicamente se limitó a diseñar un disfraz para el traje exterior y un rostro. Siguiendo sus rápidas especificaciones, el departamento de maquillaje de Columbia de Clay Campbell realizó tres trajes cilíndricos con un casco semiesférico reforzados con goma de látex con una cabeza modelada de alienígena en su interior de unos diez kilos cada una, aunque lo cierto es que el animador nunca quedó satisfecho con esos trajes. Y con razón, pues su aspecto era pobre y falso, evidenciando con ello el origen de serie “B” del producto.

Observamos que el rostro del marciano que se puede ver fugazmente cuando una de las criaturas cae abatida tiene una tez arrugada y de líneas angulosas, con grandes ojos y una boca puntiaguda, un diseño que también basó en las descripciones de los sujetos supuestamente abducidos con los que Harryhausen tuvo la oportunidad de hablar.

Como dijimos, al final del film los platillos volantes caen como moscas aturdidos por el rayo inventado por el matrimonio de científicos. Estas escenas fueron animadas con precisión, moviendo de forma laboriosa cada ladrillo cayéndose, cada uno en alambres separados. Los alambres estaban sujetos a una plataforma creada especialmente para la ocasión (normalmente llamada “agarrador flotante”) fijada por encima de la mesa de animación. Estos alambres mantenían firme en su sitio al objeto animado. La destrucción del Capitolio fue el plano que le supuso más trabajo. La parte principal del edificio era una fotografía recortada de gran tamaño, pero sin la cúpula, que se había construido aparte y que sí era una maqueta tridimensional. Ésta había sido previamente quebrada y unida de nuevo con alambres sujetando las piezas. De ese modo cuando Harryhausen animase la maqueta del platillo estrellándose en ella podría separar las diferentes secciones. Tenía que introducir además un efecto para hacer más espectacular el impacto de la nave en la cúpula, por lo que filmó por separado una

explosión en un fondo negro y luego la añadió mediante una segunda exposición.

Para el desprendimiento de la cúpula utilizó siete alambres de sujeción, cada uno moviéndose más o menos verticalmente y sujetos por detrás a las secciones del edificio con cera, por eso no se ven. Harryhausen movía las piezas unos dos o tres milímetros cada vez, un trabajo muy complejo, que se hubiese ahorrado de haber filmado una maqueta de unos dos metros con cámara de alta velocidad (ver anexo 1), pero tal opción no estuvo siquiera contemplada debido, otra vez, a las restricciones presupuestarias.

A pesar del arduo trabajo y la eficacia de la animación, Harryhausen no acabó precisamente enamorado de *La Tierra contra los platillos volantes*, siendo ésta película de la solía hablar con menos entusiasmo. No obstante, el siguiente título le haría resarcirse de esta amarga sensación. Se trataba también de crear un alienígena, esta vez proveniente del planeta Venus, pero ahora llegaría el momento de demostrar su dominio de la caracterización de los personajes. Ymir, que así se llamaría el protagonista, no tenía nada que ver con los fríos y calculadores enemigos de la presente película. Esta vez percibiríamos en toda su dimensión el trasfondo psicológico de la criatura.



**Fig. 139:** boceto de Harryhausen para una escena de *La Tierra contra los platillos volantes*.



**Fig. 140.:** maqueta de un platillo volante. **Fig. 141:** boceto del platillo. **Fig. 142 y 144:** fragmentos de *storyboard*. **Fig. 143:** boceto de una secuencia eliminada. **Fig. 145:** imagen del rodaje. **Fig. 146:** traje protector del alienígena.

#### 4.1.4. EL INCREÍBLE VENUSIANO CRECIENTE

La historia de este alienígena, escrita originalmente por Harryhausen (aunque no aparecería como guionista en los créditos), se remonta a los tiempos en que desarrollaba *Los elementales*, proyecto que, como comentamos, acabó cancelándose. Paralelamente a él había ido desarrollando otra historia titulada *El cíclope gigante (The Giant Cyclops)*, que había ofrecido al mismo tiempo a Dietz, pero que fue rechazado en favor de la historia de las criaturas aladas. La historia hablaba sobre un ser de Venus que por accidente llega en una nave espacial al planeta Tierra, donde comienza a crecer de forma desmesurada. Su nombre, Ymir, provenía de la mitología escandinava, pues era el nombre de un enorme primitivo ser de la misma, fundador de la raza de los gigantes de la escarcha. Pero mientras estaba escribiendo *Los elementales* decidió cambiar al Ymir por otro ser mitológico y localizar la acción en un entorno actual, manteniendo no obstante el nombre.

Tras el rechazo de Dietz le enseñó el argumento a Charlotte Knight, quien se mostró muy interesada por la historia y por echar una mano a su antiguo alumno a la hora de vertebrarla y sugerir cambios tanto en ella como en los personajes. Al final, tras varios borradores de guión y cambios en el título —*El cíclope, La bestia del cilindro 29, La bestia espacial*—, Charles contrató a Bob Williams y Chris Knopt para escribir el guion final antes de comenzar la filmación, manteniendo las tramas pero cambiando el título a *A veinte millones de millas de la Tierra*. Resumiendo, un cohete de los Estados Unidos se estrella en las costas de Sicilia a su vuelta de una misión a Venus. De entre lo que se logra rescatar de la nave hay huevo gelatinoso del que posteriormente nacerá una criatura que, producto de la atmósfera terrestre, crecerá de forma desmesurada. Más adelante, tras huir de sus captores, logra encaramarse a lo alto del Coliseo en un último intento por salvar su vida.

Harryhausen quería olvidar cuanto antes la mala experiencia con el diseño de los extraterrestres de *La Tierra contra los platillos volantes* y poder desarrollar esta vez algo de lo que se sintiese completamente satisfecho. Era consciente de que los seres alienígenas, como los dinosaurios, se prestaban perfectamente a un diseño imaginativo, sobre todo si van a servir de base a un muñeco *stop-motion*. Pero debía ser prudente, porque también sabía que cualquier interpretación cinematográfica de alienígenas debía

tener cierta base “porque si no, el público, más que dejar en suspenso su incredulidad, lo que haría sería ponerse a reír”<sup>1</sup>. Ejemplos tales serían los extravagantes extraterrestres de *Invasion of the Saucer Men* (Edward L. Cahn, 1957), *It, the Terror from Outer Space* (Edward L. Cahn, 1958) o *It Conquered the World* (Roger Corman, 1956), donde los malos de la película parecen más bien caricaturas de extraterrestres, con desproporcionadas cabezas de aspecto vegetal, fisionomía entre reptil y gorila o incluso con un cuerpo con forma de un cono con brazos, en el caso del último título.

Fuera de la serie “B”, no obstante, el diseño de alienígena que había trascendido por aquella misma época era, por contra, excesivamente sobrio. La mayoría de las veces bastaba con vestir a un actor con disfraz o una capa de maquillaje como en *El enigma de otro mundo* (Christian Nyby, 1951) o incluso podían tener aspecto totalmente humano como en *Ultimátum a la Tierra* (*The Day the Earth Stood Still*, Robert Wise, 1951). En contraste, aplicando la versatilidad de la *stop-motion* y los muñecos articulados, Harryhausen era consciente de que podía hacer lo que quisiera, sin tener que confinarse a la morfología humana. Podía, si lo deseaba, hacer marcianos con ojos de insecto, con tentáculos (uno de sus elementos favoritos de diseño a ese respecto), complexión esquelética, grandes cabezas, colas e incluso alas. El animador estaba preparado para tener en consideración lo que fuera con tal de que no tuviera aspecto de hombre con un disfraz de goma. Debía, no obstante, ser creíble para el público. Por ejemplo, resulta obvio que los seres humanos hemos necesitado a lo largo de nuestra evolución perfeccionar la habilidad prensil, porque sino jamás hubiésemos evolucionado tecnológicamente, cultural y artísticamente como lo hemos hecho. A partir de eso lo lógico sería evitar que una criatura apareciera sin manos o con tentáculos o pinzas, pues reduce la credibilidad del observador en cuanto a su capacidad de diseñar, y sobre todo construir, mecanismos complejos como una nave espacial. A esta conclusión llegó Harryhausen tras observar el aspecto de los extraterrestres en las pruebas que hizo de *El jupiteriano* y *La guerra de los mundos*, que precisamente no terminaron de convencer al autor porque nadie podría creer que con tentáculos o pinzas en las manos se pudieran fabricar semejantes transportes interplanetarios. Bueno, nunca se sabe, en cualquier caso la excusa sería que quizá controlaban el metal con la mente.

En el caso de Ymir de *A veinte millones de millas de la Tierra* quizá no fuera

---

1 HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, *The Art of Ray Harryhausen*,. 2005, p. 131 (trad. a.).

importante este detalle, pues él no ha viajado ni construido la nave con la que aterriza en nuestro planeta. Han sido los humanos los que han cogido el huevo de algún lugar de la superficie de Venus y lo han introducido en el cohete. Por lo tanto Ymir es más una criatura de naturaleza animal que un ser alienígena inteligente.

Como la criatura había sido concebida originalmente como un cíclope, su primer diseño había sido semejante a tal criatura, muy parecida a lo que sería el de de *Simbad y la princesa*. Pero a medida que la historia se fue desarrollando el animador decidió que un cíclope no era una idea adecuada. Además se había dado cuenta de que en los diseños había dibujado a la criatura con cinco dedos, algo que indicaba una inteligencia superior, y no era esa la idea. El siguiente diseño fue el de una enorme, escamada y rechoncha figura con papada y protuberancias puntiagudas que comienzan en su frente y le recorren la espalda, pero tampoco le convenció. Tras abandonar aquellas primeras dos ideas prosiguió con un diseño que mantendría la papada de pez, algo que ya había usado previamente en los marcianos de *La guerra de los mundos*, pues pensaba que quedaban perfectas en una criatura que ha evolucionado en la hostil atmósfera de Venus. También conservó el detalle de la columna vertebral con protuberancias puntiagudas y lo hizo erguido y delgado, dándole una postura más humana, a lo que añadió una textura de piel de reptil, pies con garras, tres dedos en cada mano y una cola. El elemento humanoide no solo le pareció que hacía de ella una criatura más creíble, sino que también le permitiría introducir posteriormente características humanas en la mesa de animación que ayudarían al público a identificarse y empatizar con la criatura.

Del Ymir solo se construyó un muñeco totalmente articulado que se usó para la animación principal. Sin embargo, una vez empezada la filmación, se hizo uno más pequeño parcialmente articulado para tomas lejanas y un tercero, sólido y sin movilidad para las tomas en las que le profesor agarra al pequeño Ymir de la mesa. También se creó un guante de látex con el aspecto de la mano del Ymir para el momento en que su brazo surge a través de una tela que cubre una jaula y agarra a la actriz Joan Taylor. Una vez más, el padre del animador se encargó de los sofisticados esqueletos articulados, los cuales Harryhausen cubrió con espuma de caucho usando el método de construcción. Bastantes meses antes, cuando tenía decidido el aspecto de la criatura, había hecho una figura de escayola. De su textura sacaría un molde para hacer un vaciado en látex y obtener una capa de fina “piel” para el muñeco.

Para la película también hubo de fabricar un elefante, un perro y un granjero. El elefante se enfrenta a Ymir durante su huida y comienzan a pelear, agarrándose en varias ocasiones, por lo que era imprescindible crear un muñeco independiente del paquidermo. Curiosamente nadie se percató en el momento de fabricar el elefante, pero si observamos la escena comprobaremos que tanto el Ymir como el animal tienen la misma altura en pantalla, lo que haría de este último un auténtico fenómeno de feria debido a su tamaño desproporcionado, aunque lo cierto es que durante la acción es difícil caer en ese detalle. El perro, por su parte, se fabricó porque también hacía contacto con la criatura, aunque esta vez de manera más fugaz. El animal se lanza sobre ella, pero apenas lo vemos de cuerpo entero, pues la acción transcurre tras unos tablones y sólo percibimos la lucha a través de la sombra que proyectan ambos contendientes. Respecto al granjero, también se hizo un muñeco por la misma razón que el perro. El hombre, en determinado momento pincha a la criatura con una horca de labranza y ésta, dolorida, se lanza sobre él, tumbándolo en el suelo mediante golpes y mordiscos.

Otra cosa que tuvo que diseñar fue el cohete, y Harryhausen quería que su aspecto resultara creíble pero a la vez diferente, práctico pero visualmente llamativo. Aunque no era muy detallado, estudió muchos conceptos y diseños y al final se basó en una combinación del cohete nazi de la Segunda Guerra Mundial, los primeros cohetes de la Nasa y otros conceptos visuales de cómo serían los viajes espaciales según los científicos de los años cincuenta.

Llegado el turno de la animación, Harryhausen tuvo que hacer algo más que mover los muñecos. Teniendo en cuenta que estamos en una película de “monstruo en desbandada”, las destrucciones están garantizadas y de nuevo tuvo que acometer el derrumbamiento de varios edificios y un puente, por el que surge Ymir en determinado momento. Una de las secuencias más llamativas sin embargo es la del nacimiento de la criatura, una escena similar de la que hablaremos posteriormente, la del homúnculo en *El viaje fantástico de Simbad*. Para el momento de la eclosión encajó un muñeco pequeño del Ymir en un molde con forma ovalada, vertiendo en su interior a continuación una mezcla de gelatina blanca, dejando que se solidificara. Durante la animación fotograma a fotograma fue cortando secciones de la gelatina, produciendo el efecto de algo que emerge de la sustancia.

La película se estrenó en junio de 1957 y el folleto promocional para la prensa

de Columbia describió los efectos como “dinamación electrolítica”, algo que Harryhausen no sabía exactamente qué significaba. Fuera lo que fuera, las críticas no estuvieron mal, aunque los intentos de Harryhausen de que la compasión fuese el sentimiento que desprendiese la criatura no parece que calase entre los periodistas, que solo destacaron en sus escritos que resultaba una buena apuesta para los adictos al cine de “monstruos”, y cuyos efectos dotan a la película “de un fuerte potencial de explotación comercial”<sup>2</sup>. En cualquier caso, se convirtió en un éxito financiero para Morningside Productions y la película puede seguir siendo disfrutada por otras generaciones, que seguramente sí entenderán la verdadera intención de la película.



**Fig. 147:** boceto inicial de Ymir, con aspecto de cíclope. **Fig. 148:** prueba de modelado de Ymir basado en los diseños iniciales.

---

2 HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, *Ray Harryhausen, an Animated Life*. 2003, p. 98 (trad. a.).





**Fig. 149:** bocetos previos de Ymir. **Fig. 150:** Muñeco del elefante. **Fig. 151:** boceto definitivo de Ymir. **Fig. 152:** muñeco de Ymir (copia en resina del original). **Fig. 153:** huevo gelatinoso de donde surge la criatura.

#### 4.1.5. LA FAUNA SOBRENATURAL DE ARABIA

Tres fueron las aventuras que Harryhausen desarrolló para poner a prueba el ingenio y la fuerza del héroe de Bagdad, Simbad el marino. Fue sin duda el personaje que más satisfacción le dio, ya que pudo enfrentarlo a toda serie de criaturas memorables e inesperadas. Conozcamos ahora qué hubo tras de cada amenaza, cada peligro, cada enigma y cada invocación mágica.

Con la firme decisión de dejar a un lado las películas con monstruos que atacaban una ciudad, el animador recuperó el resumen y los dibujos de su proyecto *Simbad el marino* y se sorprendió al comprobar que la idea básica y las imágenes seguían transmitiéndole buenas vibraciones. Desafortunadamente sabía que iba a ser difícil vender la idea, especialmente porque la película de 1955 de la RKO *El hijo de Simbad* (*Son of Sinbad*, Ted Tetzlaff, 1955) se había estrellado en la taquilla y Harryhausen temía que las películas con ese personaje no generaran confianza en los inversores. Sin embargo Charles H. Schneer echó un vistazo al material e inmediatamente advirtió lo original y comercial que podía resultar un proyecto poblado con semejantes criaturas. Eso sí, Harryhausen le avisó que esta película costaría más que otras producciones, pues recrear aquel periodo de fantasía necesitaría de una compleja puesta en escena. Schneer sabía que la oficina central de Columbia no daría el visto bueno sin algún que otro cambio en la historia, por lo que le pidió que reescribiese su lujoso argumento y convertirlo en un conjunto de escenas clave algo más factible. Tras semanas de correcciones y rediseños de escenas, hicieron una presentación a Columbia, obteniendo el visto bueno para el desarrollo y así, *Simbad el marino* se convirtió en su siguiente producción.

Como ya indicamos, fue el esqueleto viviente el personaje a partir del cual se desarrolló *Simbad y la princesa*. Ahora debían construir una historia a su alrededor igual de interesante. Simbad hizo siete viajes de los cuales, para las películas, se utilizaron indistintamente criaturas de cualquiera de ellos. Que el título original fuera *The Seventh Voyage of Sinbad* (*El séptimo viaje de Simbad*) se debe a que el siete es un número mágico, como los siete esqueletos que salen de las siete cabezas de la hidra, y como ya comentamos anteriormente a Harryhausen el título le sonaba muy bien. Al final creó una galería de criaturas fantásticas para estas películas que se integran con tal naturalidad en

la atmósfera exótica de la narración que sorprende saber que la mayoría ni siquiera provienen de los cuentos originales de Simbad, comenzando con el esqueleto.

Este personaje había acompañado a Harryhausen desde su juventud. El cortometraje de los estudios Walt Disney *El baile de los esqueletos* (*The Skeleton Dance*, 1929) le había servido de inspiración para confeccionar aquellos primeros personajes de papel maché que usó para sus representaciones teatrales. Del cortometraje le llamó la atención sobre todo la parte final donde, en un momento de confusión, los huesos de los personajes se entremezclan, adoptando formas estrambóticas.

El esqueleto como personaje danzarín y jugueteón contrasta con la visión europea y medieval del mismo, pues lo que conocemos como “danza de la muerte” en Europa nada tenía que ver con una fiesta desenfadada en un cementerio y sí con un ritual para evitar el terrible destino que podía afectar tanto a ricos como a pobres, nobles o vasallos. El esqueleto, con o sin su habitual guadaña con la que cercenaba la vida, fue uno de los protagonistas en aquella oscura época de nuestra historia, plasmándose en frescos, bajorrelieves y grabados, inyectándose en la mente de las personas poco instruidas, temerosas de pecar para no tener que encontrarse cara a cara con este mensajero de malas nuevas.

Pero en el nuevo mundo la imagen del esqueleto tiene variantes más festivas. El Día de los Muertos en México, coincidiendo con nuestro solemne Día de todos los Santos, es una celebración que realza la representación artística de los esqueletos, ya sea a través de dulces o figuras artesanales, heredando la tradición de las tribus ancestrales de conservar los restos de los muertos y mostrarlos en los rituales donde se celebra la muerte y el renacimiento. La fiesta de Halloween, por su parte, es una antigua celebración celta de sentido pagano que acabó mezclándose con la celebración de Todos los Santos cuando los celtas fueron cristianizados. Posteriormente la tradición fue transmitida al pueblo americano, a través de los inmigrantes irlandeses, que la despojaron de todo contenido religioso hasta convertirla en una mixtura entre el Carnaval y la Danza de la muerte, cuyo fin primordial es divertirse, recogiendo los dulces que se entregan casa por casa, portando disfraces basados en iconos del terror donde, por supuesto, tiene protagonismo el esqueleto, que además suele decorar puertas y hogares de toda Norteamérica —y cada vez más, las de España, es evidente—. A Harryhausen le encantaba Halloween y los tétricos personajes que en aquella

celebración se liberaban de sus cadenas. Así que el esqueleto de Simbad, aparte de una idea que tuvo mientras observaba un grabado de Doré con un caballero en una escalera, casi podría considerarse un viejo amigo de la infancia del autor.

Este personaje aparece en escena de repente, cuando Simbad acaba de rescatar a la princesa de un maleficio. El mago Sokurah no está precisamente muy alegre de que la feliz pareja abandone sin más su castillo, así que lanza un conjuro sobre un esqueleto inerte que está colgado en una de las salas, haciendo que cobre vida y le invada un sentimiento de venganza, que no podrá aplacar si no es luchando a espada contra Simbad. La inolvidable escena transcurre en su clímax por una de las escaleras de caracol del castillo, muy similar al dibujo que había realizado Harryhausen tiempo atrás. No había que hacer ningún diseño del esqueleto salvo concretar sus armas, así que fue uno de los personajes cuyo aspecto sufrió menos cambios desde su concepción. El animador no podía imaginarse nada más extraño a lo que enfrentar el marino que un esqueleto armado con espada. Ese rostro con su perpetua sonrisa, sin mirada, sin expresión; además ¿qué puede haber más terrorífico que algo que ya está muerto?

Harryhausen diseñó una estructura que le permitía toda clase de movimientos, pero como indicamos en un anterior apartado esta vez no recurrió al sistema de moldes para darle cuerpo, ya que el personaje era de por sí una estructura. Lo que hizo fue recubrir el armazón de metal con capas de algodón empapado en látex, modelando uno por uno cada hueso, colocando luego el cráneo, que estaba hecho de resina. El proceso dio como resultado un terrorífico —por inexpresivo y tétrico— esqueleto de unos veinticuatro centímetros de alto y para cuya animación Harryhausen lo dio todo, llegándose a apuntar a clases de esgrima —que tuvo que abandonar al sufrir un tirón de cadera— para hacer más verídica la lucha; no en vano el esqueleto es, junto a Medusa, una de sus creaciones más populares y de las que se sentía más orgulloso<sup>1</sup>.

Pero esta no era la primera criatura con la que se encontraría el público, sino el cíclope, al que se le ve persiguiendo a Sokurah en las arenas de la isla de Colossa. Esta secuencia, al inicio de la película, se creó con la intención de introducir a los espectadores en la historia con cierto dramatismo; el público debía maravillarse al ver a una criatura tal saliendo de la boca de una cueva y ponerse a dar zancadas por la playa. No se había visto nada parecido hasta entonces y tal y como ocurrió con Kong, la gente

---

1 HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, *The Art of Ray Harryhausen*, 2005, p. 101 (trad. a.).

no terminaba de explicarse cómo se había creado.

El cíclope de esta historia está basado principalmente en el Polifemo de la Odisea de Homero, aunque en las historias de Simbad, concretamente en la narración de su tercer viaje, encontramos a un ogro de similares características antropófagas. No hemos hallado textos donde Harryhausen cite a dicho ogro, pero es evidente que su cíclope se insertó en la historia porque en el tercer viaje de Simbad aparece un ser gigantesco que además, al igual que en la película, utiliza un asador para cocinar a los marinos antes de zampárselos. En una de las adaptaciones de *Las mil y una noches* leemos la siguiente descripción del ogro:

Era como una palmera, y tenía el pelo y la piel negros y los ojos rojos como ascuas. De su boca, que semejaba la entrada de un pozo con unos labios prominentes como los de un camello, surgían unos largos colmillos. Sus orejas, que eran como ruedas de molino, caían encima de sus hombros, y sus manos y sus pies eran como las garras de un león.<sup>2</sup>

Lo cierto es que es una combinación un tanto compleja de llevar a la arcilla, así que no es de extrañar que, ya que el cíclope había estado a punto de protagonizar *A veinte millones de millas de la Tierra*, optara Harryhausen por el diseño que ya tenía y que seguía mostrándose harto original. La intención particular del animador era evitar que el público pensara que se trataba un hombre disfrazado, pero también quería asegurarse de que sería práctico como muñeco animado. Al final le dio a su cíclope el atributo tradicional, el único ojo (la palabra “cíclope” proviene del griego *kyklos*, “rueda” y *ops*, “ojo”), pero con los añadidos de un torso inferior de cabra y unas piernas que acababan en pezuñas, característica que tomó de otro personaje de la mitología griega, el sátiro, una criatura que ya le era familiar puesto que tras la guerra había escrito una sinopsis con la intención de crear una película que la incluyera. Además tenía un boceto del personaje hecho en arcilla, que podía considerarse un prototipo del cíclope de *Simbad y la princesa*, y que había modelado para otro proyecto, también cancelado, de finales de los años treinta, *Dafnis y Cloe*. Pero llegar a la versión final del diseño del cíclope/sátiro no fue sencillo, pues la imagen que acabó por verse en la pantalla distaba mucho de la original, que tenía un aspecto poco llamativo. Las únicas

---

<sup>2</sup> Descripción extraída de *Simbad, cuentos de las mil y una noches*. Ediciones B. Barcelona, 2000.

características inusuales que tenía en esa fase eran su único ojo, orejas puntiagudas, una ristra de pinchos sobre su cabeza y su gran tamaño. No fue hasta que el animador se puso a hacer el muñeco cuando cambió el diseño para darle más características de sátiro, como un torso inferior peludo y pezuñas, piel escamosa y con verrugas e, importante, el cuerno. El muñeco final del cíclope era muy detallado, para así poder usarlo también en primeros planos. Podemos advertir su musculatura, su piel, seca y agrietada, y las venas y verrugas que cubren la epidermis. Es una creación inolvidable por original y grotesca, que además pintó de color anaranjado, logrando un hermoso contraste cromático cuando se sitúa frente al azul del cielo.

El cometido del cíclope era protagonizar varias escenas que Harryhausen indicó mediante dibujos clave hechos a carboncillo; una era el del cíclope rostizando a un marino sobre el fuego, otra era el arrancamiento de un árbol por parte de una de estas criaturas; otra mostraba el rescate de los marinos atrapados por una enorme serpiente y la última era una lucha entre dos cíclopes por elegir quién se comería algunos de los marinos capturados en una jaula. Al final se eliminaron las dos últimas secuencias citadas, así como la idea de mostrar una colonia completa de cíclopes, esto último por ser excesivamente costoso. Fabricaron no obstante tres muñecos de la criatura que aparecen en diferentes secuencias; dos de diferente tamaño para el cíclope del principio y un tercero para cuando lucha con el dragón en el final. Aparecen dos cíclopes diferentes en la película, pero únicamente si somos observadores nos daremos cuenta de que el del final tiene dos cuernos y apuntan hacia abajo, un detalle quizá demasiado sutil y que en el primer visionado tal vez pase desapercibido. Quizá debieron unir los dos cíclopes en un mismo plano, aunque fuera mediante trucaje, para evidenciar que en la isla hay más de uno. Sea como fuere, aquel diseño se convirtió en una de las creaciones más queridas por los aficionados tras el estreno, una popularidad que mantiene a día de hoy.

La siguiente criatura en aparecer es la mujer serpiente, otro personaje que le gustaba mucho a Harryhausen porque también era diferente a todo lo visto hasta ahora. El animador quería introducir el elemento exótico de la bailarina de la danza del vientre en la película, pero quería hacerlo desde una perspectiva original, haciendo que la escena sirviera además para mostrar el poder del intrigante Sokurah. La mujer se trata en realidad de la ama de Parisa, prometida de Simbad, que ha accedido a que el mago

lance su hechizo en ella porque éste le ha prometido que se convertirá en la mujer más exótica de todo Bagdad. Tan exótica que reaparece, tras introducirse en una gran vasija, con cuatro brazos y con cuerpo de serpiente de cintura para abajo, lo que le permite llevar la danza del vientre a un nuevo nivel.

Harryhausen pensó que con dos brazos el baile no hubiese sido tan llamativo, así que el par de brazos extra le permitió darle a su cuerpo completo un encanto y fluidez que le hicieran funcionar a las mil maravillas junto con la música. La piel de la mujer serpiente, desde sus senos hasta el final de la cola, se consiguió a partir de un molde de la piel de una boa constrictor. Harryhausen optó por piel artificial en lugar de piel real porque esta última hubiese resultado demasiado quebradiza y rígida. Hicieron entonces un vaciado a partir de escayola de una piel de aspecto gomoso y luego se colocó sobre la superficie del muñeco. Al animar el muñeco utilizó como referencia una música de la película *Salomé* (idem, William Dieterle, 1953), tomada prestada de la librería musical de Columbia para usarla como guía rítmica. Más tarde el compositor Bernard Herrmann escribiría un nuevo tema que encajó perfectamente con su animación.

Los movimientos de baile debían basarse en una danza del vientre, por lo que antes de comenzar a trabajar en la secuencia decidió que necesitaba “estudiar” a estas particulares bailarinas para capturar la esencia de su arte. Esta parte de estudio le obligó a buscarlas por todo Los Ángeles, lo que de paso le puso al día de los clubs nocturnos de la ciudad a la vez que se le ayudó a convertirse en un crítico experto en la disciplina. Esta mujer serpiente es un claro precedente de la Medusa de *Furia de titanes* de 1981 aunque, evidentemente, su carácter es menos agresivo; excepto quizá por el detalle de que no puede controlar su propia cola, que acaba agarrándola fuertemente por el cuello. Sin embargo todo acaba bien, y el ama de Parisa deja atrás su experiencia como danzarina con una sensación total de éxtasis. Teniendo en cuenta su agrio carácter, quizá este sea el mejor logro de la magia de Sokurah.

Tras salir de Bagdad en busca de la lámpara mágica, Simbad y sus hombres arriban a la isla de Colossa, donde aparte de los cíclopes tendrán que vérselas con otras criaturas que tampoco les recibirán con la hospitalidad deseable.

El cielo se oscureció de pronto, como si la noche hubiera caído de forma repentina y a deshora. El fenómeno se debía a la llegada de un gran pájaro que se aproximaba a tierra y cubría el cielo, ocultando totalmente el sol.

Entonces me vino a la memoria un cuento que narraban los marineros sobre una isla del océano Índico en la que había un ave llamada *Ruk*<sup>3</sup>, que alimentaba a sus crías con elefantes.

(Fragmento de *El segundo viaje de Simbad el Marino*)<sup>4</sup>

Esta criatura aparece en las historias originales de Simbad en el segundo y quinto viaje. En *Simbad y la princesa* escogieron el encuentro del quinto viaje para desarrollar la secuencia donde los marinos, hambrientos, se zampan la cría de un ave Roc recién salida del cascarón que encuentran mientras suben por una montaña. En principio querían presentar una escena donde el ave intentara hacer naufragar el barco de Simbad lanzando rocas desde el aire, pero abandonaron la idea, optando por escoger la acción del citado quinto viaje donde el marino y sus hombres luchan contra un ave Roc adulta que trata de vengarse de ellos tras descubrir que han dado muerte a su polluelo.

A Harryhausen le parecía una criatura irresistible —criaturas, pues aparecen madre y cría—, e hizo un solo dibujo para la secuencia donde mostraba al polluelo siendo sacado a la fuerza del huevo por los marinos. Decidió además añadir una segunda cabeza, haciendo de la criatura algo aún más excepcional. Desde el principio del todo la secuencia del Roc iba a ser una de las importantes y el artista George Lofgren se esmeró cubriendo el muñeco de la cría, excepto el cuello y cabeza, con piel real de pato que compraron a un taxidermista. Se le presentó no obstante un problema a Harryhausen, pues era muy difícil animar el muñeco sin tener que colocar los dedos sobre tan delicada textura, al que incidiría en la animación y luego se notaría. Logró que esto no ocurriese sujetando el muñeco por las partes que la cámara no podía apreciar.

El huevo estaba hecho de escayola, montado por secciones para que pudiera animarse mientras se rompía dejando paso al polluelo que estaba en su interior. Para animar al muñeco de la cría dentro del huevo se construyó una trampilla detrás del mismo, fuera del campo de visión de la cámara. Esta sección, abierta, le permitía a Harryhausen asomarse y mover el muñeco, cerrándola de nuevo para hacer la filmación del siguiente fotograma.

Los marinos, como sabemos, acaban con la vida del polluelo para poder saciar

---

3 “Rokh” en la versión de Vicente Blasco Ibáñez de *El libro de las mil y una noches*, Barcelona: Círculo de lectores (edición de 1978).

4 *Simbad, cuentos de las mil y una noches*. Ediciones B. Barcelona, 2000.



su hambre, algo que no gusta a Simbad, pues teme no sin razón que tal acción pueda traerles problemas. Ocurre entonces que baja la madre del polluelo en busca de venganza. Este Roc adulto mantenía la base morfológica de la cría, es decir, se trata de un pájaro de dos cabezas, pero esta vez va cubierto de un plumaje negro —hecho con plumas de verdad—, su pico superior está curvado hacia abajo para darle un aspecto más siniestro, como un buitre, y tiene un bulto sobre la frente del que carecía el polluelo; además era considerablemente mayor en tamaño y en mal humor.

Harryhausen animó a la criatura sujeta a un mecanismo suspendido y observamos también que al bajar del cielo la enorme criatura crea una nube de polvo con el agitar de sus alas, un detalle que consiguieron filmando una polvareda en la localización real mediante ventiladores. Para Harryhausen estos detalles sutiles siempre dotaban a la *stop-motion* de un realismo especial que tal vez no capte el espectador, pero sin el cual entendía que la escena no hubiese funcionado tan bien. Dichos toques resultaban vitales, según el animador, para reducir la brecha de credibilidad entre el público y la acción y era otra muestra de su capacidad y dominio de la técnica, así como su afán de perfección.

El pájaro Roc adulto era un enemigo muy difícil al que hacer frente. Así lo cree Simbad que, sin éxito, recurre a su lámpara mágica para que el genio del interior le ayude a escapar ileso del conflicto emplumado. El pájaro finalmente lo coge entre sus garras —momento en que el actor real es sustituido por un muñeco con su misma apariencia— y lo lleva al nido, abandonándolo a su suerte en lugar de comérselo, por lo que Simbad, al despertarse, logra bajar del nido y poner rumbo al castillo de Sokurah, quien ha secuestrado a la diminuta princesa. El castillo subterráneo del mago está vigilado por un majestuoso dragón, una criatura que Harryhausen siempre había querido incluir en alguna de sus películas.

Los dragones son monstruos aéreos del orden de los reptiles y su nombre deriva del griego *draca*, que significa “serpiente”. Se ha llegado a distinguir cinco familias de dragones: la europea, la occidental, la británica, la mediterránea y la oriental. La británica tiene como principal especie el famoso dragón escudefuego, el elegido por Harryhausen, dividido a su vez en los llamados wyvern, con dos patas, y los gusano, con alas pero sin patas. La palabra *draca* tiene la misma raíz que las palabras que implican visión aguda, *drakos*, que significa “ojo”. Los dragones son por lo tanto listos,

despiertos y grandes guardianes. En los mitos griegos vigilaban tesoros como las manzanas de oro del Jardín de las Hespérides o la fuente de Ares en Tebas. Tradicionalmente los dragones adultos son inmunes a los proyectiles normales y además suelen tener gemas engarzadas que desvían las flechas. Aquellos que escupen fuego tienen esa capacidad gracias a unas glándulas inflamatorias que permiten la emisión nasal de ese elemento. Recurren a resoplar fuego como medida de defensa o, en el caso que nos ocupa, de advertencia, pues nadie ha de penetrar en la guarida de Sokurah.

Los cuernos del dragón son un emblema de poder y por ello la cabeza de la criatura de esta película está coronada por unos llamativos apéndices óseos, afilados y retorcidos; su lengua es bífida y sobre los ojos posee unas pequeñas crestas a modo de cejas similar a las protuberancias de un allosaurio. La cola, como no podía ser de otra forma conociendo los gustos de Harryhausen, forma parte importante del diseño, con una aleta en su extremo en forma de punta de lanza. Por último destaca la fila de espinas unidas por una membrana que recorre la columna vertebral del escamoso vigilante.

Harryhausen ya había construido un dragón para su obra de teatro de “Buen inglés, mal inglés” y sabemos que el de *Sigfrido*, la película de Fritz Lang, siempre le había fascinado. Dragón, por cierto, que tampoco podía volar, como el que nos ocupa. El dibujo clave que hizo para la ocasión mostraba a Simbad, al igual el héroe alemán, matando a espada a la criatura en el exterior de una enorme caverna. El dibujo, con claras reminiscencias al trabajo de Doré, muestra al dragón con una morfología que parte del rhedosaurio y que se respetaría en el acabado final. El concepto del dragón pues, está compuesto de varias ideas; un toque de Doré, una pizca del adversario de San Jorge y claro, una ración de la propia imaginación del autor. La única característica tradicional de dragón de la que estaba desposeído era, como hemos indicado, la de poder volar, algo que creyó innecesario porque la historia hubiese requerido de muchos cambios. Haciéndolo un ser de tierra no disminuía su poder, otorgándole por otra parte la suficiente vulnerabilidad para hacer creíble que Simbad pudiese acabar con él.

El muñeco era casi de un metro de largo, algo grande para animar, especialmente para el momento de la lucha contra el cíclope, que le llevó tres semanas completarla. Originalmente habían planeado que el dragón lanzara llamas en la lucha final con el cíclope, pero el presupuesto no lo permitió, así que tan solo se le ve mostrando su letal fuego dos veces. Para lograr el efecto usaron un lanzallamas en el lugar del rodaje, el

jardín de la Alhambra, y como no encontraron una tela negra lo suficientemente grande lo filmaron bajo la noche estrellada granadina, a una distancia aproximada de un kilómetro. De vuelta a Londres sobreimpresionaron el efecto en la zona justo delante de las fauces del dragón, dando el toque perfecto a la mágica ferocidad del guardián de Sokurah y por el que sentimos lástima al final de la película, pues como primo hermano exótico del rhedosaurio, también compartió su destino.

Todas estas criaturas acompañaron a Simbad, Parisa, el mago Barani y el resto de compañeros en la primera fantasía oriental de Harryhausen, un giro temático que se saldó con un enorme éxito popular y que le permitió desarrollar el arte de la animación con muñecos bajo un nuevo concepto de narración. El éxito incluso sorprendió al propio Harryhausen, pudiéndose permitir alejarse de las películas de segunda categoría y entrar en la corriente principal, con la esperanza también de ir consiguiendo presupuestos más holgados que no coartaran sus sueños. No obstante, la siguiente película no sería un intento de repetir el éxito con una secuela de las aventuras del marino, aunque no hacía falta, porque el genio ya estaba fuera de la lámpara.





Criaturas de *Simbad y la princesa*.

**Fig. 153:** esqueleto viviente. **Fig. 154:** mujer serpiente. **Fig. 155:** dragón. **Fig. 157:** ave Roc. **Fig. 158:** cría de Roc. **Fig. 159:** ciclope.

#### 4.1.6. EL TAMAÑO IMPORTA EN BROGDIGNAC

El siguiente proyecto resultó algo poco usual para el equipo de Harryhausen, pues el guión que tenía Columbia de *Los viajes de Gulliver* de Jonathan Swift carecía de criaturas en su narración. La intención original era hacer un musical con Danny Kaye, pero como estaba contratado por Metro Goldwyn Mayer, estos estudios no estaban dispuestos a ceder a su estrella sin una buena suma de dólares a cambio. Así que, impulsado por el éxito de *Simbad y la princesa* Charles H. Schneer decidió adaptar el guión y de paso acomodarlo a la *Dynamation* para que Harryhausen tuviera su momento para lucirse.

En junio de 1959 se entregó un guión listo para ser filmado, que incluía el viaje de Gulliver al mundo de los liliputienses y al de los gigantes, y aunque el número de criaturas se redujo a dos, los trucajes no dieron al animador ni un momento de descanso. Tuvieron que esforzarse al máximo para que la ilusión de cambio de tamaño surtiera efecto, objetivo que lograron mediante filmaciones en fondo amarillo con vapor de sodio (ver anexo 1), maquetas, tomas con perspectiva forzada<sup>1</sup> y mucha imaginación.

El resultado fue una lúcida película familiar de aventuras, con un guión que no solo no elimina la sátira original de Swift sino que construye sobre ella unos diálogos ágiles e inspirados. En cuanto a la contribución de Harryhausen en el campo de la *stop-motion* podrá parecer que, tras la experiencia de *Simbad y la princesa*, que esta vez solo aparezcan dos criaturas puede parecer insuficiente; pero el caso es que esta no era una película de criaturas, y están las que necesitan estar, una ardilla y un cocodrilo. No hubo necesidad de más. Lo gozoso de la película es que es una narración llena de encanto que, cuando menos te los esperas, te regala una secuencia de *stop-motion*, acabando por redondear el conjunto. Los aficionados tal vez pudieran sentirse algo decepcionados por el escaso protagonismo de seres fantásticos en este título, pero pronto entenderían que aquí la animación es la guinda, no el centro de la película.

Las dos criaturas que Harryhausen animó aparecen en Brobdingnag, la tierra de los gigantes. Así pues, se trata de dos animales de tamaño desproporcionado, al menos

---

<sup>1</sup> Es un engaño visual donde se juega con la posición de los personajes y las líneas de fuga de los decorados para simular en pantalla tamaños que no son reales. Un ejemplo muy ilustrativo son las fotografías tan comunes de los turistas que se hacen fotos como si sujetaran la torre de Pisa. Ese sería el principio de una perspectiva forzada. Ahora con los efectos digitales no es tan necesario, pero en producciones como *El señor de los anillos* de Peter Jackson se hizo buen uso de esta técnica para mezclar hobbits con humanos.

para el Doctor Gulliver y su esposa Elizabeth. El primero en aparecer es la ardilla, que irrumpe en medio del bosque, alterando la plácida mañana en la campiña tras la noche de bodas de la pareja protagonista. El animal, que a tamaño normal nos puede parecer una criatura adorable, se comporta como un depredador más y agarra por el pantalón a Lemuel y se lo lleva a su madriguera con la intención de almacenarlo cual bellota. Elizabeth huye aterrada, pero el doctor queda atrapado y medio aturdido, sin salida posible.

El diseño de la ardilla no tenía mucha complicación; en realidad la piel es de una ardilla real. Harryhausen cubrió con gomaespuma la estructura que le había construido su padre y luego se la entregó al taxidermista Arthur Hayward para que la enfundase con la piel. El aspecto es muy real, aunque tan solo aparece en siete planos —en general bastante fugaces— que no permiten lucirse en exceso al animal. Lo cierto es que tampoco Harryhausen quedaría muy contento con la secuencia; por una parte no le gustó el sonido que emitía, más parecido a un silbido que a un chillido y tampoco le gustó el ritmo de la secuencia, que según él hacía que el momento careciese de emoción. Con todo, aun siendo una de las criaturas más intrascendentes, admitió que el animal tenía cierto encanto y que en aquel momento encajaba bien en la historia.

Respecto a la otra criatura, comenzaremos señalando que en principio iba a ser una rata, pero para no repetirse con el tema de los roedores —y porque, más importante, a Schneer no le agradaban en absoluto las ratas—, se sustituyó por un cocodrilo, lo que a todas luces resultaba mucho más atractivo. Por suerte, esta secuencia sí quedó tal y como deseaba Harryhausen y además se convirtió en otra de las favoritas de su filmografía. A diferencia de la secuencia de la ardilla, aquí la criatura tiene más margen de protagonismo, apareciendo en dos momentos de la película; uno a mitad de la misma, donde el rey de Brogdignac le enseña su colección de seres diminutos a la pequeña Glumdallich. Entre ellos se encuentra el “animal más fiero de su clase que existe en cautiverio”, según el monarca refiriéndose a un cocodrilo diminuto pero agresivo que tiene en una de las jaulas.

Durante los cinco planos en los que aparece el cocodrilo observamos cómo da unas cuantas dentelladas a la vez que mueve de forma grácil la cola, con lo que el director Jack Sher anticipa la secuencia que tendrá lugar algo más tarde cuando el rey, envidioso por la inteligencia del doctor, le condena injustamente por brujo a enfrentarse

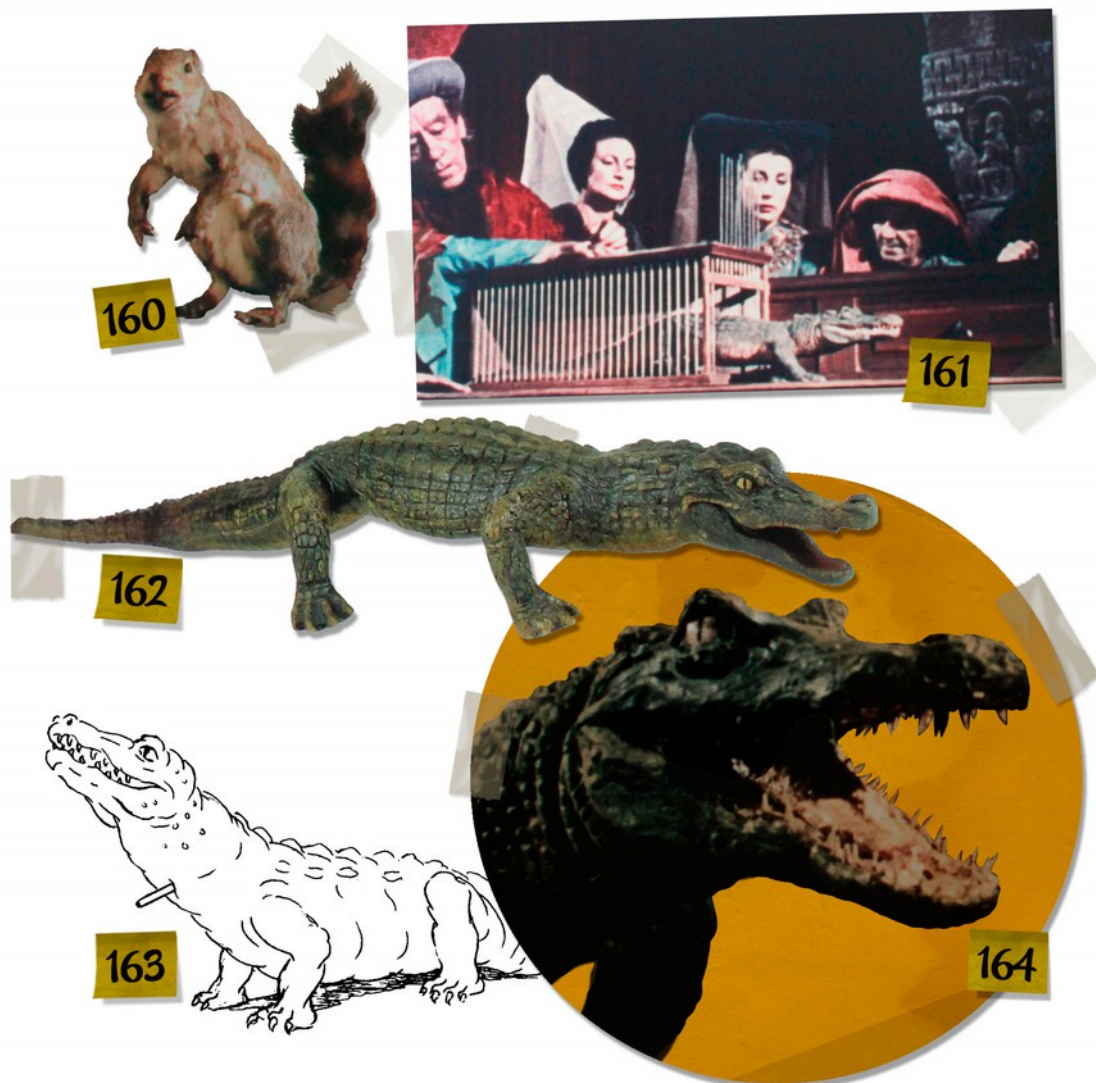
al fiero reptil en un duelo a muerte. Y vaya duelo. Al menos, Gulliver tiene la opción de armarse con un broche y una pasador que hacen de escudo y espada para así protegerse e intentar dar un estoque al aterrador animal. En esta secuencia se alternan varios tipos de planos y movimientos de cámara, lo que nos permite observar al cocodrilo desde todas las distancias y admirar en los primeros planos el detalle y el mimo con el que está construido. Cabe señalar no obstante una pequeña incongruencia en su tamaño; si bien la ardilla de la anterior secuencia se mostraba gigante porque era el doctor quien tenía un tamaño diminuto, aquí observamos que el cocodrilo tiene un tamaño también descomunal en comparación con su oponente; y no debería ser así puesto que el cocodrilo, en teoría, pertenece al mismo mundo de Gulliver y por lo tanto su tamaño en relación a él debería ser proporcional. En cualquier caso entendemos que se trata de una licencia artística que, de no haber sido tomada, hubiese perjudicado la secuencia en su conjunto. O tal vez, quién sabe, se trate en realidad de un cocodrilo primitivo, de la familia de los grandes saurios.

Sea cual sea su origen, esta vez el muñeco animado brilla en escena ocupando un total de veintinueve planos, cuya animación y montaje hacen de esta secuencia todo un nuevo logro, mezclando el actor con la figura animada sin apenas evidencias de trucaje, recordando por momentos la magnífica lucha de Simbad con el esqueleto en la anterior película, algo que también se debe a la magnífica labor del actor Kerwin Mathews. No en vano la muerte del cocodrilo es muy parecida a como iba a ser originalmente la del dragón en la primera película del popular marino, donde Harryhausen pretendía que la criatura escupefuego muriera a golpe de espada. La morfología del cocodrilo es también muy similar a la del dragón y además una de las figuras de cobre que hizo Harryhausen sobre Simbad durante su retiro recuerda más, por la proporción entre el héroe y la criatura, a la secuencia de Gulliver que a la del marino de Bagdad. Para esta ocasión utilizaría un diminuto muñeco animado de Gulliver en las tomas en las que comparten plano él y el cocodrilo, un sistema que resultaba más eficaz que integrar al actor real mediante trucajes ópticos y que ya había utilizado en la secuencia de la ardilla, cuando ésta introduce a Gulliver en la madriguera.

La película finalmente se estrenó en América en diciembre de 1960, ayudada por una intensa campaña publicitaria. La crítica del *Variety* fue la más elogiosa: “La película es notable por sus logros visual-cinematográficos y por la audaz, brillante y

majestuosa banda sonora de Bernard Herrmann”. Y continúa diciendo “El experto en efectos especiales Ray Harryhausen, hace viable y plausible la versión cinematográfica de Gulliver con su proceso *Superdynamation*, ante lo cual no podemos menos que reverenciar los esfuerzos productivos a los que tuvo que someterse. Perspectivas, variaciones ópticas, sincronización de pantallas divididas... sin duda un trabajo gratificante e incalculable”<sup>2</sup>. Añadiremos por nuestra parte que las interpretaciones son estupendas y que el guión sigue tan chispeante como en la época.

Pasemos ahora a la siguiente sala donde, de nuevo, los animales gigantes vuelven a ser los protagonistas, aunque también se colará una singular ave prehistórica.



**Fig. 160:** muñeco de la ardilla. **Fig. 161:** fotograma de la película. **Fig. 162:** reproducción en caucho del muñeco original del cocodrilo. **Fig. 163:** fragmento del boceto de trucajes para la escena. **Fig. 164:** primer plano del muñeco original.

2 HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, *Ray Harryhausen, an Animated Life*, 2003, p. 128 (trad. a.).



#### 4.1.7. LOS EXPERIMENTOS GASTRONÓMICOS DEL CAPITÁN NEMO

Una vez completado *Gulliver*, Schneer y Harryhausen volvieron a la habitual rutina de buscar un tema adecuado que se ajustase a los criterios necesarios exigidos por la *Dynamation*. Hablaron de *Tarzán y los hombres hormiga* (*Tarzan and the Ant Men*) y uno de los viejos favoritos del animador, *El alimento de los dioses* (*Food of the Gods*), pero ninguna de aquellas ideas llegó a nada, por lo que hubo de proseguir la búsqueda. Fue Schneer quien descubrió un guión que había estado guardado en un cajón de los estudios Columbia durante muchos años. Se trataba de una adaptación de *La isla misteriosa*, una historia de Julio Verne, secuela de *20.000 leguas de viaje submarino*, con potencial para convertirse en una gran aventura, eso sí, con *Dynamation*.

El “problema” para Harryhausen, aparte de la temida comparación con la adaptación de Disney de la primera aventura de Nemo dirigida por Richard Fleisher en 1954 era que, como el original de Verne, el guión contenía apenas un par de animales, siendo uno de ellos un simio entrenado para hacer de sirviente. Era necesario pues incluir nuevas e interesantes criaturas sabiendo de antemano que eso obligaría a tomarse ciertas libertades respecto a la novela original. Sin embargo sabían que era posible mantener los mejores elementos de la historia —el globo con el que escapan los protagonistas, la supervivencia en una isla desierta y la aparición de Nemo— y seguir siendo una historia factible y fiel al original pero con sello “Harryhausen”. Las criaturas que aparecen en la película son animales fruto de los experimentos del capitán Nemo que, en la isla donde se desarrolla la aventura, ha logrado que alcancen gran tamaño para hacer frente a las hambrunas que asolan al mundo; una acción que, si bien está cargada de buenas intenciones, lo cierto es que para los protagonistas representa todo un catálogo de problemas de convivencia.

En la película final hay cuatro encuentros con las respectivas criaturas: el cangrejo, las abejas, el phororhacos y el cefalópodo. La primera de ellas aparece cuando, cerca de la costa, los hombres accidentalmente la pisan mientras está “durmiendo”, y es sin duda uno de los momentos más recordados de la película. La acción real para la secuencia se desarrolló y filmó en la playa de S'Agaró, en Gerona. Para permitir a los actores que tuviesen contacto directo con la criatura, construyeron dos de sus patas y una pinza sobredimensionada para agarrar al actor Dan Jackson, que

intervenía en la secuencia. Estos recursos de acción en vivo eran siempre difíciles de operar de manera convincente, y en este caso lo lograron manteniendo los planos cerrados y pasando a la animación siempre que fuera posible. Para los planos generales de Jackson atrapado en la pinza se usó un muñeco del actor de unos ocho centímetros al que Harryhausen animó junto con el cangrejo. Editando ambas tomas, acción real y animación, consiguieron una convincente fluidez de acción, y aunque al autor ya sabemos que no le gustaba insertar planos de las criaturas a tamaño real entre los planos de animación, en este caso era vital hacerlo para mostrar el feroz aspecto del crustáceo.

El muñeco se construyó partiendo de un cangrejo real, comprado vivo en un mercado. La razón por la que usaron uno de verdad fue que no había necesidad de cambiar el diseño original que había creado la naturaleza; tal y como estaba era perfecto. Pero el caso es que alguien debía transformar aquel ser vivo en un muñeco, y como primer paso solicitaron a una chica del museo de historia natural de Londres que acabase de la manera más humanamente posible con su vida. Y de paso que lo separase por piezas para que Harryhausen pudiera ensamblarlo de nuevo, aunque esta vez con una estructura articulada interna. El animador estudió atentamente al cangrejo como si de un puzle se tratara y unió cada pieza a un esqueleto metálico, llenando las secciones con fibra de vidrio para así mantener firmes todas piezas.

Para los planos cercanos de las mandíbulas se usaron cuatro cangrejos vivos filmados en el estudio, en España. Era necesario filmar estos planos en vivo porque para la animación hubiese sido preciso fabricar un modelo más grande y además hubiese consumido demasiado tiempo. De por qué eran cuatro los cangrejos, pues muy sencillo; resulta que bajo el calor de los focos estos “actores” solían echarse una cabezada, así que tener cuatro era la única forma de que siempre hubiese alguno disponible y despierto.

El final de la criatura en la película le sobreviene cuando es lanzado a un géiser en ebullición, que no era otra cosa que una maqueta con hielo seco que simulaba el vapor. Ante de empujar al crustáceo al burbujeante agujero vemos a uno de los hombres atando una cuerda a las patas a tamaño real del cangrejo para que no escape. En el plano general Harryhausen animó al muñeco con una cuerda en miniatura atada en la pata correspondiente, mientras que en el otro extremo se ve a los hombres tirando de ella. Durante la acción real tuvieron a un hombre fuera de cámara del que tiraban de los

actores desde el otro extremo. Esta cuerda real debía ser colocada con exactitud en la posición correcta porque el animador debía ajustarla con el muñeco y la cuerda en miniatura (alambre en realidad). No había margen de error con esto, y una vez la acción real había sido filmada, así se quedaba.

Otra de las secuencias más populares de la película es la del phororhacos. Es conveniente resaltar su procedencia porque cuando la película se estrenó tanto crítica como público asumió que era un pollo sobredimensionado, como el propio cangrejo. Lo cierto es que en este caso nos ponemos de parte del público, pues el tal phororhacos tiene un aspecto muy colorido, mezcla entre un gallo y una avestruz, y sus movimientos son un tanto torpes, lo que hace que nos resulte ciertamente simpático y nos recuerde a un ave de corral, algo que también le transmitió a Bernard Herrmann cuando fue a escribir la música de esa escena.

El muñeco era aproximadamente de veinticinco centímetros de alto y aunque se suponía que esta especie prehistórica tenía colores brillantes Harryhausen tampoco quería hacerlo muy llamativo, y aparte de las plumas rojas de la cabeza, el resto eran plumas normales de gallina. Para presentar la criatura al público vemos tumbado a uno de los náufragos, Spilett, y advertimos cómo la sombra del animal se proyecta sobre su rostro. No sabemos lo que se le ha acercado, pero sabemos que no es amigable pues Spilett se levanta y huye asustado. Momentos después la criatura salta y entra en campo revoloteando desde la izquierda de la pantalla hacia la playa. Esta simple acción de irrumpir brincando en la escena introduce a la criatura de forma dramática y añade sorpresa y sobresalto, un efecto que Harryhausen ya había usado tanto en *Evolution* como en *The Animal World*. Acto seguido la criatura se encuentra aterrorizando a las damas del grupo, con Spilett tratando de defenderse. Entonces otro personaje, Herbert, salta desde la valla al lomo del pájaro con la intención de reducir al animal a cuchilladas. En el momento del salto el personaje es el actor real pero luego, cuando en el plano siguiente vemos que cae sobre el animal, es un muñeco de unos ocho centímetros de alto que está animado junto con la figura del phororhacos. Este plano se combinó con otros del actor en primer plano sobre una superficie que simula el lomo a tamaño real de la criatura; cuando finalmente la criatura cae muerta al suelo tras romper la valla, lo que vemos cayendo del animal es el muñeco del actor, pero luego desaparece y quien queda inerte en la arena es el propio Herbert. Esto se consiguió excavando un

agujero en la playa para que el actor se tumbara y saliera del mismo en el momento justo, de un salto, simulando que caía desde arriba. Harryhausen posteriormente, en la mesa de animación, movería delante de la retroproyección de ese plano al pájaro cayendo con el muñeco del hombre en su lomo, ocultándolo en el mismo momento en que el actor en la imagen real apareciera rodando. La animación del phororhacos y el ritmo impregnado en la acción de la secuencia hizo de esta secuencia una de las más logradas a todos los niveles en la película.

La siguiente amenaza llega del cielo. Esta criatura se mencionaba en uno de los guiones previos como un abejorro, pero Harryhausen consideró que su forma obesa haría de este insecto algo cómico, y ya había sido suficiente con el “pollo gigante”, así que se decidieron por una abeja. El cuerpo del insecto se hizo de látex cubierto de una capa de piel teñida, en cuyo interior iba colocada una estructura de metal y cuyo tamaño era aproximadamente de quince centímetros de alto por veintisiete de largo. Estaba totalmente articulada y sus mandíbulas y antenas también podían moverse. Las alas estaban sujetas con alambre, lo que permitía cambiar su posición para, mediante animación, lograr el efecto del aleteo.

Harryhausen filmó estas alas en ciclos de dos o tres fotogramas en las posiciones de arriba, mitad y abajo, y así sucesivamente; tres poses de movimiento repetidas una y otra vez que proyectadas en la velocidad correcta daban ese aspecto de tamborileo borroso. Al igual que con el phororhacos, aquí también hay una anticipación antes de la aparición de la criatura. Los jóvenes enamorados Elena y Herbert están en un estanque sentados en la entrada de una cueva en lo alto de una roca cuando algo les llama la atención; brota miel bajo la entrada a una gruta. Entonces entran a inspeccionar, pero al querer salir de nuevo escuchan un zumbido y de repente una enorme abeja desciende y se posa en la entrada, por lo que no tienen más remedio que introducirse de nuevo en las profundidades de la cueva para huir de la amenaza. Una vez dentro de la colmena, observamos brevemente que son tres las abejas que han entrado tras los personajes, que no son sino la misma rodada por separado en el mismo escenario y unidas después mediante el trucaje de la pantalla dividida; hoy en día seguramente no bastaría con tres abejas porque presionando un botón y modificando algunos parámetros tendríamos todo un ejército alado dispuesto a probar el dulce néctar humano.

El clímax de la secuencia nos muestra a una de las abejas “sellando” a la pareja

de actores dentro de una de las celdas del panal. Para ello se construyó una sección del mismo y se colocó ante un fondo amarillo. La abeja se ve a través de hueco de la celda (insertado sobre dicho fondo) y vemos cómo regurgita una sustancia para cerrarla. Esta acción de sellar se consiguió haciendo la animación al revés. Harryhausen comenzó colocando una lámina de parafina bastante delgada de unos veinticinco por veinte centímetros colocada en un bastidor de madera, representando así la entrada totalmente cerrada de la celda del panal. Gradualmente, fotograma a fotograma, fue quitando pequeñas secciones de la lámina a la vez que animaba a la abeja, haciendo que pareciera como que quitaba los trozos de cera. Después, esa animación se positivó en sentido contrario y en lugar de quitar la cera parecía que la abeja iba sellando el agujero.

Por suerte, Elena y Herbert se las ingenian para escapar ilesos del panal y por accidente se topan con la gruta secreta del enigmático capitán Nemo, quien posteriormente guiará a parte del grupo por las profundidades de la costa para ayudarles a reflotar un barco que les ayude a escapar de aquella insegura isla. Pero en su misión habrán de hacer frente a un ser que habita aquellas cristalinas pero misteriosas aguas, el cefalópodo nautilo, un molusco marino emparentado con los pulpos, las sepias y los calamares que, como el caracol, arrastra consigo un caparazón y que suele ser habitual de los arrecifes de coral del océano Pacífico e Índico. Y en las islas misteriosas, claro está, por lo que su tamaño en este caso supera las expectativas de los buzos.

Fue otra de las ideas que sobrevivieron cuando en su momento Harryhausen y su equipo consideraron hacer una película de ambientación más prehistórica. En varias de las fases de desarrollo del guión la criatura debía ser un pulpo o una almeja gigante que protegía una enorme perla, pero para alejarse de lugares comunes al final resolvieron que sería una criatura marina que el animador basó en una concha rosa fosilizada, de unos seis pies de diámetro, del Museo de Colonia, en Alemania. De nuevo, como el pulpo de *Surgió del fondo del mar*, este cefalópodo debería haber tenido más tentáculos, pero el presupuesto dictaminó que menos era lo rentable. En este caso al menos no hubo tanto revuelo como la vez anterior.

Un nautilo real tiene muchas características en común con pulpos y calamares. Nada hacia atrás mediante la propulsión de agua y bajo la cabeza tiene un anillo de tentáculos armados con ventosas para capturar a sus presas; tras los tentáculos está el tubo muscular responsable de la propulsión. Sus ojos, aunque simples, son grandes y

están montados sobre protuberancias y tiene un cerebro bien desarrollado, aparte de buenos sentidos del tacto y del gusto. Por cierto, el nautilo caza de noche.

La versión aquí presentada es bastante libre. Los tentáculos, ya que ha de poder alcanzar y agarrar con ellos a un ser humano, son bastante más largos que los nautilos reales; por otra parte los nautilos no sacan tanto su cuerpo de la concha tal y como lo hace el de esta historia. Podría decirse que es una mezcla entre un nautilo y un calamar con piel y ojos de reptil. Su concha, como hemos indicado, es fósil y no pertenece a un nautilo actual y los ojos —enormes— están coronados con varias protuberancias. Definitivamente, un nautilo de laboratorio.

La introducción de la criatura en la secuencia comienza con los submarinistas andando por una oscura hendidura marina donde descansa el molusco; la cámara nos muestra una inquietante zona en dicha oscuridad y mediante un *zoom* se adentra en ella, hasta que el muñeco del cefalópodo abre uno de los gigantescos ojos rojos, un plano hecho también mediante animación. Los movimientos de los tentáculos, que son los pocos que la criatura puede permitirse, son más lentos y fluidos que el de un animal de tierra para que parezcan más pesados debido al tamaño del animal y la presión del agua. Estos planos se combinaron con la acción real de los buzos luchando frente a la nada filmada previamente bajo el agua por el camarógrafo Egil Woxholt y donde se insertó posteriormente el muñeco animado. También se creó un personaje animado de uno de los buzos para los planos en los que se ve a la criatura agarrándolo con uno de sus tentáculos.

El cefalópodo, aunque era un gran oponente potencial, no acabó de encontrar su momento de gloria en la película. La ausencia casi total de sonido durante la acción, exceptuando el del rayo que le lanza un buzo para que libere a su compañero, hace que la secuencia desprenda cierto halo extraño. La música ayuda a mitigar esa sensación, pero las expresiones de los buzos, cuyos rostros vemos en primeros planos, quizá debieron ir acompañadas también de sonidos, aunque se escucharan mitigados por el casco. La secuencia es casi como un fragmento de cine silente que, para mayor desgracia, acaba en un suspiro.

A pesar de la un tanto desmayada intervención final de este cefalópodo, la película alcanza un nivel general fabuloso, ayudado tanto por un reparto excelente y la música de Bernard Herrmann. Nada hubo que envidiar a anterior película sobre Nemo

producida por la Disney, excepto su maquinaria publicitaria. No obstante el gran talento que destila no fue apreciado por el público en su día, teniendo que esperar a sus posteriores reestrenos para alcanzar su merecida gloria.

El rodaje de la película fue una experiencia muy grata, tanto por los escasos problemas de producción —dejando a un lado los recortes de presupuesto— como por la buena atmósfera que se mantuvo entre el equipo de rodaje y los actores, cuya complicidad y buen hacer queda patente. Además, aquella filmación tendría una testigo de excepción, una chica que había conocido Harryhausen poco tiempo antes de iniciar la producción y a quien invitó mientras se encontraba buscando localizaciones en España. Se trataba de Diana Bruce, que tiempo después se convertiría en Diana Harryhausen.



**Fig. 165:** boceto de la escena del cangrejo de *La isla misteriosa*. **Fig. 166:** fragmentos del *storyboard* de la secuencia de la abeja.



Criaturas de *La isla misteriosa*

**Fig. 167:** cangrejo. **Fig. 168:** abeja. **Fig. 169:** phororhacos. **Fig. 170:** cefalópodo nautilo.



#### 4.1.8. UN MUNDO NUEVO DE DIOSES Y MONSTRUOS

A finales de los cincuenta Charles H. Schneer y Harryhausen discutían las posibilidades de filmar una leyenda griega, concretamente la historia de Perseo. En consecuencia a la injusta falta de entusiasmo que había provocado *La isla misteriosa*, rescataron la idea y buscaron un argumento que se adaptara desde un principio a la técnica *Dynamation*. El equipo devoró todo el material literario que tenían a mano, pero en lugar de la historia de Perseo —de la cual creyeron que padecía algunos problemas narrativos— al final se decidieron por Jasón y su búsqueda del vellocino de oro, una historia conocida repleta de aventuras extraordinarias y de infinitas posibilidades para la animación con muñecos. Así nació lo que posteriormente se conocería como *Jasón y los argonautas*, que de todas las películas en las que Harryhausen estaría implicado es la que más le acabó gustando. Y lo más gratificante para él, la película que más le comentaba la gente. Parte de la culpa, evidentemente, la tienen la galería de criaturas que contenía la película y que pusieron en más de un aprieto al héroe Jasón, el hombre de una sola sandalia, y al resto de la tripulación del Argo. Con este navío zarpan rumbo a la Cólquida en busca de aquel preciado objeto, la piel de un carnero de oro<sup>1</sup>.

El primer personaje animado que aparece en la película interviene bien avanzada la historia, cuando los tripulantes del navío atracan en la isla de Bronce para proveerse de agua y alimentos. Allí Hércules e Hilas encuentran un valle llamado “de los titanes” repleto de estatuas gigantescas que están erigidas sobre un pedestal que, al parecer, guarda valiosos tesoros. Hércules, ayudado de su extraordinaria fuerza, abre el portal bajo la estatua que representa a Talos, sin saber que éste no es un simple adorno, sino que los dioses lo han colocado allí para evitar que mortales como él roben lo que se halla en el interior. La acción de Hércules provoca que Talos baje del pedestal y comience una épica persecución.

Talos es un personaje mitológico que unas veces se representa como humano y otras como un autómatas de bronce. En el segundo caso, que fue la representación elegida por Harryhausen, supuestamente es o bien una obra de Hefestos o Dédalo, o el último representante de la tierra de la “raza del bronce”. En esencia, es el guardián de

---

<sup>1</sup> El carnero de oro era hijo de Teófane, princesa de Tracia. Zeus quiso seducirla sin éxito. Entonces, para que ningún otro hombre se le acercara, convirtió a la joven en oveja, quien posteriormente daría a luz a un carnero con piel de oro. Zeus mandó sacrificar al vástago, colocando su piel en un árbol de la Cólquida, custodiada desde entonces por un dragón.

Creta, dotado de una vigilancia infatigable. Todos los días, armado, daba tres veces la vuelta a Creta, impidiendo a los extranjeros entrar en ella y a los habitantes escapar sin previa autorización. Sus armas favoritas eran las piedras, que podía lanzar a gran distancia, pero aún tenía un poder todavía más devastador; si uno de aquellos que querían escapar de la isla caía en manos de Talos, éste se introducía en el fuego hasta que su cuerpo se calentaba y se volvía incandescente, dando a continuación un abrazo de muerte al cretense clandestino. El gigante era invulnerable en todo su cuerpo a excepción de la parte inferior de la pierna, donde tenía una pequeña vena cerrada por una clavija que, en la historia original, rompe la sacerdotisa Medea, provocando su muerte<sup>2</sup>.

El Talos que aparece en esta versión de la aventura de Jasón tiene muchas similitudes con el mito original, pero el equipo de la película quiso aportar algo diferente. Lo primero de todo fue eliminar lo del abrazo abrasador, aunque sí hicieron que aplastara a algunos de los argonautas, convirtiéndolo en un adversario de treinta metros de alto basado en el coloso de Rodas, una de las siete maravillas del mundo antiguo. A pesar de que no hay rastro de aquel prodigio en la actualidad, conocemos que su colocación original era a horcajadas en el puerto de la antigua Rodas, de cara a mar abierto. El Talos de esta película se erige en un puerto natural, impidiendo que el Argo pudiera salir. Un coloso de Rodas, pero al revés.

Harryhausen quería que la estatua gigante fuera un guerrero y lo diseñó en el papel como una estatua griega con barba y un peinado al estilo de la época. Pero cuando llegó el momento de modelar el muñeco se decidió por armarlo con casco y espada, mejorando enormemente el diseño original, cuyo peinado no resultaba excesivamente favorecedor.

El muñeco de Talos era aproximadamente de treinta centímetros de alto y en su interior poseía una estructura metálica. Estaba modelado inicialmente en arcilla de la que sacaron un molde en escayola para reproducirlo en espuma de látex, pintada posteriormente con una pátina que simulaba bronce. Aparte del modelo animado Harryhausen construyó dos copias en fibra de vidrio y un brazo completo y un pie para ciertos primeros planos.

Cuando llegó el momento de animar el muñeco Harryhausen se encontró frente

---

2 GRIMAL, Pierre, Diccionario de la mitología griega y romana, 1951, p. 490.

a un nuevo y completo conjunto de reglas a seguir. Resulta que esta vez, en lugar de buscar la fluidez y el realismo había que lograr lo contrario, era necesario que la animación se viese más tosca de lo habitual. Quedaba más creíble que una estatua que ha cobrado vida se moviese de forma rígida y entrecortada, un efecto que se consiguió también gracias a los sonidos de crujidos metálicos que acompañan a la acción. El punto culminante de la secuencia completa de Talos es la escena en la que adopta la pose del propio Coloso de Rodas, donde vemos al gigante de bronce de pie a horcajadas en la salida del puerto natural para impedir que el Argo escape. Y cumple el objetivo con creces porque no solo no les deja salir sino que agarra el barco y lo eleva, haciendo que todos los tripulantes caigan al mar y corran hacia la playa.

Sin embargo no hay escapatoria posible y Argos reaparece sobre la arena para acabar su trabajo, que no es otro que aplastar a todo humano viviente. Pero Hera, protectora de Jasón, revela al héroe que el punto débil de Talos es su tobillo, por lo que ha de quitar una cubierta y así drenar el icor —sangre de los dioses— del gigante. Para permitir al actor Todd Armstrong agarrarse al tobillo de Talos contaron con un pie y un tobillo de yeso hechos a tamaño real y con un menjunje para el icor hecho de avena y colorante de agua. Para los planos medios animados del pie y el tobillo donde aparece el icor humeante se recurrió al papel de celofán para tal efecto. Harryhausen construyó un bastidor redondo con malla de alambre sobre el que montó un círculo de celofán de color y luego lo iluminó con una luz roja para asemejarlo al plano general donde se veía el líquido derramándose. Lo animó moviendo una fracción de dos centímetros y medio cada fotograma y después se insertó en el plano mediante un efecto de pantalla partida, haciendo que el líquido desapareciese en la arena de la playa. El vapor era real y se consiguió colocando una olla de vapor tras una madera (que representaba el tobillo). Cuando Harryhausen fue a animar la secuencia, colocó el pie grande del muñeco delante de la tabla en la retroproyección y así parecía que el vapor salía por esa parte.

El final de la secuencia de Talos nos muestra a la estatua agrietándose poco a poco a medida que se vacía de icor. Talos entonces se balancea y finalmente cae hacia cámara sobre la playa. Aquí Harryhausen no usó el muñeco principal sino uno hecho de fibra de vidrio que estaba cortado en porciones agrietadas. Las grietas se rellenaron con masilla y el conjunto entero se pintó para asemejarlo al muñeco original. Durante la animación Harryhausen tomaba un fotograma e iba quitando parte de la masilla,

entonces filmaba otro fotograma y lentamente creaba la apariencia de que las grietas iban apareciendo por su cuerpo. Llegado el momento tuvo que animar las secciones de la estatua cayendo. Así hasta que se desintegra por completo y cae sobre la arena. Una escena espectacular para ser la primera en mostrarnos las maravillas que puede lograr la *Dynamation* en una película de ambientación mitológica. Sin embargo, la aventura no acaba más que comenzar.

El siguiente encuentro de Jasón y sus hombres es con las harpías, dos repugnantes seres alados que el grupo se encuentra en su camino a la Cólquida y que se dedican a hacer la vida imposible al profeta Fineo, víctima de una maldición de los dioses. Este personaje había sido descrito originalmente como rey de Tracia y tenía dotes de adivino, pero eligió tener una larga vida en lugar de poseer el sentido de la vista, por lo que renunció a lo segundo, ganándose la indignación del dios Helio, que le envió como castigo a estos demonios alados para que le atormentaran de diversos modos: o bien robando su comida o bien echándola a perder antes de que el hombre pudiera ponérsela en la boca. Pero también se cuenta que tal vez su maldición proviniese porque, ayudado de su don profético, comenzó a revelar a los hombres los designios de los dioses. En la película se basaron en esta segunda versión, haciendo de Fineo una pobre víctima de las enviadas de Zeus.

En la leyenda griega las harpías eran genios alados, hijas de Taumante y Electra. Solían ser dos, llamadas Aelo —o Nicótoe— y Ocípete, aunque a veces se les unía una tercera, Celena. Sus nombres revelaban su naturaleza; significan, respectivamente, Borrasca, Vuela-rápido y Oscura. Solían representarse como mujeres aladas o bien como aves con cabeza femenina y garras afiladas. Se creía que habitaban en las islas Estrofiades, en el mar Egeo. Más tarde el poeta Virgilio las situaría en el vestíbulo de los Infiernos, junto con los demás monstruos. En este caso las harpías sí hacer honor a ese calificativo, pues disfrutaban con la tortura del viejo Fineo y además eran bien conocidas por ser raptoras de niños y de almas. La misión de Jasón será pues liberar a Fineo de estos seres y a cambio el profeta les revelará el camino hacia el vellocino.

Harryhausen llevaba tiempo queriendo hacer algo con demonios alados. No había tenido suerte con su proyecto de *Los elementales* y para *Simbad y la princesa* se había eliminado una secuencia con tales seres que aparecen en el séptimo viaje literario del marino, así que aprovechó aquella oportunidad ideal para rescatar estos personajes

tan poco agradecidos. Como siempre, se tomó ciertas libertades con la descripción original. Lejos de diseñarlas con cuerpo de ave de rapiña, las hizo parecidas a un murciélago, otorgándoles funcionalidad y una apariencia más amenazadora. Su concepto de esos monstruos estaba basado libremente en las ilustraciones de Gustavo Doré para *El infierno de Dante*, donde aparecen todo tipo de criaturas aladas (ver página 126, figs. 60 y 61). Al principio las dibujó como unas bestias de aspecto demoníaco con piel escamosa, alas de murciélago, pies y manos de tres garras, colas cortas y rostros horripilantes. Esta vez el concepto original cambió poco en la fase modelado, aunque hizo ligeros cambios en el rostro para que conservaran algún rastro de femineidad y les dio a su piel un inesperado tono azulado.

Al ser criaturas voladoras Harryhausen tuvo que sujetarlas con alambres mientras hacía la animación para así tener la posibilidad de moverlas de un lado a otro mientras aletean. Además planeó muchos “contactos” con la imagen real, es decir, momentos en los que las criaturas debían alterar algo del entorno, ya sea agarrar a un personaje o arrojar algo al suelo. El primero de esos contactos ocurre cuando las criaturas arrebatan a Fineo su bastón y luego le dan un tirón a su fajín, como si fuera la cuerda de una peonza. Harryhausen contaba con la acción real filmada antes de comenzar la secuencia y en el momento del rodaje ambos objetos se habían sujetado fuera de cámara con alambres, siendo tirados por un técnico en el momento preciso para que se desprendieran del actor que hacía de Fineo, Patrick Troughton. Después en el estudio de animación Harryhausen animó a los muñecos en sus soportes de alambre para que pareciera que le arrebataban los objetos. En el caso del bastón lo sustituyó (entre un fotograma y el siguiente) por uno en miniatura porque era preciso que la harpía lo cogiese con sus garras. En otro momento vemos que una de las criaturas empuja la mesa de piedra de Fineo y la hace caer al suelo, junto con la comida. Para esta secuencia se colocó delante de la retroproyección, además de las harpías, una mesa en miniatura que Harryhausen animó haciéndola caer en el mismo plano.

Para la captura de las harpías por Jasón y sus hombres el guión dictaba que debían colocar una red que cubrían el techo y los laterales del templo, así que tuvieron que colocar escaleras y poner a los actores el lo alto de las columnas del templo. Cuando la red cae sobre las desorientadas bestias vemos a éstas removiéndose intentando escapar. Para este plano se utilizó una red en miniatura engarzada con hilo

flexible que a su vez Harryhausen suspendió con cables y animó a la vez que caía sobre las harpías. Una vez presas, combinó la red real y la animada. La primera, que vemos siendo agarrada por los hombres, está colocada en el retroproyector, y la que está hecha de hilo flexible se encuentra en primer plano delante de la pantalla retroproyectora con los muñecos dentro. Para estas escenas no era solo conveniente, sino estrictamente necesario, tener todo cronometrado al milímetro, sabiendo en qué momento preciso de la secuencia se llevaba la cabo cada acción para que los muñecos estuviesen colocados en el lugar y momento precisos. Solo de ese modo, una vez terminada la animación, surgiría la magia.

Y la siguiente criatura surge, pero literalmente. Se trata del dios Tritón, que aparece de entre las aguas para contener las llamadas “rocas fragorosas”<sup>3</sup>, que son unos riscos que se desprenden al paso de los barcos, hundiéndolos sin remedio. Por suerte Fineo les había dado a los navegantes un amuleto con la figura del citado dios, que al ser lanzado al mar invocará al hijo del mismo Poseidón.

Este dios suele representarse con cuerpo de pez de cintura para abajo, a veces incluso con dos colas. Sin embargo, dado que debía emerger de las profundidades marinas y resultaba excesivamente complicado realizar esta secuencia con animación, el personaje lo interpretó un actor caracterizado, haciendo uso de de la cámara de alta velocidad para dotarlo de la adecuada presencia. El papel requería una cualificación especial: evidentemente saber nadar, ser capaz de sumergirse en el agua durante largos períodos de tiempo y poseer largos brazos para que fuera capaz de alcanzar las maquetas de los acantilados opuestos y así abrir paso al Argo. Esta persona tuvo que ir encorsetado con una incómoda cola de pez de goma y esquivar los complejos mecanismos —operados mediante cables por un técnico del estudio— que controlaban dicha cola. Como añadido, los cabellos de su peluca estaban completamente cubiertos de laca para evitar que por el agua pareciesen, según Harryhausen, “fideos mojados”. Otra curiosidad; tras la primera toma emergiendo del agua vieron que su expresión parecía demasiado corriente, así que Harryhausen le dijo al actor que sacara su labio inferior hacia afuera, como si fuera de la realeza de Habsburgo, en cuya fisionomía era muy característica ese defecto genético (provocado por la endogamia). Esto satisfizo a Harryhausen, quien consideró que con aquel gesto el personaje adquiriría una majestuosa

---

3 También llamadas Rocas Cíneas (Las Rocas Azules) o Simplegadas (las rocas que se chocan). GRIMAL, Pierre, Diccionario de la mitología griega y romana, 1951, p. 490.

y siniestra apariencia.

Y así, Jasón y sus hombres llegan a la Cólquida tras superar las rocas fragorosas y habiendo rescatado de las mismas a Medea, sacerdotisa del templo de Hécate, diosa que adoran los habitantes de aquellas tierras gobernadas por Aetes. Allí, en la Cólquida, se halla el preciado vellocino de oro, un objeto vital para Jasón, quien lo necesita para poder recuperar el trono de Tesalia. No obstante el vellocino se encuentra férreamente vigilado por una criatura que no quita ojo al tesoro. En realidad no quita sus catorce ojos, pues se trata de una hidra de siete cabezas.

En la historia original el vellocino de oro está vigilado por un dragón, no por una hidra, pero Harryhausen prefirió esta última criatura por las posibilidades que ofrecía tanto de diseño como de animación. La hidra que habitaba en los pantanos de Lerna y a la que se enfrenta Hércules en la historia original era un monstruo hijo de Equidna y de Tifón y había sido criada por la diosa Hera, esposa de Zeus, para que sirviese de prueba a Hércules. Comúnmente se le representa con varias cabezas, variando de cinco o seis hasta incluso cien, según el autor que escriba el relato<sup>4</sup>. Además, estas cabezas tenían una asombrosa peculiaridad; además de poseer un hálito mortal, si alguien cortaba alguna de ellas surgía otra en su lugar, lo que la convertía en una criatura prácticamente invencible. En el mito de los doce trabajos de Hércules el héroe comenzó cercenando una cabeza tras otra, pero al darse cuenta de que era imposible acabar con el monstruo de ese modo pidió a su sobrino Yolao que quemase con tizonos los muñones para que nada pudiesen surgir de ellos nuevamente. Así, logró poco a poco ir debilitando a la bestia hasta el punto de que solo le quedó una de sus testas, la que se decía era inmortal, de la que Hércules acabó cortando y quemando igualmente su herida, enterrándola posteriormente y cubriéndola con una roca.

Harryhausen encontró tan poderoso el concepto de una bestia con muchas cabezas que no tuvo dudas en tomarlo prestado para que hiciera de protector del vellocino de oro. No obstante tuvo que modificarlo un poco, pues la perspectiva de tener que animar el proceso de una cabeza siendo reemplazada por otra al ser cortada era demasiado desalentador, especialmente cuando habían tantas otras secuencias animadas en la película. Decidió entonces que siete serían las cabezas, número místico y que como ya sabemos es una cifra habitual en la filmografía del autor. Además, decidió

---

4 Nueve en el caso de GIBSON, Michael, *Monstruos y dioses de la mitología griega*, 1984.

eliminar la capacidad de la criatura de restituir su cabezas cercenadas.

Para el diseño se basó en las representaciones que existen de la criatura en vasijas antiguas, aunque aportando su toque personal. Sus siete cabezas eran semejantes a las de un ave-dinosaurio, con un pico curvo y dos crestas a modo de orejas en la parte posterior del cráneo, una imagen con la que el animador quería sugerir una vuelta a los tiempos prehistóricos. Basó el diseño en las formas serpentina y además de las siete serpientes que surgían del pecho añadió una cola rizada y bifurcada. Estas formas definirían el movimiento de la criatura, pues el balancear de las cabezas y la cola debía ser constante para crear el amenazante, misterioso y terrorífico efecto final.

La figura tenía unos noventa centímetros de alto, y era uno de los muñecos más grandes que Harryhausen había diseñado y construido hasta aquel momento, lo que le permitió filmarla con detalle en primeros planos sin tener que recurrir a unas cabezas a mayor tamaño. Tenía por supuesto una estructura compleja en su interior, cuyas articulaciones le permitían mover todas las cabezas a la vez, abrir sus bocas, sacar las lenguas bífidas, agitar la cola y avanzar y retroceder su cuerpo. Además todos estos elementos corporales debían ser sincronizados. Por ejemplo si Harryhausen quería mover la figura digamos un milímetro, eran necesarios treinta o más movimientos por fotograma. Cada parte del cuerpo debía moverse sin olvidar su posición final, teniendo el animador que recordar si la tercera cabeza estaba yendo hacia delante y abajo, si la cuarta estaba yendo hacia atrás y hacia arriba, si la cola se estaba curvando por acá y el cuerpo por allá, etc. Harryhausen debía tener presente que durante la animación no era conveniente atender llamadas de ningún tipo, ni siquiera las de la naturaleza, a no ser que estuviera cien por cien seguro del siguiente movimiento.

Por si esos elementos no fueran suficientes también tuvo que animar dos figuras humanas, Acasto y Jasón, que acababan aprisionados en diferentes momentos de la secuencia por una de las colas de la hidra. Como en los casos anteriores, las dos figuras a escala estaban basadas en los actores, a los que se había fotografiado desde todos los ángulos con sus trajes para obtener un buen modelo. Para los planos cercanos de los personajes aprisionados se recurrió a colgar a los actores reales mediante alambres con una réplica a tamaño real de la cola alrededor de sus cinturas.

A la bestia le llega su fin cuando Jasón le propina dos estocadas en el pecho, siendo mortal la segunda. Claro que durante la filmación el actor en realidad había



lanzado la espada contra la nada, insertando Harryhausen la criatura posteriormente mediante *Dynamation*. Y así acaba la secuencia de la hidra, espectacular y hermosa, sin duda un reto para Harryhausen pero por el que valió la pena cada gota de sudor. Pero, a pesar del trabajo que supuso, el animador quiso ir un paso más allá, pues había imaginado que los “hijos” de la hidra vengaran a su madre.

En este momento Jasón ya tiene en sus manos el preciado vellocino, pero los obstáculos no han acabado ahí. Aetes, ciego de rabia por el hurto, invoca los fuegos celestiales, que caen sobre los restos mortales de la gran bestia hasta reducir su carne a cenizas, dejando únicamente los huesos. Entonces el rey recoge del suelo siete dientes y corre tras Jasón y sus hombres para darles la última y mortífera lección, lanzando ante su presencia las siete piezas al suelo, de donde surge un ejército de esqueletos de igual número a los que dará una sola orden: “¡Matadlos, matadlos, matadlos a todos!”<sup>5</sup>.

En la leyenda original el rey Aetes somete a Jasón a varias pruebas antes de merecer el vellocino de oro. Una fue la de imponer el yugo a dos toros de cascos de bronce, regalo de Hefesto, que exhalaban fuego por sus narices. Después, con ayuda de ese tiro debía arar un campo y sembrarlo con los dientes del dragón de Tebas, que Aetes conservaba en un yelmo de oro. El tal dragón había sido guardián de la Fuente de Ares. Cadmo, héroe de Tebas y hermano de Europa, fue quien mató a la bestia, tras lo cual Atenea le aconsejó que sembrara el suelo con sus dientes, surgiendo de ahí una cosecha humana de guerreros armados llamados *Spartoi*, palabra griega que significa “hombres sembrados”. Para combatirlos, Cadmo les lanzó desde lejos una piedra y así, creyendo ellos que había sido alguien de su propio grupo, comenzaron a acusarse mutuamente. Lo que siguió fue una pelea de la que solo sobrevivieron cinco guerreros, aquellos que se convirtieron en los antecesores de las familias nobles tebanas.

Jasón, ayudado por Medea, que le había dado un ungüento para protegerse del fuego de los toros, completó la tarea de domarlos con éxito, tras lo cual procedió a sembrar la tierra con dientes del dragón de Tebas. De ese modo, al igual que había ocurrido con Cadmo, surgieron guerreros de la tierra que se abalanzaron sobre el héroe y sus hombres, y de la misma manera fueron reducidos, pues Jasón también optó por lanzarles un objeto, en este caso el yelmo que contenía los dientes del dragón, para confundir a los guerreros y así hacer que se enfrentaran entre ellos.

---

5 Diálogo de la película *Jasón y los argonautas*.

Así pues, la criatura que aparece en la película y sus circunstancias son una mixtura de diversas fuentes. Los dientes que recoge Aetes en realidad no son los de la criatura que custodia el vellocino. Es más, en la historia original el dragón se duerme mediante un hechizo de Medea, dejando el paso libre para que Jasón pueda acceder al valioso objeto y robarlo, pero no muere. Por otra parte, los guerreros que surgen de los dientes del dragón de Tebas tras ser lanzados a la tierra no son esqueletos como los muestra Harryhausen, sino guerreros humanos. No obstante, tras ver la secuencia, es difícil creer que el mito no sea tal y como se muestra en la pantalla, pues la combinación de elementos es realmente inspirada.

Los esqueletos guerreros, protagonistas del clímax y conclusión de esta historia fueron diseñados primero como cuerpos putrefactos surgiendo del suelo, algo que Harryhausen tuvo que suprimir finalmente, pues pensó que la presencia de cadáveres humanos perjudicaría la calificación por edades de la película. Quién le iba a decir a él que los zombies alcanzarían en la actualidad tanta popularidad.

Cinco de los siete esqueletos lleva escudo y espada y los otros dos una lanza. Podemos distinguir en las ornamentaciones de los diferentes escudos dos pulpos (uno en cada escudo), un león (o cabeza de Quimera), un gigante barbudo y una cráneo de Medusa con sus correspondientes cabellos de serpiente, anticipando quizá la próxima aventura griega que acometería el animador. Cada uno de los esqueletos era de unos veintidós centímetros de alto, y seis de los siete se hicieron expresamente para la película. El otro era aquel viejo conocido que había intervenido en *Simbad y la princesa*, a quien Harryhausen dio un repaso de pintura para que no desentonara con los nuevos miembros de la familia. También se tomó ciertas libertades a la hora de representar un esqueleto humano, porque debía lograr que la estructura de metal quedase cubierta por los huesos. Como en el esqueleto de *Simbad*, éstos se hicieron de algodón empapado en látex, modelados sobre la estructura hasta conseguir la forma deseada, dejándolos secar posteriormente hasta poder pintarlos.

Los esqueletos debían surgir de la tierra, y para lograr esa acción sustituyeron una sección del suelo de madera de la mesa de animación por una hecha de yeso donde abrieron siete agujeros aleatorios, cubriéndolos posteriormente de corcho. Luego colocaron una capa de yeso sobre el conjunto y pintaron la superficie con un tono acorde a la retroproyección. Bajo cada uno de los agujeros construyeron siete pequeñas

plataformas y colocaron a los esqueletos agachados, que es la pose que tienen cuando los vemos surgir del suelo. Harryhausen fijó cada una de las plataformas a un mecanismo de elevación con rosca (que ya había utilizado para hacer subir los tentáculos individuales en *Surgió del fondo de mar*) y animó a los esqueletos apareciendo lentamente del suelo, rompiendo a su vez la capa de corcho, que estaba previamente cortada por secciones para simular terrones al romperse. Cada uno de los trozos tenía un hilo de cobre que lo atravesaba, pudiendo animarlo como si fuera empujado por el esqueleto. Algunas de las piezas de corcho salen rodando del agujero, para lo que se ayudó de cera para ir pegando las piezas al suelo mientras las iba animando.

Si mientras se encontraba en mitad de la animación se arrepentiría en algún momento de haber ideado aquella escena, no lo sabemos. El caso es que tardó cuatro meses y medio en terminarla, a razón de medio segundo diario de película; una vuelta de tuerca más dentro de su filmografía que dio como resultado una de sus películas más populares que rodaría jamás. Por desgracia, otra vez, el público no llegó a entender en aquel momento lo original y fascinante de la propuesta, pues en aquel 1963 las producciones provenientes de Italia, muchas protagonizadas por aquella masa de músculos que respondía al nombre de Steve Reeves<sup>6</sup>, habían vulgarizado hasta tal punto el género de aventuras mitológicas que los espectadores, esta vez, no quisieron arriesgarse a pasar por taquilla. Por fortuna la película tendría una merecida segunda juventud gracias a los reestrenos que, como en otros casos, pusieron las cosas en su sitio. Ya lo dijo Tom Hanks: “Muchos dicen que *Casablanca*, otros que *Ciudadano Kane*. Yo digo que *Jasón y los Argonautas* es la mejor película de todos los tiempos”.<sup>7</sup>

---

6 Steve Reeves (1926-2000) fue un culturista metido a actor que debutó en 1954 precisamente en una película de Ed Wood, *Jail Bait*, del círculo de Forrest J. Ackerman.

7 Tom Hanks en la ceremonia de entrega de los Oscar, antes de dar paso a Ray Bradbury, que haría entrega del premio Gordon E. Sawyer a Ray Harryhausen en 1992.



Criaturas de *Jasón y los argonautas*

**Fig. 171:** harpía. **Fig. 172:** Talos. **Fig. 173:** esqueleto guerrero. **Fig. 174:** hidra.

#### 4.1.9. EL IMPERIO DE LAS HORMIGAS

Una nave espacial de las Naciones Unidas aterriza en la luna a principios de los años sesenta. Mientras exploran, los astronautas descubren una bandera inglesa y un documento que sugiere que hubo una expedición anterior durante la época de la reina Victoria. Los ejecutivos de las Naciones Unidas son enviados a Inglaterra para localizar a la persona que firma dicho documento, investigación que les conduce hasta un caballero anciano llamado Bedford, que relata la historia de cómo él y sus dos compañeros, Cavor y Kate, viajaron hasta la luna en 1899.

Así comienza la película *La gran sorpresa*, desafortunada traducción de *First Men in the Moon* —título original—, adaptación de la novela de H.G. Wells *Los primeros hombres en la Luna* (1964), donde narra las peripecias de dos aventureros en su viaje a nuestro satélite, ayudados por una sustancia llamada Cavorita. Harryhausen todavía tenía la espina clavada de no haber podido llevar a la pantalla su versión de *La guerra de los mundos* de H.G. Wells, por lo que volvió a intentarlo adaptando otro título del mismo autor, tal vez no tan popular pero con posibilidades de convertirse en una gran película. Méliès ya había hecho su particular versión de esta historia con *Viaje a la luna* en 1901 y existía una versión basada oficialmente en la novela que databa de 1919, *The First Men in the Moon* (Bruce Gordon y J.L.V. Leigh), pero poco más.

La película comenzaba con un prólogo en la época moderna, una de las licencias que se tomaron los responsables de la película, aparte de aumentar a tres el número de aventureros —a Cavor y Bedford, los dos protagonistas originales, se les unirá Kate, prometida de este último— y de un final similar al de *La Guerra de los mundos*, con una civilización desaparecida a causa de un virus de origen terrestre.

Esta civilización se compone básicamente de dos especies. La primera de ellas son las criaturas con las que se encuentran los aventureros en primer lugar en su periplo galáctico, las llamadas “vacas lunares”, enormes orugas alienígenas que sirven de alimento para los selenitas, seres que harán su aparición a continuación. En el primer guión el gigantesco monstruo lunar estaba descrito como un ser de sesenta metros de alto “con una cabeza grande como un hombre entero, cubierto de escamas puntiagudas y largos apéndices sosteniendo unos pequeños ojos; una mole colosal que llega hasta el

techo de la caverna, una montaña de gelatina traslúcida”<sup>1</sup>. Tiempo después el aspecto de la criatura cambió hasta la monstruosa oruga que se muestra en la película. Los selenitas, por su parte, se describían como:

“una grotesca forma que sugiere un hombre con una manta, cabizbajo, en cuya testa hay dos cáscaras planas que presumiblemente son sus ojos, aunque no tienen pupilas ni globos oculares, solo son formaciones oblongas con forma de caja cubiertas con un tejado vertical. En realidad sus cuerpos, que se supone sólidos, son huecos y parecen estar vueltos del revés. Su caja torácica está doblada como dos alas de murciélago”<sup>2</sup>.

En cuanto a la imagen de una civilización con reminiscencias a una colonia de insectos, en el guión preliminar se hablaba de ella como: “un laberinto extenso de pasajes angulares e innumerables cámaras abiertas por la zona superior hacinadas en varios niveles crecientes, como un gigantesco termitero”<sup>3</sup>, una imagen que por desgracia no pudo ser trasladada a la pantalla por su complejidad, al igual que el momento donde los tres personajes, Arnold, Kate y Cavor, una vez en la superficie lunar, son capturados por los selenitas y llevados al criadero lunar. A Kate se le ordena ir a la cámara real con las otras mujeres, las “reinas”, descritas en el guión como “criaturas con pequeñas cabezas y abdómenes hinchados”<sup>4</sup>, pero el grupo logra escapar y localizan su nave esférica dentro de una cámara junto a huevos gigantes de vacas lunares, uno de los cuales eclosiona, surgiendo una polilla. Lástima que al final ni reinas ni polillas aparecieran en la película final, teniendo que conformarnos con las vacas lunares, el ejército selenita y el Gran Lunar, jefe de la colonia.

El primer selenita lo diseñó el hermano del guionista basándose en lo sugerido en el texto, que hablaba de una criatura con una cavidad torácica hueca y grandes ojos multicolores de tábano. Pero cuando Harryhausen se puso a fabricar el prototipo resultó obvio que era demasiado grotesco e inquietante, y lo último que querían era poner en su contra al departamento censor, que era capaz, si lo deseaba, de denegar la calificación de “para todos los públicos” si creían que alguna criatura podía alterar al público joven.

---

1 HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, *Ray Harryhausen, an Animated Life*, 2003, p. 178 (trad. a.).

2 Ídem.

3 Ídem.

4 Ídem.

Increíble pero cierto. De todas formas a nadie de la producción le gustaba ese diseño, por lo que Harryhausen acabó basando la morfología de los selenitas en la de las hormigas, un aspecto que consideró más aceptable y creíble para la ocasión, con cabezas alargadas, antenas cortas, grandes ojos de insecto, delgadas piernas y brazos, alas plegadas (aunque no vuelan) y un cuerpo inferior largo e inequívocamente de insecto. El Gran Lunar, para diferenciarse del resto, tiene una cabeza bulbosa, que además sugiere una mayor capacidad mental. Harryhausen quería que la forma de estos seres sugiriese que viven su existencia en una colonia subterránea con túneles y cavernas.

Se encontraron entonces con un problema; resulta que, precisamente por ser una colonia de hormigas, estas criaturas avanzan en grupos. En los casos en los que debía aparecer un grupo reducido se podía echar mano de la animación, pero cuando el número aumentaba suponía un enorme contratiempo para Harryhausen, por lo que no tuvo más remedio que, a regañadientes, optar en determinados planos por actores disfrazados. Necesitó entonces diseñar un traje formado por veinticinco piezas para que una vez confeccionados se adaptaran a los actores que habrían de hacer de selenitas, niños en este caso. No era de extrañar que Harryhausen no quisiera utilizar esta técnica, pues a ratos resulta demasiado evidente el truco, porque los brazos de los actores son más gruesos que los de los muñecos animados y además falta movilidad en los rostros. No obstante, intentó reducir al máximo su aparición y bajar la intensidad de la luz para que se disimulase mejor el traje.

Aparte de varias escenas con los selenitas y el Gran Lunar la animación se utilizó para dar vida a una oruga —o “vaca”— lunar con enormes mandíbulas y ojos brillantes y naranjas que ataca a Cavor y a Bedford. Como las orugas reales, el diseño mostraba un buen número de patas. Para evitar animarlas todas, Harryhausen diseñó las escenas para que fuese necesario mostrar solo la parte frontal de su cuerpo. Estas patas, no obstante, debían estar en continuo movimiento de oleaje al caminar, algo que se logró insertando un alambre en cada pata. Primero se movía una hacia adelante y luego rápidamente hacia atrás mientras otra pata comenzaba a levantarse, y así sucesivamente. Y claro, cada pata debía estar en una posición diferente siguiendo un mismo sentido, algo que hizo de esta animación un proceso un tanto agotador y complejo, llegando a emplear tres o cuatro días para hacer un solo plano. Se fabricó un muñeco de cuarenta y

cinco centímetros de largo totalmente articulado y aparte un esqueleto de la criatura hecho de escayola para el plano donde aparecen las hormigas limpiando la carne de sus huesos. Como en otras ocasiones, el padre de Harryhausen se encargó de realizar las estructuras, que incluían la de la oruga lunar, el Gran Lunar, seis selenitas de veintidós centímetros de alto y seis selenitas soldado de doce centímetros de alto, aunque estas últimas no llegarían a ser utilizadas. Desafortunadamente el padre de Harryhausen moriría poco después de terminar el encargo, convirtiéndose ésta en la última colaboración con su hijo, quien tuvo a partir de ese momento que poner en práctica sin ayuda todo lo aprendido en el oficio de tornero. Pero de nuevo aprovechó un anterior personaje de *Jasón en los argonautas*, esta vez armado con un zapato y no con espada y escudo; en cierta escena, Kate permanece presa en una cabina de cristal por los alienígenas y éstos la observan a través de una especie de máquina de rayos X. La imagen muestra una breve transición del esqueleto animado observado por el selenita a la Kate real, que va andando hacia la parte izquierda de la pantalla, momento justo en el que hizo aparecer Harryhausen el esqueleto mimetizando los movimientos de la actriz mientras sale de la zona de los rayos X. Debió también ajustar la animación a unas frases de diálogo, concretamente :“¡Sáquenme de aquí. Sáquenme! ¿No me oyen?”. Aparte del temprano experimento que había hecho con el Barón Munchausen, donde animó el diálogo, precisamente, del Hombre de la Luna, y con algún que otro *Puppetoon*, esta fue de las pocas ocasiones en las que hizo hablar a uno de sus muñecos.

La labor de Harryhausen en la película tampoco se redujo al diseño y movimiento de criaturas. Animó la nave espacial que aparece al principio, se encargó del concepto de diseño global de la superficie, interiores y arquitectura lunares, rodó la escena del aterrizaje de la esfera victoriana y por supuesto dibujó los *storyboards* del film, aparte de otras tareas. En definitiva, se enfrentó al diseño de toda una civilización alienígena, y de paso al complejo sistema Panavisión impuesto por Columbia. Al parecer las lentes de las nuevas cámaras de 75 mm carecían de la suficiente luminosidad y campo focal, teniendo que eliminar trucajes con *Dynamation* en favor de los fondos azules, menos eficaces. Al menos la imagen ganó en espectacularidad, mostrando los escenarios lunares en toda su grandeza, logrando que merezca la pena el visionado del film únicamente por su belleza visual, no siendo ésta la única de sus virtudes; la película demostró de nuevo el buen hacer de Harryhausen y su equipo, que a esas alturas



dominaban ya el lenguaje y el ritmo de los clásicos de aventuras. Y quizá eso fue lo que en su momento perjudicó a la película de cara a la taquilla pues, si bien ha ido ganando con el paso del tiempo, cuando se estrenó en 1964 no logró atraer al público, tal vez porque ese tipo de narraciones habían pasado de moda o porque no apreciaron la mezcla entre comedia y ciencia-ficción. Era momento pues de rescatar a unos viejos conocidos a los que tanto había dado y de los que tanto había tomado, aunque esta vez sería sin Charles H. Schneer y Morningside, sino con la otrora mítica Hammer productions.



Criaturas de *La gran sorpresa*

**Fig. 175:** vaca lunar. **Fig. 76:** nave propulsada por la cavorita. **Fig. 177:** Kate vista a través de los rayos X. **Fig. 178:** selenita. **Fig. 179:** el Gran Lunar.

#### 4.1.10. AQUELLOS MARAVILLOSOS AÑOS PREHISTÓRICOS

De haber estado en un museo de historia natural las vitrinas que vamos a mostrar a continuación contendrían los huesos ensamblados de unos grandes saurios que vivieron miles de millones de años atrás en nuestro planeta. Sin embargo, este no es un museo normal; aquí las criaturas de la prehistoria conservan un halo especial, no son tal vez científicamente correctas; algunas de ellas incluso parten de la imaginación misma del autor. Sin embargo tienen otras características reseñables; sus huesos son de metal, sus músculos de gomaespuma y su piel de látex. Colocadas frente a una cámara de cine que filma fotograma a fotograma, animadores como Ray Harryhausen lograron que volviesen a la vida durante unos instantes, y si observamos bien, hasta podremos apreciar que, bajo su superficie rugosa, respiran.

Al animador le resultaba extraordinario que esas extrañas y desgarradas bestias, con sus colas espinosas, aletas, afilados dientes y tremendo tamaño pudieran haber durado tanto tiempo sólo para ser destruidos por lo que los paleontólogos ahora creen que fue un errado asteroide. Los dinosaurios habían sido las herramientas con las que Harryhausen había aprendido a trabajar y las que le permitieron tener una carrera en el cine. Sin embargo, no fueron muchas las oportunidades que tuvo de animarlos para la pantalla grande, al menos no en solitario.

Antes de entrar en materia, es decir, antes de hablar del título en cuestión, *Hace un millón de años* (1966) y de las criaturas que lo habitan, retrocedamos a 1956, año en el que fue contratado para *The Animal World*, una película documental de Irwin Allen de la que Harryhausen no quedaría especialmente satisfecho. Conozcamos de todos modos algunos pormenores de esta producción para entender el por qué Harryhausen consideró *Hace un millón de años* como su primera producción con dinosaurios.

La película *The Animal World* comenzaba con la formación de la Tierra, relatando la evolución de los animales desde la era prehistórica hasta la actualidad, tal y como los conocemos ahora. El eslogan para la película era “¡Dos billones de años para la realización!” y su responsable, el citado Irwin Allen, era un productor, director y guionista que había empezado en radio y publicidad y que gradualmente fue dirigiendo sus habilidades como agente en la industria del cine, en cuya filmografía se encuentran *La aventura del Poseidón* (*The Poseidon Adventure*, 1972), *El coloso en llamas* (*The*

*Towering Inferno*, 1974) o la serie *Perdidos en el espacio* (*Lost in Space*, 1965-1968). Antes de que Harryhausen entrara en el proyecto, Allen había contratado a Willis O'Brien como supervisor de la animación y asistente técnico para los diseños de los dinosaurios y los decorados con el fin de realizar quince minutos de animación con estas criaturas. A Harryhausen, dada su creciente reputación, le ofrecieron también entrar en el equipo, encargo que estuvo encantado de aceptar, aunque no por lo atractivo de la propuesta —su trabajo se iba a limitar a la animación—, sino porque podría volver a trabajar junto a su maestro.

La secuencia de la que se iban a encargar requería el desembolso más caro del presupuesto, por lo que Allen ansiaba reducir costes, llegando incluso a adquirir el material que Harryhausen había rodado de *Evolution* para ver si encajaba bien entre el metraje nuevo. Pero como el animador había rodado a dieciséis fotogramas por segundo al final no sirvió nada de lo que tenía rodado, frustrando la ilusión de Harryhausen por ver aquel antiguo trabajo hinchado a 35 mm y en pantalla grande.

En total O'Brien y él emplearon ocho semanas en la animación, una minucia en comparación con el resto de proyectos filmados hasta ahora por ambos. La animación era sencilla, sobre tableros y sin personajes humanos, lo que simplificó la tarea, pues no debieron complicarse realizando máscaras para dobles exposiciones ni complicados trucajes. Tenían además la ventaja de contar con dos cámaras en cada plató, dando como resultado una gran cantidad de metraje para editar. Cuando Harryhausen creía necesario duplicaba el fotograma de los movimientos lentos en escenas concretas, pero la mayoría de la animación la filmó a veinticuatro fotogramas por segundo.

En la película aparecerían seis especies de dinosaurios —ceratosaurio, triceratops, brontosaurio, tiranosaurio rex, estegosaurio y un pteranodón— pero el ceratosaurio y el tiranosaurio se animaron con la misma figura, añadiendo un cuerno en el hocico al primero. Usando los diseños de O'Brien, los muñecos habían sido construidos en el taller de maquetas de los estudios Warner, quienes cometieron un lamentable error. Irwin, que era plenamente consciente de los costes, insistió en que los muñecos debían ser realizados en el estudio y no por O'Brien o Harryhausen, con lo que ahorraría dinero. Los resultados a vista de este último fueron mediocres. Aquellas criaturas no parecían tener vida y tanto su maestro como él quedaron estupefactos del disgusto. La piel de caucho parecía eso, piel de caucho. No había sido tratada para darle

textura ni pliegues detallados. En fin, un desastre con el que Harryhausen tuvo que lidiar, pues con dicha apariencia le costó mucho dotar a los dinosaurios de personalidad. Se creyó conveniente también crear cabezas a mayor escala controladas mecánicamente para los primeros planos, algo que tampoco le entusiasmaba. Lo cierto es que, aunque los muñecos animados no fueran el colmo en cuanto a textura cumplieron sobradamente su función, pero la magia de la animación *stop-motion* se rompía continuamente por los insertos de las cabezas robotizadas, que además estaban peor acabadas, algo que resulta imperdonable.

Allen también quería mostrar una escena donde el espectador pudiera hacerse una idea del tamaño de los dinosaurios, y por eso pidió a Harryhausen que animara un brontosaurio devorando a un cavernícola, a lo que este accedió a sabiendas de que un brontosaurio es herbívoro y no sería capaz de protagonizar tan cruenta acción. Pero no era el momento de llevar la contraria a nadie, pues lo importante era hacer un buen trabajo, y cuanto antes mejor, a pesar de algunas escenas tan crueles como la lucha entre el tiranosaurio y el ceratosaurio.

La película incide mucho en el salvajismo de estas criaturas y se hubo de eliminar escenas por su excesiva violencia. Una de esas animaciones fue la lucha entre un estegosaurio y un ceratosaurio que acaba con la muerte de ambos. Harryhausen animó el ceratosaurio mordisqueando la carne de sus víctimas, con sangre brotando del cuerpo desgarrado y de su propia boca. Irwin Allen le dijo cuando estaba animando que fuese agresivo en la acción ¿qué iba a hacer sino cumplir con lo mandado? Paralelamente a esta gráfica descripción de la muerte, hay otras escenas de acción real donde se ven animales desgarrando la carne de otras criaturas, lo que resultó demasiado para el público en los países previos de la película, siendo eliminada junto a la escena del hambriento ceratosaurio. Con todo, la película estuvo lista para su estreno en 1956, obteniendo los dinosaurios de O'Brien y Harryhausen las mejores críticas, incorporándose este último de inmediato al equipo de *La Tierra contra los platillos volantes* en los estudios Columbia. Desgraciadamente, tras la experiencia de *The Animal World*, aunque siguieron en contacto, fue la última vez que los dos maestros animadores trabajaron juntos.

Diez años después de aquella experiencia, Harryhausen tendría la oportunidad de realizar los dinosaurios a su gusto, sin intermediarios que arruinasen el acabado de los

muñecos. Todo comenzó en el Reino Unido, donde la productora Hammer Films se había expandido a lo largo de finales de los cincuenta hasta el inicio de los sesenta impulsada por el éxito de sus temas de horror gótico bajo la supervisión de James Carreras. Sin embargo su hijo Michael quería dirigir la compañía hacia nuevos territorios, eso sí, bajo el tradicional punto de vista presupuestario. Le intrigaba la idea de hacer una película de monstruos o dinosaurios porque sentía que era el momento de renovar el género. La idea le llevó a una película de 1940, *Hace un millón de años (One Million B.C.)*, una cinta de aventuras que mostraba hombres de las cavernas sobreviviendo en un mundo donde los dinosaurios no se han extinguido.

Y aquí es donde entra Harryhausen, pues Michael Carreras conocía su trabajo y sabía que vivía en Inglaterra, por lo que el productor Anthony Hinds y él visionaron un buen número de sus títulos, incluyendo los primeros experimentos. Le ofreció entonces el trabajo de crear las escenas de dinosaurios para el proyecto, a lo que Harryhausen aceptó a pesar de no gustarle el hecho de involucrarse en un *remake*. No obstante contaba con una ventaja: era muy fácil superar a la película original.

La Hammer quería una galería de criaturas que hicieran de la película un éxito y elevaran el argumento del original a otro nivel —aparte de que encajaran bien con Raquel Welch, claro está—. Bajo la supervisión de Michael Carreras, Harryhausen hizo los dibujos clave para unas escenas que incluían un brontosaurio, un arquelón, una lucha entre el ceratosaurio y un triceratops, un nido de pteranodones y un enfrentamiento con un ruín allosaurio.

Para Harryhausen la anatomía de los dinosaurios debía ser muy precisa con respecto a los últimos descubrimientos, aunque sabía que aquello que en ese momento era aceptado por los paleontólogos quizá no lo fuese al cabo de unos años. De todas formas, ante la duda siempre tenía el trabajo de Charles R. Knight para inspirarse, e hizo acopio de detalles investigando en varios museos con el objetivo de alcanzar la mayor autenticidad posible. Se permitió eso sí, cierta libertad, pues algunos de los reptiles que se ven juntos en la película no coincidieron en el mismo periodo prehistórico.

Hizo también otros dibujos donde comparaba el tamaño entre unas y otras criaturas para ayudar a diseñar las secuencias y que los actores tuvieran una idea de a quién se estaban enfrentando en cada escena concreta. Esta vez, en lugar de guiones gráficos abocetados usó un truco que había desarrollado para *La Tierra contra los*

*platillos volantes*; cogió fotografías de las localizaciones de Lanzarote (donde se filmó la mayor parte de la película) y en ellas hizo el guion gráfico de las secuencias, dibujando cada criatura sobre la fotografía pertinente.

Para ahorrar tiempo contrató los servicios del escultor Arthur Hayward, quien Harryhausen consideraba que tenía un excelente conocimiento de los animales prehistóricos. Éste le ayudó en la tarea de modelado de los dinosaurios en arcilla y en los moldes de escayola. Luego, el animador sacaría las figuras en espuma de látex y les daría el acabado conveniente partiendo de aquel material, añadiendo dientes y ojos.

En uno de los guiones preliminares —datado en julio de 1965— la primera criatura que se encuentra Tumak, el protagonista masculino, es un mamut lanudo, pero fue descartado porque resultaba muy engorroso meter en un plató a un elefante real con pesadas pieles. También pensaron que una criatura tan pasiva no resultaba excesivamente espectacular para ser la primera que el público habría de ver. Al final optaron por una solución comprometida. Prescindieron del elefante pero decidieron usar animales vivos fotografiados de cerca, como en el original de 1940. Aparentemente Hal Roach, director de la primera versión, usó lagartos y cocodrilos con aletas pegadas en sus lomos fotografiados en alta velocidad, proyectados posteriormente en una pantalla tras los actores. En la versión en la que se involucró Harryhausen utilizaron también dos criaturas vivas, una iguana y una gran araña peluda, un tema un tanto peliagudo que sin embargo fue idea del propio animador.

En aquel momento Harryhausen creía que usar criaturas vivas convencería al espectador de que lo que estaba viendo era algo real. Al mostrar acción real primero pensaba que la gente no sería tan crítica con los dinosaurios posteriores, algo de lo que posteriormente se arrepintió, pues era demasiado evidente el truco. Además, si de ahorrar tiempo de filmación se trataba, tampoco surtió efecto, pues los lagartos que utilizaron se quedaban durmiendo por el calor de los focos, como ya había ocurrido con los cangrejos de *La isla misteriosa*, y cuando estaban despiertos las pocas acciones que realizaban no eran excesivamente amenazadoras. Al final no tuvieron más remedio que trabajar bajo la asistencia de un entrenador de animales, que provocaba con pinchazos a los lagartos para lograr algún movimiento válido. Puede sonar cruel, pero la otra opción era lanzar cargas eléctricas sobre los indefensos reptiles.

A pesar de todo la secuencia funcionó más o menos bien, aunque tras aquella

experiencia se dio cuenta de que resultaba de lejos más rentable y más realista rodar con muñecos animados que con animales vivos. No solo podía controlar más la acción, sino que la fisionomía de la criatura, sobre todo si ésta es un dinosaurio, quedaba más exacta y espectacular.

Pero aún quedaba otro enemigo “vivo”, la tarántula, aunque de ella solo vemos la silueta. En este caso Harryhausen quedaría menos contento con el resultado si cabe, aunque no se puede decir lo mismo de Michael Carreras, a quien le pareció que quedaba efectiva, siendo la primera vez en la que el animador hubiese deseado que un productor recortara sus escenas.

En un guión preliminar también había una secuencia donde Tumak se encuentra con escorpiones, para lo cual iban a recurrir a la misma técnica pero, al igual que el mamut, se desestimaron estas secuencias en una primera fase cuando se dieron cuenta de que con dos especies filmadas en vivo era suficiente. Además, los escorpiones debían reservarse para otra película más ambiciosa. El brontosaurio —o apatosaurio— tampoco salió bien parado, pues el plan era que protagonizara una escena donde es atacado por los aldeanos, pero el productor pensó que era una secuencia que no aportaba nada. Este dinosaurio pertenecía a la clase de los saurópodos, que vivieron en el período jurásico y podía llegar a medir veintiún metros de largo. Era un animal cuadrúpedo, de cuello largo y cola en forma de látigo, ideal para que Harryhausen se luciera en su animación. Se trata de uno de los dinosaurios más grandes que han existido en la Tierra, pero ese título no le sirvió para conseguir más protagonismo. Por desgracia tuvo que conformarse con aparecer brevemente —dos planos— tras una colina al principio de la película, a modo de anticipación, cuando Tumak va caminando a través del paisaje desértico. Curiosamente el brontosaurio fue la criatura elegida para acompañar a Harryhausen en una de las primeras fotos de promoción que se tomaron para la película, donde aparece en animador sujetando el muñeco de látex frente una pared repleta de *storyboards*.

El arquelón es la primera criatura animada que aparece. Se trata de una tortuga prehistórica del período cretácico superior que supuestamente puede llegar a medir más de cuatro metros de largo, pero para este caso Harryhausen creyó que quedaría espectacular quintuplicando dicha cifra. Esta tortuga carecía originalmente del característico caparazón propio de las tortugas terrestres y de agua dulce. En su caso

poseían una estructura de puntales transversales, constituidos por las costillas óseas que se situaban a partir de su columna vertebral. En cuanto al aspecto exterior lo característico era su cola terminada en punta, su cráneo aplastado y el pronunciado pico que utilizaba para alimentarse básicamente de moluscos de mar abierto como los calamares. Se estima que su peso podía llegar a las dos toneladas y su edad a los cien años. El arquelón nunca había aparecido antes en una película, y sirve para presentar a la tribu de la concha. El muñeco resultante no difiere mucho de la descripción científica, con extremidades palmeadas, caparazón estrecho y el citado pico. Estaba construido sobre un esqueleto de metal, con un cuerpo de látex y un caparazón rígido de fibra de vidrio.

A pesar de que aparece dando rugidos —una licencia cinematográfica—, Harryhausen nunca pretendió que ésta fuera una criatura amenazante, y los hombres de la tribu solo la atacan para desviarla de su camino y que no aplaste a Tumak, inconsciente sobre la arena. La acción que ofrece este arquelón estaría lejos de calificarse como trepidante, pero lo cierto es que como criatura es bastante original y, por qué no, hermosa. Los planos en los que los cavernícolas le arrojan piedras y lanzas están perfectamente coordinados e insertados con la animación del animal. A pesar de que la secuencia es breve, tiene la ventaja de que es la primera vez —si exceptuamos la fugaz aparición de un brontosaurio— en la que vemos una criatura animada, y por eso parte con ventaja. Fue además un bicho con suerte, pues es de las pocas criaturas que no perece en una película de Harryhausen.

La siguiente criatura en hacer su aparición no comparte la pasividad del arquelón; se trata del allosaurio y su intención en la película es la de aterrorizar a la aldea de la tribu de la concha. Este dinosaurio pertenece al jurásico superior y su nombre proviene del griego *allos*, que significa “otro” o “diferente” y *sávra*, “lagarto”. Era carnívoro y bípedo, armado con enormes patas y garras de tres falanges. La raza común medía unos nueve metros de largo y tres y medio de alto, llegando a pesar una tonelada. Su cráneo estaba provisto de dientes aserrados y poseía unas crestas bajas e irregulares que le llegaban hasta los ojos. A pesar del gran tamaño de su cráneo su mordida era más bien débil, por lo que se cree que acechaba a sus presas y les atacaba por sorpresa, dándoles un golpe con su cabeza a modo de hacha. Su cuello era corto, no así su cola, que balanceaba para mantener el equilibrio.



Harryhausen optó por presentar un allosaurio joven, pues su intención era que irrumpiera en la tribu para atacar a sus integrantes y llevarse alguno por delante, pero no para acabar con la aldea entera. Su aspecto era como un allosaurio adulto pero su tamaño apenas duplicaba el de un ser humano. Como toque personal le añadió una cola encrestada de cocodrilo y, como suele ser habitual en sus diseños, dicha cola se mantenía la mayor parte del tiempo en posición baja y en constante movimiento, aun sabiendo que las colas de los dinosaurios se mantenían en alto, servían básicamente para mantener el equilibrio y no poseían esa movilidad tan característica que muestra en sus películas.

Para presentar a la criatura en la secuencia pensó primero en utilizar a otro de sus viejos conocidos, el phororhacos, el ave gallinácea de *La isla misteriosa*. La idea era que se viese al ave escapar del corral donde estaba hacinada por la tribu de la concha y cuando Tumak y su acompañante, Loana, corren tras ella, la desafortunada criatura se topa con el allosaurio. Pero al final no le gustó la idea de emplear el allosaurio solo para que matara al phororhacos y que desapareciera después, así que pensó para él una entrada más dinámica. El allosaurio irrumpe en escena tras lanzar un rugido, abalanzándose sobre un pobre miembro de la tribu al que escoge como aperitivo, agarrándolo con sus fauces y sacándolo del agua para posteriormente volverlo a dejar en tierra y saborearlo tranquilamente mientras el resto de la tribu huye aterrorizada.

En este plano, para simular que el hombre es elevado mediante las fauces del animal, se le enganchó a un cable durante la acción real y luego Harryhausen, en la mesa de animación y con ese material retroproyectado, fue ajustando el movimiento de la criatura conforme al del humano. Luego, tras un plano de recurso de la tribu observando de lejos la escena, vemos que el cavernícola ha sido sustituido por un muñeco al que el animador dotó de un movimiento tan suave que cuesta darse cuenta del cambio. Esto permitió a Harryhausen hacer que el dinosaurio zarandeara al humano entre sus fauces para luego darle el mordisco de gracia.

A esta acción le sigue el ataque a una niña que está subida a un árbol, momento en que los miembros de la tribu deciden unir fuerzas para intentar acabar con este invitado inesperado y tan poco grato. El allosaurio no obstante aún causará varios destrozos y una defunción más antes de pasar a mejor vida ensartado en una lanza improvisada por Tumak.

Aparte de ser una secuencia extraordinariamente coreografiada y animada, podemos observar en detalle los últimos momentos de vida del allosaurio tras ser herido. Harryhausen, de nuevo, había recurrido al truco de O'Brien de insertar dentro del muñeco una cámara de aire, lo que le permitió animar su pecho unas cuantas veces antes de que el corazón del animal se parase definitivamente.

Tras salir vivos del encuentro con el allosaurio, Tumak y Loana hacen camino de vuelta hacia donde habita la tribu de la roca, durante el cual son testigos de una lucha a muerte entre un triceratops y un ceratosaurio. El personaje del triceratops era como de la casa para Harryhausen; ya había protagonizado algunas escenas de su proyecto experimental *Evolution* y a punto estuvo de que su primera criatura, el rhedosaurio, tuviera las peculiares características físicas de dicho animal prehistórico. Además, existe un boceto de aproximadamente 1939 donde Harryhausen lo dibujó a carboncillo dentro de la arena de un circo donde puede distinguirse un caballero medieval y dos estatuas al fondo. Este dibujo, supuestamente, pertenece a una de esas tantas ideas que se le ocurrían al autor y que tenía guardadas en su cajón de “proyectos posibles”.

El nombre triceratops proviene del griego *tri*, “tres”, *kéras*, “cuernos” y *ops*, “cara”, por lo tanto, “cara de tres cuernos”. Esta criatura perteneció al período cretácico y es uno de los dinosaurios más populares debido en parte a su peculiar morfología. Poseía como uno de sus elementos más distintivos un gran escudo cervical óseo y los citados tres cuernos, uno en el hocico y el resto uno sobre cada ojo; era el dinosaurio astado más grande y se sostenía sobre cuatro fornidas patas que lo elevaban hasta tres metros de altura. Su peso solía variar entre las seis y las doce toneladas. Era herbívoro y compartió período con el tinarosaurio rex, razón por la cual se le ha representado en multitud de ocasiones enfrentándose a él, como hizo O'Brien en *El mundo perdido* o Harryhausen en *Evolution*.

En esta ocasión su contrincante es un ceratosaurio, una criatura que ya había manejado en *The Animal World* y al que volvería a recurrir para esta película, eso sí, con mejores resultados. Su nombre proviene de *keras*, que significa “cuerno” y *sauros*, “lagarto”, lo que nos da a entender su característica anatómica más llamativa. Era una criatura del período jurásico que llegaba a medir unos cinco metros y medio de largo y dos metros de alto y su peso podía alcanzar más de media tonelada. Su cráneo era bastante grande en comparación con el resto de su cuerpo. El cuerno, bastante

pronunciado, se hallaba encima de la zona nasal y además tenía otros dos más pequeños encima de cada ojo, similares a las crestas del allosaurio. Sus brazos eran cortos y tenía cuatro dedos en cada mano, siendo el primero y el cuarto más cortos que el resto.

El ceratosaurio que muestra Harryhausen es un magnífico ejemplar, modelado al detalle, con su característico cuerno y una piel que deja entrever cada músculo. No obstante eliminó una de las falanges y los dos pequeños cuernos sobre los ojos, colocando una hilera de los mismos a lo largo de la columna. Lo diseñó también algo más regordete de lo que debería aparecer en la película final, porque tuvo en cuenta que se reduciría la masa durante el proceso de cocinado del látex. Además, al igual que el resto de las criaturas, también llevaba incorporada una cámara de aire para darle el toque de realismo necesario a la hora de animar.

Es un dinosaurio al que tomaría cariño y quiso, aunque sin éxito, que apareciera en un proyecto cancelado titulado *King of the Geniis*, en 1979, en cuyo boceto aparece enfrentándose a un styracosaurio frente a un templo maya. Además Harryhausen, en su retiro, realizó un bronce titulado *Reto prehistórico* donde aparece el ceratosaurio enfrentándose a un humano, por cierto, de aspecto más simiesco que los aparecidos en *Hace un millones de años*.

La siguiente, y última, secuencia de animación fue la aparición del pteranodón. La secuencia requería que se llevara agarrada por los aires a Loana, es decir, a la señorita Welch, pero no querían arriesgarse a usar una grúa en la localización para elevar por los aires a la actriz y luego insertar en la imagen al animal, por lo que Harryhausen tuvo que convertir a la Loana verdadera en una pequeña figura para colocarla entre las garras de la bestia alada.

El pteranodón fue un reptil volador del período cretácico perteneciente a la familia de los pterosaurios cuya cabeza era parecida a la de un pelícano, con una cresta tan larga como su pico. El término “pteranodón” proviene del griego *pter*, "ala" y *anodon*, "desdentado", es decir, “alado y sin dientes”, y no se considera ni ave ni dinosaurio, sino un reptil prehistórico. La envergadura de un pteranodón adulto macho era de unos cinco metros y medio y la de una hembra de casi cuatro. No obstante el peso ha sido siempre motivo de polémica, variando en cifras tan extremas como los veinte y los noventa kilos de peso.

Tal y como es descrito por su nombre, tenía un pico desdentado, como un ave

actual, y acabado en punta, siendo la mandíbula superior más larga que la inferior, además de curvarse hacia arriba. Su otra característica principal era su cresta craneal, una proyección de los huesos frontales que salía hacia atrás y que se cree servía para ayudar a equilibrar el largo pico. Los ojos de los pteranodones eran relativamente grandes, lo que indica que este dinosaurio tenía una buena vista, necesaria para capturar animales marinos. Además también tenían un cerebro de considerable tamaño, lo que indica que eran más inteligentes que otras especies de reptiles. No era, visto lo visto, una mala elección como enemigo —enemigos, mejor dicho— para el fin de fiesta de *Hace un millón de años*.

Harryhausen contaba siempre con la ventaja de que, aunque los restos fósiles pueden dar una idea del tamaño y la forma de varias especies de dinosaurios, nadie puede asegurar al cien por cien cómo eran; ni la textura de su piel, ni su color o cómo se movían. Esto significa que el animador se podía permitir un amplio margen para usar su imaginación. Y de hecho, al menos en este caso, hizo uso de él.

Observamos que el pteranodón de la película tiene los rasgos distintivos del dinosaurio: el pico, los ojos grandes, la cresta y las alas membranosas. Sin embargo esta criatura no tenía cola y Harryhausen se la añadió, aunque bastante discreta eso sí. Además esta especie poseía una sola membrana que cubría toda la superficie de cada ala, desde las garras hasta el hueso exterior de la extremidad superior, como la vela de un barco; en este caso el animador optó por añadir dos huesos tensores a cada ala como si fueran de murciélago. Antes de tomarse esta licencia artística tuvo en cuenta que el diseño de la criatura debía funcionar cinematográficamente, y las alas de una sola membrana de piel se lo impedían. Una cuestión tan peliaguda como la cola de la criatura; pero no se trata al fin y al cabo de una película educativa, y en favor de Harryhausen hay que admitir que quedaba más natural y seguramente muchos se sorprenderán al saber que el diseño no es científicamente correcto.

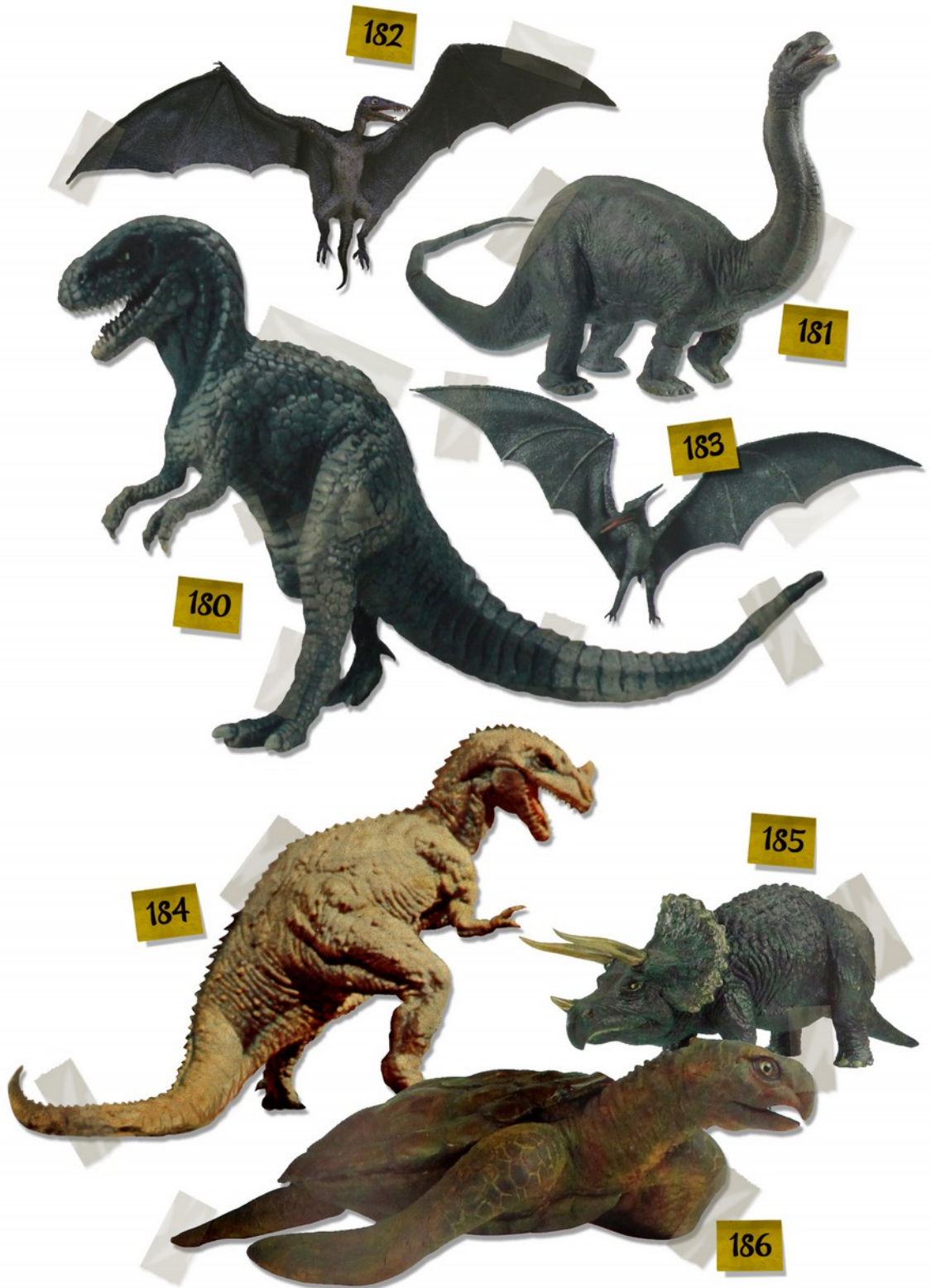
A Harryhausen le causaba mucho respeto esta secuencia, pues la animación de criaturas voladoras requiere una enorme cantidad de preparativos, así como un complejo sistema de cables suspendidos, lo que duplica el trabajo. Además no se puede dejar quieta a la criatura, pues ha de mantenerse en constante movimiento para resultar verosímil. Todas las partes había que animarlas al mismo tiempo: alas, cabeza, cuerpo, además del muñeco de Loana. En estos casos rara vez se precisaban menos de tres o

cuatro alambres; y luego estaba el tema de esperar a que la figura suspendida dejara de moverse para poder filmar el fotograma. Esto quizá tan solo le hacía perder unos pocos segundos por cada fotograma filmado, pero sumados todos da como resultado una gran pérdida de tiempo. Y si no hablamos de uno sino de cuatro muñecos por el aire — cinco contando a Loana— el tema se complica hasta límites estratosféricos. Pero ¿quién dijo miedo?

Así, una vez tras atrapada y conducida por los aires al nido del pteranodón, la pobre Loana se ve inmersa sin quererlo entre la pelea de su secuestrador y otro reptil volador que ansía robarle el bocado, el pterodáctilo, que es similar en aspecto pero carece de cresta, tiene dientes afilados en su pico, su cola es visiblemente más larga, su piel tiene un tono más azulado y además tiene unos grandes agujeros a modo de órganos auditivos. En ese momento las dos criaturas comienzan a disputarse el almuerzo mientras las dos crías de pteranodón que están dentro del nido en lo alto del risco comienzan a impacientarse por probar la dulce carne de estrella de cine.

Al final el pterodáctilo hiere a su contrincante, que pierde las fuerzas, abriendo las garras y dejando caer a la chica al mar. Entonces la pobre bestia da sus últimos aleteos y cae muerta tras las rocas, dejando huérfanos a sus dos criaturas. Bueno, al menos el rato que tarda el pterodáctilo en comérselos. Qué la vamos a hacer, es la ley de la naturaleza.

Por suerte Loana, aunque magullada y empapada, logra salir a la playa y no tarda en reunirse con su amado Tumak, consciente de que nada ni nadie podrá acabar con su romance ni en un millón de años más.



Criaturas de *Hace un millón de años*

**Fig. 180:** allosaurio. **Fig. 181:** brontosaurio. **Fig. 182:** pterodáctilo. **Fig. 183:** pteranodón. **Fig. 184:** ceratosaurio. **Fig. 185:** triceratops. **Fig. 186:** arquelón.

#### 4.1.11. GWANGI Y OTRAS ESPECIES EN PELIGRO DE EXTINCIÓN

Cambiamos de escenario, pero no de criaturas, pues se cuenta que existen lugares recónditos donde los dinosaurios han sobrevivido felices lejos de la amenaza del ser humano. Hasta ahora.

Harryhausen ya se encontraba de vuelta con Charles H. Schneer trayendo consigo el halo del éxito de *Hace un millón de años*, lo que les llevó a la conclusión de que debían aprovechar el resurgimiento de la prehistórica moda. Para el animador era una oportunidad única de matar dos pájaros de un tiro; por un lado volvería a dar vida a sus adoradas criaturas prehistóricas, y por otro haría de esta producción un homenaje a su mentor, fallecido seis años antes, pues pensó en resucitar un viejo proyecto suyo del que le había hablado hacía muchos años: una variación de la historia de *El mundo perdido* donde aparecían vaqueros intentando echar el lazo a un dinosaurio, imagen esta que había quedado grabada en la mente de Harryhausen desde tiempo atrás. El proyecto no había tenido buen final, pues a causa de la guerra y diversos motivos de producción tan tristemente familiares para O'Brien había terminado cancelándose. Harryhausen tenía el guión que en su día le había dado su maestro y, aunque debía actualizarse, la idea principal le seguía fascinando.

Charles H. Schneer también estuvo de acuerdo en que la historia tenía potencial para una aventura de acción así que, una vez obtenidos los derechos, el animador comenzó a trabajar en ocho dibujos de secuencias clave mientras Schneer contrataba al escritor William Bast para desarrollar el guión, cuyo título inicial era *The Valley Where Time Stood Still (El valle que el tiempo detuvo)*, siendo finalmente sustituido por *El valle de Gwangi*. El tal Gwangi era en el proyecto original de O'Brien un allosaurio, pero Harryhausen decidió hacerlo más parecido a un tiranosaurio, utilizando elementos de ambas especies para crear lo que él denominó un “tiranosaurio al”. Esta combinación le permitió ser flexible en los aspectos de agresividad y agilidad. También lo estilizó para darle un aspecto más atractivo en pantalla.

El tiranosaurio, del griego *týranos*, perteneció al período cretácico superior y es uno de los dinosaurios más conocidos; podría decirse que es como un tiburón blanco que camina por la tierra. Sin embargo, al contrario de lo que suele creer, no era el carnívoro de mayor tamaño, pues es el spinosaurus quien ostenta semejante título. Se

dice que el tiranosaurio era un excelente cazador, pero también se alimentaba de carroña. Su peso podía alcanzar las siete toneladas y su longitud los catorce metros. Para equilibrar semejante cuerpo se ayudaba de su cola, un aspecto que de nuevo desestimó Harryhausen, pues la cola de Gwangi no está animada para hacer de contrapeso sino para dar juego en la animación. Su diseño era de nuevo como la cola de un cocodrilo, menos exacta científicamente, pero más vistosa en pantalla, adquiriendo gran protagonismo en las escenas, a las que dota de ritmo y dramatismo.

El sonido era otro elemento importante. Los rugidos de Gwangi eran en realidad gruñidos de camello ralentizados y alterados electrónicamente. El sonido de las mandíbulas se creó en el departamento de sonido de Shepperton mediante unos dientes metálicos clavados en dos piezas de madera, golpeados el uno contra el otro como si fueran una claqueta.

El color de la criatura es un tema algo espinoso. En su primera aparición en la pantalla observamos que el gris violáceo es el color predominante en su piel. Sin embargo en determinadas escenas vira más hacia el azul o el gris, con lo que la predominancia cromática no queda del todo clara. Este error se debe a una precipitada corrección de color durante la filmación. No había tiempo de hacer las pruebas que Harryhausen hubiese deseado y los varios filtros azules que usaron para disipar el rojo de los focos resultaron ser excesivos, provocando esa fluctuación en el tono de piel. Tampoco los carteles de la película aclaraban el asunto, más bien lo contrario, pues dependiendo del que observemos podemos pensar que Gwangi es verde, color de la criatura en el cartel argentino e italiano, o marrón, si nos fiamos del cartel original americano o belga. Pongamos pues que Gwangi era más bien gris azulado, pues es el color del muñeco a tamaño real que aparece en determinados planos a mitad de película, cuando Gwangi queda enterrado por una avalancha de rocas.

Sólo había un modelo para la animación, muy detallado, de treinta centímetros de alto y con una estructura versátil para permitir a Gwangi realizar todo tipo de movimientos en las secuencias que debía protagonizar, que no eran pocas. Sin embargo vamos a destacar solo aquella donde se le captura con sogas de vaquero, razón principal como sabemos por la que Harryhausen quería hacer la película.

Nos encontramos pues en el Valle Prohibido, donde un grupo de vaqueros a caballo se ha internado, en contra de las advertencias de una gitana, para atrapar a la



criatura que reina en esa —casi— inexpugnable zona. Su intención no es otra que el fabuloso animal se convierta en la atracción principal de su espectáculo circense, y como profesionales hábiles con el lazo que son pretenden reducir al animal con cuerdas, una tarea más compleja de lo que parece. Y en animación, mucho más, pues actores y caballos debían coordinarse al milímetro para que Harryhausen pudiese posteriormente animar a Gwangi encajado en esas acciones. El juego de miradas debía ser perfecto todo el tiempo mientras estaban cabalgando, y para que todo funcionara el animador tuvo que emplear todos sus viejos trucos y algunos nuevos pensados para la ocasión.

La cuestión del juego de miradas era, en su mayor parte, sencilla. A lo largo de la película usó para ensayar un palo con un monstruo dibujado para simular el movimiento de la criatura y para que los actores supiesen en todo momento dónde estaba situada — una técnica que aunque parezca de cine antiguo se utilizó incluso en *Parque jurásico*—. Sin embargo, para esta secuencia de la captura tuvo que desarrollar un palo de monstruo “móvil” que se aproximara a los movimientos de Gwangi y que a la vez diera la impresión de que están tirando de él mediante lazos de cuerda.

Resolvió el problema usando un viejo jeep en el cual fijó un poste vertical de cuatro metros y medio. Como el jeep tenía gran maniobrabilidad, fue posible moverlo de un lado a otro con facilidad mientras el equipo de especialistas echaba el lazo a la parte superior del poste. Para evitar que las cuerdas se deslizaran por él mientras los especialistas lo amarraban desde sus caballos, tenía muchos radios de rueda clavados cerca del tope superior.

La acción se filmó en dos mitades. Primero la parte derecha de la pantalla donde se ven a los vaqueros echando el lazo y sujetando las cuerdas, mientras que en la parte izquierda del fotograma se ven el jeep y el palo de monstruo. Manteniendo la cámara exactamente en el mismo sitio filmaron cada acción en una película separada, en una con los vaqueros a la izquierda y en otra el jeep y el poste a la derecha. En los laboratorios de Inglaterra se positivó todo el material y se combinaron las dos piezas de película, y mediante el proceso de división de pantalla lo único que quedó en la pantalla fueron los vaqueros a ambos lados con sus respectivas cuerdas agarradas en el vacío. Se eliminó así al jeep y al palo de monstruo. Las cuerdas reales estaban ahora a su tamaño original en ambos lados, así que ahora Harryhausen podía proceder a la animación, colocando el muñeco de Gwangi frente a la pantalla con la imagen anterior haciendo

coincidir las cuerdas reales con unas pequeñas hechas con alambre que rodeaban el cuello de la figura. El trabajo y el esfuerzo valió la pena, pues esta secuencia, aún conociendo su proceso de realización, sigue manteniendo su poder de fascinación y asombro, y es sin duda alguna uno de los momentos más recordados de la película. Pero no nos olvidemos del resto del reparto animado, pues durante la narración aparecen otras criaturas prehistóricas como el eohippus, el pteranodón, el ornihominus y el stycorasaurio, aparte de un caballo y un elefante.

El caballo es la primera figura animada que aparece en la película. La dueña del circo que está en la ciudad, T.J., está subida en lo alto de una plataforma en cuya base hay un tanque de agua. Se dispone, subida a su caballo, a darse un chapuzón para asombro del público. La secuencia estaba basada en ilustraciones y un viejo libro sobre números especiales con caballos. En él había fotos de estos animales saltando desde altas plataformas, incluyendo un número que se hizo en el año 1902 de un caballo saltando desde doce metros hasta un tanque de agua de cuatro. Esta llamativa y excéntrica idea llamó la atención de Harryhausen y le pareció adecuada para una espectacular y peligrosa escena de apertura.

La rampa y la plataforma se construyeron a tamaño real en el decorado del circo. Una especialista fue la sustituta de la actriz para los planos generales del caballo y la amazona subiendo por la rampa, pero los planos cercanos de la actriz subida en el animal se filmaron en una sección construida aparte. Cuando vemos a T.J. y el caballo haciendo el salto en primer plano (hecho desde la sección de la plataforma) se pasa por corte a plano general, donde lo que vemos son los muñecos del caballo y la chica. Aquí Harryhausen colgó el caballo y la amazona mediante cables y los animó delante de la pantalla de retroproyección con la técnica habitual. Ninguna de las dos figuras tenía estructura de metal sino que eran juguetes baratos de plástico de unos ocho centímetros que el animador había comprado y luego pintado. Aparte también hizo un corte en las patas traseras del caballo para que hiciera el salto de la plataforma. No era necesario nada más, puesto que la animación apenas supera los diecisiete fotogramas.

La salpicadura que provoca el caballo al caer al agua era de verdad. En la localización el encargado de los efectos había colocado una carga explosiva sin humo dentro del tanque y posteriormente en el estudio de animación Harryhausen mediría la toma para saber en qué momento ocurría la explosión de agua para que coincidiera con

el momento en que impacta el cuadrúpedo.

Otro caballo, pero éste prehistórico, es el siguiente en aparecer. Se trata del eohippus, cuyo nombre proviene del griego *eōs*, "amanecer" e *hippos*, "caballo", lo que le otorga, obviamente, el título de "caballo del amanecer". Esta criatura pertenecía al género de mamíferos con pezuña en el período cenozoico, con dos dedos en cada pata delantera y tres en cada trasera. Sin embargo lo más característico era su reducido tamaño, de unos treinta centímetros de alto y sesenta centímetros de largo. En la historia original era un rebaño, pero al final lo redujeron a uno, el que conduce a los aventureros al valle oculto, pues la idea de animar una manada de eohippus con muñecos en *stop-motion* resultaba inimaginable en aquella época, con tan ajustados presupuestos.

El aspecto de este eohippus es un tanto peculiar; por una parte no es exactamente un caballo diminuto sino que, observando su morfología, advertimos también rasgos de un burro —cuello y cabeza— y de un ciervo —constitución trasera—, más propios de otras especies como el *hyracotherium* o el *mesohippus*. Las patas no tienen los característicos dedos con pezuñas, que pasan a ser pezuñas comunes de caballo, aunque la cola larga si es propia de esta especie prehistórica.

La escena clave del eohippus, de la que Harryhausen realizó un dibujo a carboncillo, fue en la secuencia donde se pasea por una mesa decorada con un pequeño granero ante la mirada atónita de los gerentes del circo. La mesa, incluyendo dicho granero y un corral, era una maqueta usada tanto para las tomas de acción en vivo con los actores como para las partes animadas. Usando un troquelado de cartón del eohippus Harryhausen fue dirigiendo a los actores, indicándoles cómo se desplazaba supuestamente la criatura del punto A al punto B, haciéndoles repetir luego la secuencia ya sin el troquelado. Este material, o "placa", se usó para la retroproyección, y Harryhausen puso delante el muñeco del diminuto eohippus en la mesa de animación justo en el lugar exacto donde miraban los actores.

En la historia el eohippus había sido robado del valle prohibido, acabando en manos de la dueña del circo. Pero la gitana del pueblo, temerosa de alguna trágica maldición, ordena raptar al animal y que sea devuelto a su lugar de origen, por lo que el grupo de vaqueros y su jefa, T.J., inician una expedición para recuperarlo. No tardarán mucho en toparse con la fauna del valle de donde salió el diminuto equino, pues una vez en la entrada aparece un reptil alado que sale volando por el fondo, una fugaz

aparición que sirvió para dar el primer toque de atención al público y advertirles de que había seres prehistóricos acechando.

La criatura voladora tiene pico y cuerno en la parte posterior de su cráneo, lo que indica que es un pteranodón. Sin embargo en los planos cercanos vemos que tiene dientes, algo propio de los pterodáctilos, tal y como indicamos anteriormente. En este punto existe una pequeña controversia, pues dependiendo de la fuente, en algunos casos se nos indica que es de una especie y en otros la información es la contraria. Esta criatura es clasificada como pterodáctilo en el libro *Ray Harryhausen, an Animated Life y A Century of Model Animation*; sin embargo en el primer libro el reptil que aparece llevándose por los aires a Raquel Welch en *Hace un millón de años* es calificado como pteranodón pero en *The Art of Ray Harryhausen* se nos indica que es un pterodáctilo. En la web “The Ray Harryhausen creature list” nos lo ponen un poco más difícil, pues identifican al reptil que se lleva volando a Loana como pterodáctilo y al que le ataca como *Rhamphorhynchus*, señalando al reptil volador de Gwangi como pteranodón. Recurrimos entonces al libro *Stop-motion l'animation image par image dans le cinéma fantastique*<sup>1</sup> en busca de datos que den luz a este asunto. En una entrevista transcrita en el libro *Harryhausen* afirma, efectivamente, que el muñeco del reptil volador con cresta que se utilizó en *El valle de Gwangi* es el mismo que ya se había utilizado en *Hace un millón de años*, aunque pintado de otro color. Por lo tanto son la misma especie, y como aquí está identificada como pteranodón seguiremos el mismo ejemplo. Aparte pedimos la experta opinión de Francesc Gascó, doctor en paleontología por la Universidad autónoma de Madrid, y nos los confirmó: los pterodáctilos no tienen cresta.

Aclarado ya, salvo nuevos hallazgos, que se trata de un pteranodón, observamos que la criatura vuelve a aparecer una vez los vaqueros se han internado en el valle, pero esta vez con el propósito de llevarse algo entre las garras, abalanzándose sobre un niño que cabalga junto a otro vaquero, llevandoselo por los aires.

Esta vez, para rodar la acción real, y a diferencia de la escena similar en *Hace un millón de años*, sí se contó con una grúa para elevar al niño, simulando que es elevado por la criatura. El cable donde estaba agarrado se borró luego en el estudio y Harryhausen animó luego el muñeco del pteranodón, de veinte centímetros de alto y cuarenta y cinco centímetros de envergadura, para que encajase con los movimientos

---

1 PENSO, Guilles, 2002.

agitados del niño. Con la víctima entre sus garras, el reptil prosigue su aleteo, pero va descendiendo al suelo debido a que no soporta el peso hasta que cae, aleteando con impotencia. Una vez el niño logra escapar de su raptor, uno de los vaqueros le retuerce el cuello —a la criatura, se entiende—. Para los planos de detalle de esta muerte usaron una versión a tamaño real del pteranodón tan poco convincente que a punto está de arruinar el ritmo de la secuencia. No obstante, como en otros casos, no había más remedio que recurrir a una marioneta para esta acción.

Tras acabar con la vida del reptil volador, y de paso con su potencial carrera en el mundo del circo, un ornithomimus de color magenta se convierte en el objetivo del grupo de vaqueros. Esta criatura, cuyo nombre proviene del griego *órnis*, “pájaro” y *mímos*, “imitador”, era similar a un avestruz y perteneció al período cretácico. Su cráneo era pequeño y terminaba en pico, como las aves actuales. Su longitud se estima en tres metros y medio, y dado su relativo poco peso, unos doscientos kilos, podía alcanzar velocidades de más de cuarenta kilómetros por hora. No está claro si la criatura era herbívora o carnívora, inclinándose la balanza hacia lo primero, debido sobre todo a que no tenía dientes y a que sus brazos eran largos, algo que le servía para alcanzar los frutos y semillas de los árboles. No obstante eso no era impedimento para que pudiera añadir a su dieta pequeños mamíferos o lagartos. En el caso que nos ocupa actúa como una pobre criatura herbívora, pues huye nada más advertir la presencia humana.

El animal baja por la pendiente de unas rocas y comienza a correr hacia la derecha. Por desgracia la velocidad que puede alcanzar la criatura no impide que caiga en manos de Gwangi que, por sorpresa, aparece por la derecha y la agarra entre sus fauces, dejando a los vaqueros sin otra potencial mascota.

Entra en escena ahora el styracosaurio<sup>2</sup>, un dinosaurio similar al triceratops, tanto que Harryhausen, al igual que hizo con el pteranodón, recicló la estructura de este muñeco de *Hace un millón de años*, teniendo únicamente que hacer algunos cambios en

---

2 Su etimología es hasta cierto punto un misterio. Supuestamente su nombre significa “lagarto con pinchos” o “lagarto punta de lanza”, pero no existe ninguna palabra griega, excepto *styrax*, que suena parecido. Y esta palabra es el nombre de una planta. En la página <http://mentalfloss.com/article/59657/10-pointed-facts-about-styracosaurus> hemos encontrado lo siguiente: “El pico de acero en el extremo de una lanza era conocido como un estoraje (*styrax*) en la Grecia clásica, y este término acabó inspirando la primera parte del nombre de Styracosaurio” (trad. a.). El libro de Antonio Bergnes de las Casas *Nueva gramática griega* de 1883 corrobora que *styrax* significa “estoraje”, pero nada hemos encontrado sobre lanzas que lo relacione, pues estoraje es un árbol. Creemos que tal vez styracosaurio provenga de la palabra “estoque”, que según la Real Academia de la Lengua Española proviene del francés antiguo *estoc*, “punta de espada”.

su morfología. Las diferencias entre un styracosaurio y un triceratops radica en los cuernos. El styracosaurio posee uno de sesenta centímetros sobre el hocico pero carece de los dos sobres los ojos que tiene el triceratops; sin embargo su escudo cervical óseo está rodeado de ellos, convirtiendo su coraza en un arma tanto de defensa como de ataque. El triceratops también tenía cuernos en su escudo, pero muy pequeños. Por lo demás ambos eran herbívoros y del cretácido. El peso del styracosaurio alcanzaba casi tres toneladas, su longitud superaba los cinco metros y su altura era aproximadamente de tres metros. El Styracosaurio era un dinosaurio gregario, al igual que el triceratops, pero en las películas de Harryhausen siempre aparecían solos, y ya se sabe los peligros que pueden acechar a un herbívoro si abandona su manada.

Vemos por primera vez al styracosaurio una vez los vaqueros han logrado amarrar bien a Gwangi. Sin embargo el cuadrúpedo, aun no gustándole el sabor de la carne humana, se une a la acción, complicando todavía más la tarea del grupo al abrir un nuevo frente. Por desgracia para el styracosaurio, Gwangi logra cortar con sus dientes las cuerdas que lo aprisionan, retándolo a un duelo a muerte.

La lucha que se produce a continuación está lejos de ser igualitaria. No solo porque Gwangi posee más agilidad, sino porque los humanos se ponen de su parte. Uno de ellos agarra una lanza y, en plan torneo medieval, se la clava al styracosaurio para debilitarlo ante su contrincante. No es de extrañar que el cuadrúpedo saliera perdiendo en la pelea, tras lo cual Gwangi persigue a los vaqueros que, sin plan alguno, atraviesan una grieta de una pared de roca que separa el valle del exterior, grieta que por suerte no es lo suficientemente grande para que quepa Gwangi. La bestia entonces queda atrapada y posteriormente cae inconsciente debido a un oportuno desprendimiento.

Esta escena es la que menos gustó a Harryhausen, pues el derrumbamiento de rocas sobre Gwangi está rodado con cámara de alta velocidad y el modelo colocado para la ocasión es una figura inerte de caucho rígido del dinosaurio, que cae arrastrado por el río de piedras. Después, para poder trasladar a la criatura a una jaula, uno de los vaqueros se acerca al cuerpo inconsciente de la bestia y comienza a amarrar con cuerdas su cabeza, que no es sino una reproducción a tamaño real de la criatura hecha claramente con cartón de falla, algo que queda francamente mal en pantalla; a veces son estos los únicos detalles que delatan a las películas de presupuestos modestos.

La parte final de la historia muestra a Gwangi enjaulado en mitad de la plaza de

toros, con la estructura cubierta por un toldo y sostenida por un globo que habría de elevarse —mediante animación, pues era una combinación de pintura sobre cristal y maquetas— llegado el momento de la presentación en sociedad de la bestia. La escena es una variación de la secuencia del tramo final de *King Kong* y transcurre de manera similar; en este caso un ayudante de la vieja gitana agorera pretende liberar a Gwangi y se introduce bajo el toldo. Después desajusta los mecanismos de seguridad de la jaula, una muestra de deferencia hacia la bestia que no será correspondida, pues el pequeño, en este caso un muñeco similar al actor, acaba en las fauces de Gwangi en un momento de descuido. Cuando el toldo por fin se eleva, esa es la primera imagen que ve el público, causando un pánico general.

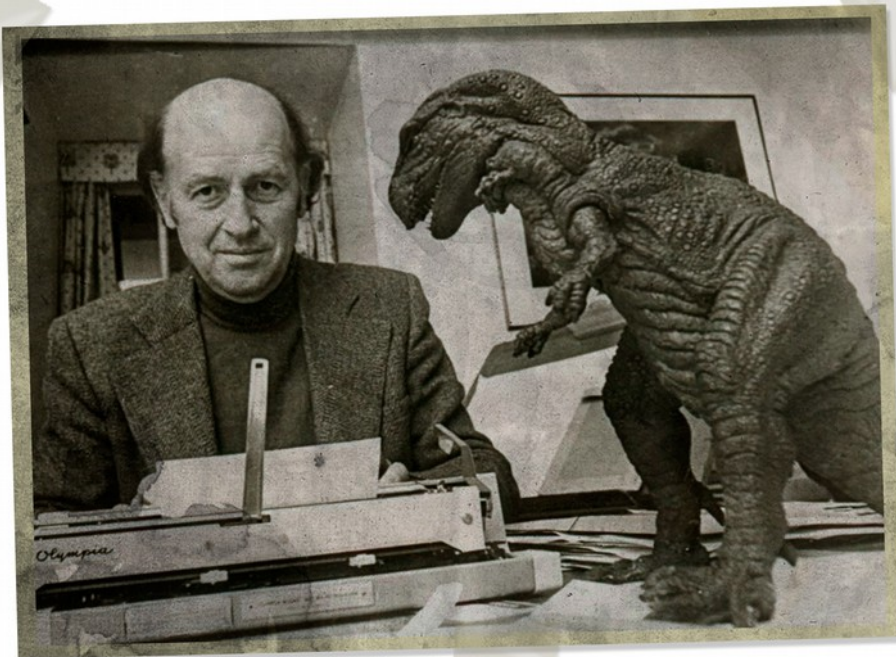
El dinosaurio comienza a dar golpes en la jaula y logra derrumbar una de sus puertas, lugar por donde sale y escapa, no sin antes hacer frente a la última de las criaturas animadas de esta película, el elefante de circo. Este elefante, completamente animado, solo debía aparecer en las escenas donde lucha contra Gwangi, dejando las previas, donde vemos sus malabarismos, en manos de un domador y un elefante real. Pero resultó que tras días de espera, el elefante real que lograron conseguir era de dos metros de alto, cuando lo que Harryhausen necesitaba era uno de cuatro metros y medio, pues había que respetar ciertas proporciones entre el elefante real y el animado y entre el elefante y Gwangi. Así que, en plena noche tuvo que ponerse a pensar y rediseñar todas las tomas que incluían al paquidermo, llegando a la conclusión de que la única manera de salir del paso era sustituir las escenas del animal real por escenas con el muñeco animado, con lo cual hubo de perder mucho tiempo y dinero extra a pesar incluso de que se trataban de planos bastante breves. Ciertamente que la combinación entre un elefante real y uno animado hubiese acelerado el proceso de producción, pero en este caso filmarlo todo con animación le da más continuidad plástica a la escena.

Al final de la película Gwangi perece, como su primo hermano el rhedosaurio, entre las llamas, aunque no en el parque de atracciones de Coney Island sino en la mismísima catedral de Cuenca. Mientras, afuera, un niño del pueblo llora por la criatura, pues sabe que ha sido una víctima en todo este asunto por muy fiero, y carnívoro, que fuese su comportamiento. Lo cierto es que es para llorar, pues no sabemos si quedará alguna criatura viva en el valle prohibido, ya que todas las criaturas con las que se topan los vaqueros han acabado bajo tierra. Exceptuando, eso sí, el

simpático eohippus.

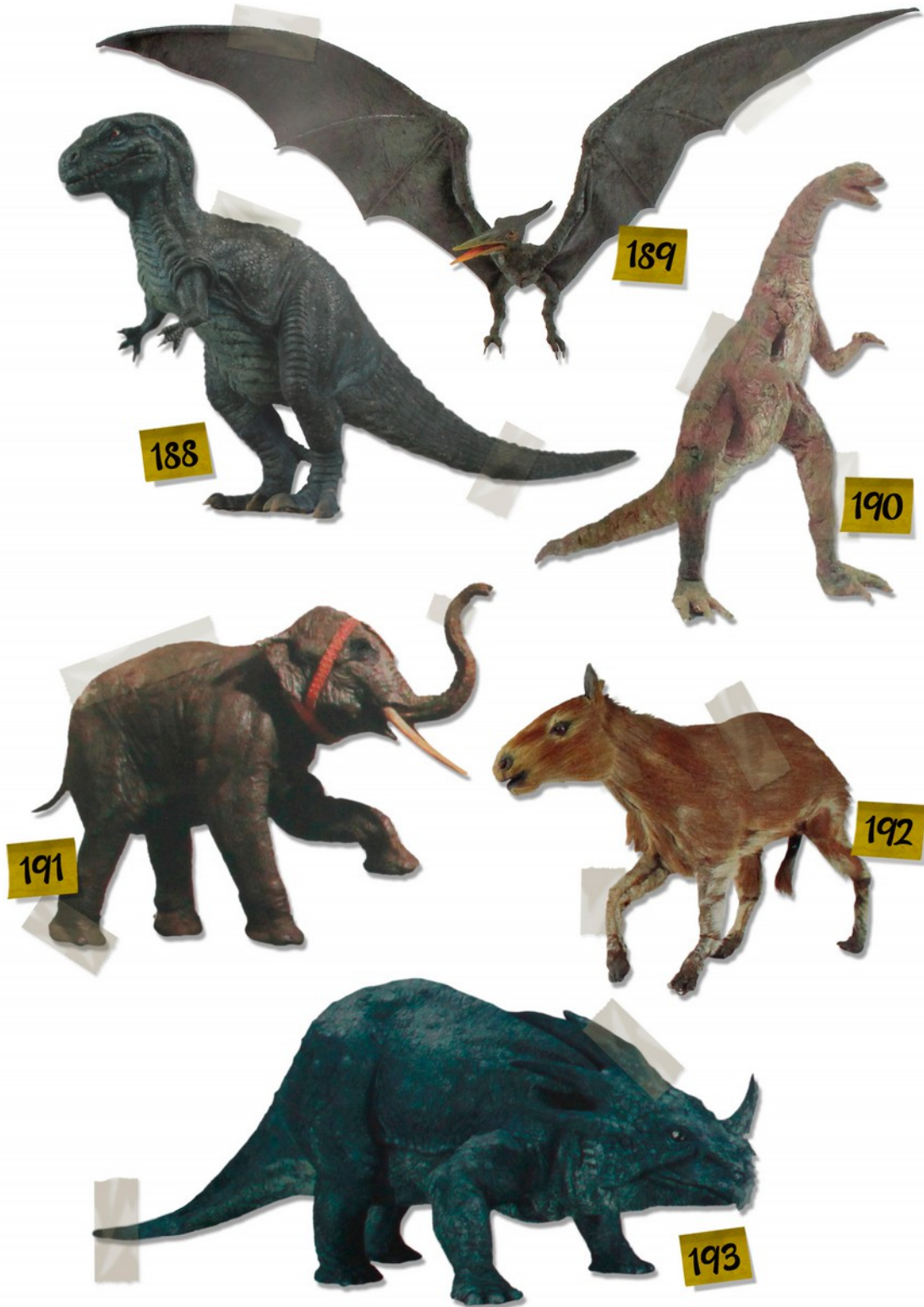
La película se estrenó en 1968, cinco años después de lo que hubiese preferido Harryhausen, que admitió con el tiempo que la narración había quedado anticuada para el público de la época, respondiendo por debajo de lo esperado. El trabajo del animador justifica de por sí el visionado de la película, pero lo cierto es que el argumento sonaba a muy visto, dejando en evidencia que se trataba de un remedo de *El mundo perdido* y *King Kong* pero sin el poder de fascinación de ambas.

Quizá el público esperaba de nuevo ver mozas prehistóricas en paños menores y se llevó una tremenda decepción; el caso es que debido a la mala respuesta en taquilla ésta fue la última experiencia que tuvo Harryhausen con sus viejos amigos los dinosaurios. Triste por un lado, pero un acicate para plantearse de nuevo la reformulación del género de aventuras, una crisis que desembocaría en la recuperación de aquel marino que llevaba sin levar anclas desde hacía quince años y que se encontraba en mejor forma que nunca, dispuesto a afrontar nuevas y exóticas aventuras.



**Fig. 187:** Harryhausen con el muñeco de Gwangi.





Criaturas de *El valle de Gwangi*

**Fig. 188:** Gwangi el grande. **Fig. 189:** pteranodón. **Fig. 190:** ornithominus. **Fig. 191:** elefante de circo. **Fig. 192:** eohippus. **Fig. 193:** styracosaurio.

#### 4.1.12. LA DIABÓLICA ESTIRPE DE KOURA

El génesis de lo que llegaría a ser *El viaje fantástico de Simbad* comenzó en 1964. Harryhausen había hecho aquel año, con la intención de continuar con las aventuras de Simbad, unos dibujos de un gigante guardando la entrada a la antigua ciudad de Petra, un oráculo, un centauro, un Shiva bailarín y un mago creador de homúnculos. Desafortunadamente no llegaron a inspirar historia alguna, por lo que el animador los había aguardando en un cajón en espera de una ocasión más propicia, es decir, la presente.

Al finalizar *El valle de Gwangi*, Charles H. Schneer y Harryhausen se encontraron de nuevo en la búsqueda y captura de argumentos. Por aquellos días el animador había llegado a la conclusión de que si lo próximo debía ser otra historia de *Las mil y una noches* de él dependía dar el primer paso con la sinopsis, tal y como había hecho con *Simbad y la princesa*. Sin embargo no le resultaba fácil desarrollar los argumentos. Contaba, eso sí, con su conocimiento de las leyendas y con la capacidad necesaria para desarrollar una historia bajo los términos de efectos especiales tradicionales. Quizá no le bastaba para poder escribir un guión, pero tenía claro que de hacerse, pertenecía únicamente a un héroe, Simbad.

Harryhausen comenzó entonces a dar vueltas a diferentes escenas, escribiendo algunos borradores de historia que contenían, aparte de las ideas que había desarrollado diez años antes, un valle de víboras, la fuente del destino, la princesa Margiana, el visir y el hechicero Jaffa, posteriormente Koura. Schneer, aunque acabaría eliminando de nuevo la escena del valle de las víboras por su aversión a estos reptiles, estaba emocionado con las posibilidades argumentales y confiaba en que de ahí se podría construir un guión

El equipo volvió a revisar la historia y se añadieron más criaturas como un mascarón de proa que cobra vida y un grifo, además de cambiar el nombre de la diosa Shiva, que pasaría a ser Kali. La historia, en resumen, narra el viaje de Simbad junto a sus hombres, una enigmática esclava y el visir de Marabia, en busca de un amuleto mágico que se encuentra en la isla de Lemuria, donde también está situada la mítica fuente de la juventud. Sin embargo, no hay una aventura sin obstáculos, y éstos los pondrá Koura, el príncipe hechicero que ansía encontrar también la fuente de la

juventud, pero solo para recobrar su lozanía y continuar ejerciendo la magia negra.

Koura cuenta con la lealtad de su sirviente Ahmed, pero también con la de unos pequeños y diabólicos aliados, los homúnculos. Estos seres, a pesar de no aparecer con dicho nombre en las historias originales de Simbad, son un reflejo de los hombres alados que describe Sherezade en el séptimo viaje, cuando el marino atraca en una isla y descubre que cada cuatro semanas, la noche de luna llena, los hombres de la ciudad mutan su rostro, les crecen alas y surcan los aires guiados por el Señor del Mal. Harryhausen los había imaginado como hombres murciélago, con cuernos, pezuñas y largas colas y, como comentamos anteriormente, era una de las escenas que se habían terminado cancelando para *Simbad y la princesa* (cuyo título original es, recordemos, *El séptimo viaje de Simbad*).

Ahora, tiempo después de haber creado a una pareja de horrendas harpías para *Jasón*, Harryhausen nos presenta una nueva y fascinante, aunque empedregada, especie de criaturas aladas, “una creación de Koura, un homúnculo volador, una prolongación de sus ojos y sus oídos. Gracias a él Koura sabe ahora tanto como nosotros”, tal y como las describe el visir al principio de la película.

Originalmente la creación de uno de estos leales compañeros se produce, según ha trascendido, a través de un ritual en el que se necesita material genético del creador, normalmente sangre y algún trozo de piel, que se mezclan con una poción especial a base de arcilla, cenizas, raíces de mandrágora y agua de manantial. El resultado es una criatura idéntica en la forma a su creador, pero de tamaño bolsillo; si el alquimista es malvado o benevolente, el homúnculo también lo será y su fin será servir al amo como ayudante o como mensajero y espía. Y todo lo discretamente posible, pues los homúnculos no hablan el lenguaje humano y sólo quien los ha traído a la vida, como el caso que nos ocupa, los puede entender.

La relación entre el creador y su homúnculo es muy estrecha y, de igual forma que el conde Drácula con sus víctimas y esclavos, el alquimista adquiere un poder de empatía hacia su creación que le permite conocer su situación o estado de ánimo, pudiendo incluso transmitirle mensajes por vía telepática. Cuenta una leyenda que Hohenheim Paracelso, científico y alquimista alemán de finales del siglo XV, fue el primero en crear un homúnculo a partir de esperma humano —suyo, imaginamos—, dejándolo dentro de un recipiente enterrado en estiércol de caballo durante cuarenta

días. Tras imantar el compuesto y añadirle sangre, abrió la cubeta y encontró dentro del tubo a esta pequeña criatura. Se dice también que el alquimista murió en extrañas circunstancias y con él el hombrecillo y el secreto de su creación.

También Ludwig Archim Von Arnim, escritor de finales del siglo XVIII y principios del XIX, describiría en su obra *Isabel de Egipto o El primer amor de Carlos I* a dos seres creados por el ser humano: el homúnculo de la mandrágora, crecida bajo las lágrimas de un ahorcado inocente, y el golem, criatura a la que ya nos referimos anteriormente, creada mediante barro y dotada de vida mediante magia para defender a los pueblos de los ataques antisemitas. Pero no fue hasta 1816 cuando se popularizó la figura de un ser creado a partir de tejido muerto, cuando Mary Shelley escribió la conocida historia de *Frankenstein o el moderno Prometeo*, inmortalizada en pantalla grande por James Whale en 1931.

Una de las primeras representaciones cinematográficas de estos hijos de la alquimia, no obstante, tuvo lugar en un serial alemán en seis partes dirigido por Otto Ripert titulado *Homunculus (Homunkulus der Führer, 1916)*, aunque por desgracia la mayoría del material se encuentra perdido. Inspirado en la citada novela de Shelley, esta serie mostraba un individuo de tamaño y aspecto humanos, de portentosa inteligencia pero sin alma, diferente a la irónica visión del director de *La novia de Frankenstein* (1935), de nuevo James Whale, al respecto de estos seres. En este título un megalómano profesor de nombre Pretorius intenta convencer al famoso doctor original de que se una a su equipo tentándolo con sus avances en el campo de la creación de vida artificial, nada menos que unos diminutos personajes, que cabrían en la palma de la mano, con la forma de un rey, una reina, un obispo y el mismísimo demonio.

Harryhausen, tras ver esta secuencia, quiso que el homúnculo formara parte de su galería de criaturas. No obstante el carácter de estos personajes en la película de Whale es cómico, y el animador se atendría al concepto original a la hora de diseñar su versión de la criatura, comenzando por utilizar el mismo diseño de estructura del pteranodón de *El valle de Gwangi*, aunque añadiéndole dos extremidades más.

Al principio, en los bocetos, lo imaginó con rostro humano, tal vez pensando que se pareciera a su amo, pero finalmente desestimó esa idea, optando por modelar a la criatura bajo la forma de una gárgola, con una llamativa cola, piel rugosa de un verde pálido, alas membranosas de murciélago, pies de ave y cierto toque de Ymir, acorde con

el tono exótico de la narración.

La presentación de este ser alado ocurre justo al principio, cuando Simbad está en su barco y éste se le acerca por los aires, dejando caer una pieza de oro de misterioso poder. Luego reaparece en la cámara del visir, muriendo por combustión espontánea al ser atrapada entre las manos de Simbad. La tercera ocasión en la que nos encontramos con esta criatura es sin duda la mejor de sus escenas, la de su nacimiento. Segundo nacimiento más bien. Aquí Koura saca de un recipiente un pequeño cadáver viscoso y lo coloca sobre una mesa, revelando a continuación el secreto de su alquimia:

Raiz de mandrágora, y algunas sustancias químicas es cuanto necesito. [...]  
La sangre de mis venas le dará vida.

Y así, tras verter varias gotas del preciado flujo sobre la forma inerte, ésta comienza a dar muestras de vida. Muy lentamente va irguiéndose a la vez que emite sonidos agónicos, tal vez porque Harryhausen recordaba que las raíces de mandrágora, elemento principal del homúculo, emiten un chillido horripilante al ser extraídas de la tierra<sup>1</sup>. Luego la criatura se levanta, aún débil, mostrándose asustada y confusa ante su creador, quien le amenaza con unas tenazas para poner a prueba su capacidad de reacción. Al final, el recién nacido es consciente de su existencia y objetivo, que no es otro que servir a su amo, con lo que sube al brazo de Koura en espera de instrucciones, dando por concluida esta magnífica secuencia.

La siguiente aparición es en la cueva del oráculo, donde este mismo homúculo intenta por todos los medios empujar al vacío a Simbad cuando éste intenta escapar de la cueva trepando por una cuerda. Pero no lo consigue, siendo abatido por una flecha y dando por concluida la stirpe, pues Koura no volverá a tener la oportunidad de crear un nuevo ser que le haga el trabajo sucio. En realidad, a pesar de ser un criatura traviesa y de malas intenciones no podemos evitar sentir lástima y simpatía por la criatura, pues tras conocer la forma en la que viene al mundo entendemos que su malvad es impuesta, un reflejo de la villanía de su creador.

A la siguiente criatura no deberíamos calificarla como tal, pues se trata de un mascarón de proa al que el infame hechicero lanza un conjuro para cobrir vida y ataque

---

<sup>1</sup> En la película *Los señores del acero* (*Flesh and Blood*, Paul Verhoeven, 1985) cuentan que las raíces de la mandrágora nacían bajo el árbol de los ahorcados cuando éstos eyaculaban al agonizar.

a Simbad y a sus hombres cuando viajan por el mar. Harryhausen sentía predilección por animar criaturas extraordinarias, pero más aún por dar vida a objetos de naturaleza inerte, y el mascarón de proa lo es, ya que se trata de un trozo de madera tallado cuyo único fin, hasta ahora, era decorar el barco. Es pues, un objeto inanimado que cobra vida en la historia mediante magia, pero a su vez es también un objeto inanimado en el decorado del estudio que cobra vida mediante *stop-motion*, muy vinculado a la magia misma; por lo tanto se trata de un personaje que además de aterrorizar a los navegantes se convierte en un reflejo del trabajo del artista, una metáfora que ya había comenzado a desarrollar en la secuencia de la creación del homúnculo y que culminaría en la escena de *Furia de titanes* donde Zeus, como animador —del latín *anima*, que significa “alma”— supremo, modifica a placer la vida de los mortales mediante un émulo de sus cuerpos hecho de barro.

El mascarón de proa fue un añadido tardío a la película, y ciertamente anacrónico; Harryhausen era consciente de que un barco árabe no tendría un mascarón de proa, pero se permitieron esta licencia porque necesitaban un instrumento que permitiese a Koura robar el mapa de Lemuria que los marinos guardaban en la nave. El modelo original del mascarón estaba hecho de espuma de látex sobre una estructura de metal y medía unos treinta y cuatro centímetros de altura. Debía situarse en la proa del barco, pero decidieron colocarla en el mástil más cercano a la misma, en cubierta, para permitirle fácil acceso en la pelea con los marineros. Esta nueva licencia fue necesaria porque Harryhausen no quería animar a la figura escalando por la cubierta para situarse en la escena de la lucha, pues hubiese resultado engorroso y además poco efectivo en cuanto a ritmo.

La pose que eligió para el mascarón era señalando hacia adelante y de rodillas, pues quería que una vez Koura le lanzase el hechizo bajara el brazo y que ese movimiento dejara patente que ha cobrado vida. El cabello era otro elemento de diseño importante para el dramatismo de la escena, pues su moño estaba modelado como si estuviese mecido por el viento de cara, casi elevando verticalmente, en homenaje al peinado de Elsa Lanchester para *La novia de Frankenstein* y que de igual forma sirve para enfatizar sus rasgos antinaturales. En definitiva, que en este caso no se trataría de una figura tallada para embellecer el barco sino para ahuyentar al enemigo.

Pero esta vez son los mismos marineros del barco los que van a salir corriendo. El mascarón, consciente de su libertad de movimiento, desliza su brazo hacia abajo y gira la cabeza para lanzar una mirada de advertencia a uno de los tripulantes que se halla en cubierta, quien inmediatamente da la alarma, procediendo el mascarón a separar su cuerpo entero del soporte de madera.

Lo primero que se hizo para completar esta escena fue filmar al actor en el decorado, en el cual se hallaba la sección de madera desde donde se separa la escultura, pero sin la misma. Este material se usó en la retroproyección en la cual Harryhausen alineó la figura del mascarón para que encajase en su posición correcta. Luego la animó separándose por sí misma de la sujeción, zarandeándose, especialmente sus hombros, de un lado a otro. Para acompañar a la acción añadieron a la escena ruidos de madera crujiendo, completando así la presentación del siniestro objeto.

Ya en mitad de la pelea uno de los marineros le lanza un hacha, pero no le afecta en absoluto, pues el mascarón no es una criatura viva, como tampoco lo eran los esqueletos; es el tronco seco de un árbol, y por eso sigue peleando con el arma clavada en su costado como si nada. ¿Su punto débil? Pues el fuego, es evidente, tanto porque se trata de madera como porque ese elemento sabemos que aterroriza a la familia Frankenstein y la presente creación, como apuntamos, tiene vínculos con ella.

Asustada ante una antorcha, la crujiente amenaza cae por la escotilla y se hunde hasta el fondo del mar; aunque más bien deberíamos decir hasta el fondo del tanque de vidrio que se construyó en el estudio de Londres, donde lanzaron la figura para filmar los planos submarinos. Para la toma se ayudaron de una copia en madera del mascarón al que agujerearon la espalda e introdujeron pastillas antiácidas efervescentes —marca Alka Seltzer para más señas— para que soltara burbujas mientras desciende.

Eliminada esta peculiar amenaza, el barco con Simbad y su equipo arriba a Lemuria, donde hacen una primera parada en el Templo del Oráculo del Todo Conocimiento quien, haciendo honor a su rimbombante nombre, les indica la situación de la pieza del amuleto que buscan los aventureros.

El tal Oráculo no se realizó mediante animación. Se trata de un rostro bastante siniestro que surge de entre las llamas interpretado por Robert Shaw, el Quint de *Tiburón* (*Jaws*, Steven Spielberg, 1975), que por casualidad estaba de vacaciones en España en aquel momento y aceptó de buena gana el papel. Solo tuvo que estar un día

en el rodaje, la mayor parte empleado en aplicarle el complejo maquillaje consistente en un rostro peludo, cuatro cuernos —dos sobre los ojos y otros dos, similares a los de un carnero, a los lados— y dientes negros, añadidos estos últimos que causaron un problema al actor. Resulta que la dentadura falsa era algo inestable y el maquillador aplicó un pegamento especial para evitar que se moviera. Ocurrió que al quitar los postizos, algunos de los implantes dentales de Shaw fueron detrás. Por fortuna, según contó Harryhausen, el actor no se lo tomó del todo mal<sup>2</sup>.

Tras consultar al oráculo, Simbad y sus acompañantes se encaminan ahora hacia el templo de los hombres verdes, que se llaman así por el tono de su piel. En este caso, a pesar de que el color de una tribu exótica no sea especialmente relevante, aquí sí tiene un por qué. El nombre “hombres verdes” es un homenaje a Thomas Ayrton, personaje de Julio Verne que aparece en las novelas *Los hijos del capitán Grant* (1868) y *La isla misteriosa* (1874) y que estaba previsto que apareciese en la adaptación de esta última en 1961. Iba a estar caracterizado como un habitante de la isla cuya piel se ha tornado verde debido a la ingestión de unas setas autóctonas, por lo que el guión hacía referencia a él como “hombre verde”. Este personaje al final se eliminó de la película, aunque sí hacen referencia a él cuando los protagonistas leen un diario que éste escribió antes de morir. El actor que iba a interpretar a este personaje iba a ser Nigel Green, y aunque no sabemos si había sido escogido por su apellido, el caso es que su nombre permaneció en los créditos de la película.

Una vez dentro del templo, la acción se centra en Koura, Simbad y la gente verde —personajes claramente inspirados en los adoradores de *King Kong*—, pero en el fondo vemos a una gran estatua de bronce de Kali. ¿Quién es esta enigmática presencia? Kali es una deidad de la mitología hindú, esposa de Shiva y encarnación de la destrucción y de la muerte. Pero su simbolismo es complejo; nació cuando Shiva miró dentro sí mismo, fruto de su ira, por lo que es considerada su oscuro reflejo. Representa no obstante un concepto de la maldad que no tiene connotaciones negativas, pues su objetivo es mantener el orden en el universo, aunque llega a ser salvaje e irrefrenable y solo Shiva es capaz de domesticarla.

Su descripción física tampoco tiene desperdicio: posee tres ojos, que indican su

---

2 Respecto al guardián del oráculo, una misteriosa figura vestida con un hábito con capucha, se rumoreó que estaba interpretado por su mujer, Diana, algo que Harryhausen negó, pues se trataba de una extra española.



poder absoluto sobre el pasado-presente-futuro, es atractiva a la vez que repulsiva, pues muestra su cuerpo desnudo pero manchado de sangre, tiene los ojos rojos y el cabello negro, suelto y enredado, su piel es gris azulada o negra, lleva la lengua fuera y tiene cuatro brazos: en uno de ellos la mano porta una espada, en otra la cabeza de un demonio, cuya sangre es recogida en un plato por otra de las manos, y con la cuarta sujeta una lanza. Además lleva dos cadáveres como pendientes, un collar hecho de cráneos y un fajín de manos. Por último la posición en la que se representa es de pie sobre el muslo y el pecho de Shiva.

Pasemos a la versión de Harryhausen, cuya Kali también representa la destrucción y la muerte, pero con bastantes matices. El animador partió de imágenes tradicionales de la diosa, pero rebajó, y mucho, las referencias al canibalismo y la conducta sanguinaria de la beligerante diosa; en primer lugar tiene seis brazos en lugar de los cuatro de la original; cuando aparece por primera vez, antes de moverse, no lleva nada en las manos, exceptuando un tatuaje de un ojo abierto, pero luego este vacío será ocupado por seis sables, uno por extremidad. En la figura de la película no lleva la lengua fuera, ni el pelo suelto ni un fajín hecho de manos; eso sí, mantiene el cinto de cráneos —aunque discretamente—, en la cintura. Va semidesnuda, aunque sus pechos van cubiertos por unos sencillos collares. En definitiva, puede que se trate de Kali, pero casi que tiene más elementos de Shiva que de la primera.

Harryhausen decidió unir ambas deidades en una, o más bien tres, pues el tocado pertenece a la diosa Durga, quien por cierto puede llegar a tener incluso diez brazos. Kali es pues una diosa letal pero bajo el aspecto danzarín de Shiva, de cuyas representaciones escultóricas tomó Harryhausen también el arco decorativo que rodea su figura. Lo cierto es que Kali era un personaje difícil de trasladar fielmente a las tres dimensiones debido a lo abigarrado de su iconografía, algo que debió pensar también Harryhausen, optando de nuevo en este caso por la licencia artística en pos de una estética más atractiva para la pantalla.

Terminado entonces el diseño de la diosa construyó una única figura de unos treinta y cinco centímetros de alto, hecha con la habitual técnica de espuma de látex sobre estructura articulada de metal. La figura, ya que representaba una escultura de bronce, se pintó con una pátina con base verde que le daba ese particular aspecto, al igual que se hizo con Talos.

Una vez Koura ha conjurado a la diosa —otro elemento inerte que cobra vida, como el mascarón— lo primero que le ordena es que baile para él. Ella por supuesto accede, y se rebela como una versátil danzarina, dejando a los hombres verdes, y a los espectadores, absortos ante el inesperado espectáculo.

Para guiarse con los movimientos Harryhausen contó con el talento de la bailarina india Surya Kumari, quien se dejó seducir por la extravagante propuesta del animador. Ayudada por uno de sus alumnos, a quien sujetaron mediante correas a su espalda, llevó al cabo el baile mientras se filmaba en película de blanco y negro, lo que sirvió de referencia para Harryhausen para al menos cuatro de los seis brazos del personaje. Después de la danza, Kali recibe de manos de Koura un sable para que luche contra Simbad. Ella lo agarra en el aire, y por arte de magia surgen otros cinco sables de las restantes manos, efecto que logró Harryhausen colocando una espada de cartón pintado en la mano correspondiente, recortando un poco el filo en cada fotograma y reproduciendo la animación al revés en el plano final. La coreografía de la lucha a espada resultó para Harryhausen más complicada que la de los esqueletos en Jasón. Para ensayar la escena, el coreógrafo Fernando Poggi unió mediante un gran cinturón a tres profesionales de lucha y éstos simularon los seis brazos armados de la estatua. Una vez memorizados los movimientos los actores debían luchar contra la nada, pero con la rutina memorizada sabían dónde dirigirse incluso con los ojos cerrados, logrando finalmente acabar con la diosa Kali, que termina hecha pedazos en el suelo del templo. Inerte fue en su día e inerte acabó.

Estamos ya casi al final del relato, cerca de la cueva de la fuente del destino, donde va a tener lugar una lucha épica entre el bien y el mal. Margiana, la compañera de Simbad, ha sido secuestrada por un centauro. El marino no tardará en ir en su busca la encuentra llorando en mitad de una gruta contigua a la citada fuente. Una vez allí se topan con Koura y reaparece la bestia, pero esta vez armada con una porra. Para hacer frente a este cuadrúpedo y mal encarado desafío las fuerzas del Bien envían a un grifo para que se ponga del lado de Simbad y le ayude a doblegarlo.

No era la primera vez que Harryhausen quería incluir un centauro en una película. Ya en *Jasón y los argonautas* estaba previsto que apareciese el sabio Quirón como maestro del héroe de la historia, quien en la leyenda original cría al heredero de Tesalia. Pero al final se descartó, reapareciendo para esta ocasión en su forma más

guerrera y salvaje.

Los centauros son descritos en la mitología griega como seres monstruosos, mitad hombre y mitad caballo. Tienen el busto, y a veces incluso las piernas, de hombre, pero la parte posterior del cuerpo, desde el torso, es la de un caballo, manteniendo sus cuatro patas animales y los dos brazos humanos. Viven en el monte y en el bosque, se nutren de carne cruda y tienen costumbres muy brutales<sup>3</sup>.

Esta descripción se adapta al centauro de Harryhausen. Sin embargo, aun respetando la morfología reconocible de la criatura, el animador nos presenta un diseño muy personal. En primer lugar se inspiró en la imagen del demonio búfalo Mahisha de la mitología hindú, similar al centauro griego pero de rostro más grotesco. La bestialidad del muñeco de Harryhausen está representada en su parte humana, con un rostro de cavernícola de mandíbula prominente, con colmillos afilados, pelo encrespado —que algunos sugirieron en su día que se parecía al del cantante David Bowie— y piel rugosa. Su torso está desnudo, pero sus muñecas llevan un brazalete de clavos y su cuello un collar un colgante tribal. Lo más llamativo sin embargo es que se trata de un centauro de un solo ojo, por lo tanto un centauro ciclópeo. Esto se debe a que en un principio la criatura iba a ser un cíclope empuñando una porra, pero al animador le pareció una figura poco llamativa, así que decidió combinarlo con un centauro. Resultó perfecto, especialmente conociendo que el símbolo del ojo único es un *leitmotiv* de esta narración sobre el destino. El muñeco resultante fue una figura de espuma de látex sobre estructura de metal de treinta y cinco centímetros de altura, con su parte equina forrada de piel de ocelote y un ojo de muñeca.

Como dato cinéfilo cabe señalar que la escena del centauro con Margiana en sus brazos recuerda enormemente a la pintura en tela que aparece colgada en la pared en la película *El malvado Zaroff* (1932), cuando el personaje Bob Rainsford sube las escaleras tras conocer al conde. No hay constancia de que Harryhausen se inspirase en esta escena para diseñar la secuencia de la película de Simbad, pero es una curiosa coincidencia y además, como indicamos, se trata de un título de los responsables de *King Kong*.

En cuanto al contendiente del centauro, se trata de un majestuoso grifo, guardián de la Fuente del Destino. A esta criatura se le suele representar con un cuerpo de león y

---

3 GRIMAL, Pierre, *Diccionario de mitología griega y romana*, 1951, p. 96.

una cabeza y alas de águila, siendo ambos animales representantes de la nobleza. Es cuadrúpedo y la forma de sus patas suele variar, pues a veces se le representa con cuatro patas de águila o cuatro de león o bien con las patas anteriores de águila y las posteriores de león. Las orejas medianas y puntiagudas también son un elemento característico, al igual que la perilla de su garganta y un penacho en el cuello. Su piel puede ir cubierta con escamas de reptil, de plumas o bien de mamífero, siendo esta última opción la que más convenció a Harryhausen.

Originalmente estaban consagradas a Apolo para vigilar sus tesoros, aunque se cuenta que los grifos se enfrentaban con los buscadores de oro en los desiertos del norte de la India, ya porque estuviesen encargados de vigilar el metal o porque hacían su nido en las montañas de las cuales se extraía y querían defender a sus crías de todo peligro. Uno de los enemigos a los que tenían que hacer frente eran los arimaspos o arimaspi, un pueblo del desierto de Escitia, en el país de los Hiperbóreos. Curiosamente eran gigantes de un solo ojo (su nombre proviene del escita *arima*, “uno” y *spu*, “ojo”) y de los que se han encontrado representaciones artísticas del medievo donde los podemos ver armados con una porra, como el centauro de Harryhausen. Otras fuentes sitúan a los grifos entre los etíopes y, como el presente caso, en la India<sup>4</sup>, por lo que Harryhausen dio en el clavo enfrentando a las dos criaturas en este exótico escenario.

En el guión preliminar el grifo iba a cobrar vida de una estatua, pero no había tiempo para animar tal acción, así que simplemente aparece por una cueva, algo que a Harryhausen le resultó extremadamente decepcionante, pues la idea original hubiese resultado más dramática en términos cinematográficos.

Harryhausen diseñó y construyó el grifo para que fuera lo más realista posible, con alas en proporción a su cuerpo para sugerir que realmente pueden soportar su peso durante el vuelo. Pero cuando llegó el momento de animar decidió que se quedara en la superficie del suelo por dos razones. La primera de ellas era porque no lograba dar con un diseño de la criatura que no le hiciera parecer pesado y torpe en el aire, y segunda, que debían ahorrar aún más tiempo de animación.

La lucha entre el grifo y el centauro fue otra escena complicada de rodar. Harryhausen admitiría que tras todos los años que llevaba animando era incapaz de diseñar una secuencia sencilla y aunque la idea siempre parecía buena en el papel, la

---

4 *Ibidem*, p. 219.

realidad de la animación a veces le sobrepasaba. Esta vez se enfrentó con la tarea de coordinar ocho piernas, dos brazos, cabezas, bocas y colas, tres ojos y un par de grandes y algo engorrosas alas, todo lo cual debía coreografiar a modo de lucha factible. Las alas presentaban el mayor problema porque debían estar continuamente aleteando para lograr un efecto dramático y además permitir a la criatura mantener el equilibrio.

Harryhausen obtuvo una excelente nota con la animación de la secuencia, aunque sentimos lástima por la muerte del grifo, pues es un personaje maravilloso cuya intervención es más bien escueta. Claro que el centauro no acaba mucho mejor. El héroe será, como es la norma en este tipo de películas, el que pondrá punto y final a la vida a esta mitológica creación.



**Fig. 194:** la máscara que porta el visir para ocultar su maldición. **Fig. 195:** boceto de la escena del Oráculo del Todo Conocimiento.

La película se estrenó en verano de 1974 y causó sensación en el público de la época, convirtiéndose en un éxito en todo el mundo. Los personajes y estética distaban mucho de la anterior aventura del marino, pero el público aceptó ese paso hacia un relato más adulto con el mismo entusiasmo con que disfrutó con la deliciosa y más ingenua *Simbad y la princesa*. Harryhausen entendió por este motivo que su querido héroe y compañero debía ponerse al mando de su barco por tercera vez. Veamos qué tal le fue en la siguiente aventura en la última vitrina dedicada a *Las mil y una noches*.



Las criaturas de *El viaje fantástico de Simbad*

**Fig. 196:** homúnculo. **Fig. 197:** mascarón de proa. **Fig. 198:** Kali. **Fig. 199:** centauro. **Fig. 200:** grifo.

#### 4.1.13. NO DESPIERTES AL TIGRE DORMIDO

Necrófagos del inframundo, un minotauro mecánico, una avispa y una morsa gigantes, un troglodita con corazón, un tigre dientes de sable y un mono que juega al ajedrez; realmente no parece un grupo homogéneo de criaturas, sin embargo comparten protagonismo con toda naturalidad en la misma película, *Simbad y el ojo del tigre*. Menos suerte tuvieron una criatura gusano, un arsinotherium prehistórico y las víboras, que por tercera vez se eliminaron del guión definitivo.

En esta aventura Simbad tendrá como enemigo principal a la hechicera Zenobia, quien ha lanzado un poderoso maleficio al príncipe Kassim que impide su coronación como califa. El marino habrá de poner rumbo hacia las heladas tierras del fin del mundo, allá donde se encuentran los antiguos poderes de Hyperborea<sup>1</sup>, lugar donde podrán sanar al príncipe. Zenobia, lógicamente, no se lo pondrá fácil y nada más comenzar la historia, cuando Simbad desembarca en Charak, ciudad de Kassim, será recibido por un trío de cadáveres andantes invocados por la envidiosa conjuradora.

Estos seres, llamados necrófagos, zomboides o gules<sup>2</sup>, son en realidad demonios llegados directamente del infierno y cuyo diseño está basado en las ilustraciones anatómicas del cuerpo humano, en concreto en aquellas donde se muestra únicamente la capa muscular. Harryhausen pensó que mostrarlos en carne viva era la forma indicada para estos enemigos medio muertos, medio vivos. Para otorgarles un aspecto mucho más malvado les puso cuernos —un símbolo que al animador le gustaba mucho incluir cuando trataba de ilustrar la vileza— y ojos grandes y brillantes de insecto, que contrastan con el resto de cuerpo.

Resulta un diseño de difícil clasificación, pues parecen alienígenas más que muertos vivientes. Se trata también de una variante de los esqueletos de *Jasón*, es decir, cuerpos muertos revividos que luchan guiados por las fuerzas del mal, pero esta vez con una capa de músculos sobre los huesos y un aspecto más grotesco. Su tamaño era parecido, de unos veinticinco centímetros, pero en este caso se utilizó el molde como método de construcción.

---

1 El nombre de Hyperboria proviene de “Hiperbóreo”, que significa “lugar al Norte”.

2 Harryhausen se refiere a estos seres como demonios necrófagos cuando habla de ellos en *Ray Harryhausen, an animated life* en el capítulo referente a *Simbad y el ojo del tigre*, pero en la página 244 de ese mismo libro aparece un *storyboard* donde se les llama zomboides. El término gules fue el término elegido en *Ray Harryhausen, el mago del stop-motion*, p. 203.

El añadido de estas criaturas tan extrañas a la historia, aunque pueda parecer otra licencia de Harryhausen no lo es tanto, pues los espíritus necrófagos son demonios del folclore árabe que habitan en los cementerios. Según cuentan las leyendas, estos seres servían a Iblís, señor del inframundo musulmán, y rondaban por las moradas de los difuntos en busca de cadáveres para desenterrarlos y saciar así su apetito.

Para imbuir a la secuencia de una atmósfera amenazante, el animador la diseñó pensando en que tuviera lugar por la noche, con la acción dentro de la tienda iluminada solo por el fuego. Una vez la lucha se trasladó fuera, la luz de la luna provee una luz de base que crea zonas envueltas de absoluta negrura, lo que para Harryhausen hizo de necesaria unión entre estos personajes que consideraba “hijos de la noche” y las fuerzas de la oscuridad.

A pesar de la poca espectacularidad de la escena en comparación con otras secuencias de apertura de anteriores películas, hay que admitir que la acción real y la animación se integran a la perfección, incluyendo muchos momentos en los que ambos elementos parecen realmente entrar en contacto, como cuando uno de los demonios usa una antorcha como arma. Para lograr este efecto primero se filmó delante del escenario a Simbad luchando contra la nada; luego el decorado se cubrió con una tela negra y un especialista vestido de ese mismo color movió la antorcha; ambas filmaciones se unieron en una sola mediante impresión óptica y el resultado se utilizó como placa de retroproyección en la mesa de animación, prosiguiendo Harryhausen con el movimiento del muñeco, que hubo de ajustar milimétricamente con la llama.

Tras acabar con los necrófagos, o al menos enterrarlos bajo una pila de troncos—se trataba de otros de esos enemigos ya muertos—, Simbad y sus compañeros ponen rumbo a Casgar, en busca del ermitaño Melanthius, de quien esperan obtener ayuda para revertir el hechizo de Zenobia. De camino Simbad descubre por sorpresa que la princesa Farah lleva consigo un babuino, pero no un babuino cualquiera. Descubrimos en este momento el resultado del encantamiento de Zenobia, pues se trata del príncipe Kassim bajo la forma de este simio, un simio que adora jugar al ajedrez. Este personaje permitió a Harryhausen superar el desencanto de la secuencia de los necrófagos. Se trataba de animar un mono con toda precisión para que visto en pantalla pareciese uno de verdad. Tanto que incluso se plantearon la posibilidad de usar un babuino real que estuviese entrenado. Pero Harryhausen se informó de que era casi imposible entrenar a un



babuino de verdad, y menos para jugar al ajedrez<sup>3</sup>, así que dar vida al personaje mediante animación fue la mejor y menos problemática de las opciones.

Al principio el animal iba a ser un mandril, pero Harryhausen se dio cuenta de que su fisionomía era demasiado extrema, así que al final optó por una especie de aspecto menos llamativo pero de la misma familia, la del babuino de África, con un rostro no tan colorido pero exótico, aunque no precisamente agraciado. Eso le sirvió a Harryhausen para dar un toque de patetismo al personaje y así provocar la simpatía del espectador, algo así como Quasimodo, convergiendo un sentimiento de que una vez fue apuesto e inteligente pero ahora está reducido a algo feo y estúpido.

Para Harryhausen era importante en todas sus animaciones, especialmente cuando implican animales reales, que el muñeco proyectase inspiración y estimulase la acción. En el caso del babuino introdujo varios cambios hasta estar completamente satisfecho. El modelado lo empezó Tony McVey, realizando una interpretación del animal sin pelo, pero resultaba demasiado grande y la forma de su rostro no era la correcta, así que el propio animador realizó otra versión hasta quedar convencido de que era lo suficientemente realista, exagerando algunos rasgos para que tuviera más personalidad.

Al final se construyeron dos modelos del babuino, uno de solo doce centímetros y otro de sesenta construido con pequeños resortes para que elementos como los labios, cejas y ojos pudieran ser animados para lograr expresiones faciales. Para que el tacto del animador no quedara impreso en la superficie del muñeco cada vez que se manipulaba usaron laca para endurecer su piel, aparte de procurar agarrar al muñeco por la parte que no daba a cámara.

Respecto a la inspiración de la escena del ajedrez, a Harryhausen le llegó por una ilustración en un volumen de *Las mil y una noches*, que mostraba a un mono jugando con un sultán, una imagen que nos trae a la memoria la historia real de “El turco”. Se trataba de un autómatas inventado por el mecánico vienés Wolfgang von Kempelen en 1769, en los comienzos de la revolución industrial, y su aspecto era el de un humano con ropaje exótico, turbante incluido. Sentado frente a una mesa con un tablero de ajedrez y tras ser puesto en funcionamiento era capaz de jugar una partida y

---

3 Al parecer es una posibilidad que no está del todo descartada, pues recientemente en el Moorpark College Zoo, un centro de adiestramiento de animales en California Rosie, una babuina, ha logrado ganar un juego de ajedrez a su entrenador, Jeff Homes.

vencer a cualquier oponente, aunque fuera el propio Napoleón Bonaparte. El caso es que de todos los rumores que surgieron intentando revelar el truco del autómatas del turco uno era que bajo la mesa donde se encontraba la tabla de juego se escondía un mono muy hábil con el ajedrez y que manipulaba las piezas desde dentro mediante un mecanismo de imanes y engranajes. A pesar de lo absurdo de la explicación fue una de las hipótesis más difundidas y la anécdota confirma que la imagen de un mono jugador de ajedrez era propia del imaginario común en el siglo XVIII. El misterio del autómatas del turco, por cierto, jamás llegó a desvelarse, pues acabó destruido en un incendio, y con él sus secretos<sup>4</sup>.

Tras descubrir Simbad que su futuro cuñado es todo un babuino, advierten que Zenobia y su hijo Rafi les siguen en un barco de metal manejado por una extraña, esbelta y poderosa figura. Se trata del Minatón, un ser de metal mitad hombre, mitad toro. Esta criatura es también bastante particular, pues procede de la mitología griega a la vez que es presentado como un autómatas creado por Zenobia y su hijo como si de la criatura del doctor Frankenstein se tratara. Pero vayamos por partes.

En las leyendas griegas se da el nombre de Minotauro a un monstruo que tenía cuerpo de hombre y cabeza de toro, aunque en realidad se llamaba Asterio —o Asterión—. Era hijo de Pasífae, esposa de Minos, y de un toro enviado por el propio Poseidón a éste. Minos, asustado y avergonzado al ver nacer esta aberración, fruto de los amores contranatura de su mujer, mandó construir al artista ateniense Dédalo, que entonces vivía en su corte, un inmenso palacio —el laberinto—, formado por un embrollo tal de salas y corredores que nadie, excepto Dédalo, era capaz de encontrar la salida. Allí encerró a la criatura y cada cierto tiempo —se dice que tres años, otros dicen que nueve— le entregaba siete jóvenes y siete doncellas como tributo. Teseo llegó a infiltrarse en uno de esos grupos y gracias a la ayuda de Ariadna, que le entregó un ovillo de lino que el joven ató en la entrada, consiguió no solo acabar con la vida del monstruo sino hallar el camino para escapar del laberinto.

El minotauro de Harryhausen, bautizado como Minatón en la película, es lo más parecido a un androide que animó en su filmografía. La criatura, totalmente hecha de

---

4 El escritor Edgar Allan Poe hizo una investigación al respecto y expuso que se trataba de un jugador experto que manipulaba los mecanismos oculto bajo el tablero. El truco era que cuando la gente pedía que se abriera la caja para comprobar que no había nadie debajo, un juego de espejos impedía que se viera a la persona escondida. Fuente: <http://librodenotas.com/viajealajedrez/21496/el-turco-un-maravilloso-engano>

bronce, cobra vida mediante la magia negra y un corazón mecánico. Lo diseñó como un guerrero, con un medallón por donde va insertado su corazón y vestido con una típica falda griega similar a la de Talos de *Jasón*. Es igual de fornido e imponente, pero con la cabeza de toro. Casi que podría decirse que Minatón es una versión reducida de Talos —tal vez, para aquellos que gusten de creer en el mito, el primer robot guerrero de la historia—, aunque sin su carisma.

El muñeco no estaba hecho de cobre, obviamente, sino que se realizó con espuma de látex pintado con una capa de pintura de ese material sobre una estructura interna de metal, midiendo aproximadamente cuarenta centímetros de alto. Para varias tomas también se construyó un traje de fibra de vidrio a tamaño real para que el actor Peter Mayhew —quien ese mismo año haría de Chewbacca en *La guerra de las galaxias*— se lo enfundara y actuara en las tomas generales.

Las acciones del Minatón son mínimas comparadas con el resto de criaturas, pues aparte de conducir el barco de Zenobia solo se dedica a deambular impasible y eliminar algún enemigo que otro, todo mediante movimientos similares al citado Talos, es decir, rígidos y entrecortados, aunque más ligeros debido a su menor tamaño.

Es una pena que un personaje con tanto potencial pasara por la película casi de puntillas, pues en principio iba a ser protagonista de la lucha final en el templo de Hiperbórea y finalmente solo hace de mera comparsa —cuando no permanece directamente inerte— de los villanos de la historia, hallando la muerte de una forma un tanto precipitada. No debió ser así, pues las historias de robots antiguos como los autómatas de Herón de Alejandría son un tema fascinante, así como la compilación que se conserva de planos y bocetos de artilugios maravillosos de Leonardo da Vinci del *Códice atlántico*, donde se incluye un estudio de un guerrero mecánico medieval. Minatón, y así lo afirmó Harryhausen, merecía mucho más:

El Minatón debía haber sido un personaje más importante y haber sido tejido de manera más intrincada como un terrible instrumento del mal.<sup>5</sup>

La siguiente criatura no obstante tiene menos protagonismo incluso que esta última. Se trata de un personaje de transición, insertado en la historia para provocar una acción concreta: la avispa gigante.

---

5 HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, *Ray Harryhausen, an Animated Life*, 2003, p. 246 (trad. a.).

En un momento de la película el mago Melanthius logra atrapar a una diminuta Zenobia, que había reducido su tamaño mediante un conjuro, bajo una jarra de cristal. La hechicera además había perdido su colgante, donde llevaba la poción que le permite jugar con la magia negra. Es Melanthius quien la encuentra por el suelo, y como científico arde en deseos de comprobar su poder. Entonces, coloca una avispa sobre unas gotas de la poción y el insecto, al beberla, comienza a crecer, alcanzando unos treinta centímetros.

No era un diseño muy complicado, y Harryhausen ya había tenido una experiencia del mismo tipo animando la abeja de *La isla misteriosa*. Basándose en una avispa real se construyó un detallado muñeco de látex de veintidós centímetros de largo cubierto de piel fina y un interior de metal articulado, aunque también contaron con otro sin estructura para el momento en que es ensartada con un cuchillo. La animación de las alas en este caso siguió un sencillo patrón: un fotograma arriba, otro a mitad, otro abajo, otro a mitad y vuelta a empezar.

Pero ojo, si nos fijamos bien notaremos que el insecto real que coloca el mago sobre la poción es una abeja, no una avispa, un cambio que Harryhausen justificó admitiendo que en aquel momento no había una avispa disponible y que, tal vez, la poción de Zenobia hizo algo más que modificar el tamaño del insecto: lo metamorfoseó durante el proceso.

El efecto del crecimiento de la criatura se consiguió colocando el muñeco frente a un fondo azul y filmándolo con un *zoom*. Las lentes se iban acercando de forma fraccionada mientras la figura en cuestión se animaba en cada fotograma de película. El inconveniente con este tipo de lentes es que había que ir corrigiendo constantemente el horizonte cada cierto número de fotogramas para que quedase siempre en el mismo lugar y no provocase un temblor en la imagen. Posteriormente el material filmado se combinó en la imprenta óptica con el fondo en el que se ve a Melanthius observando el prodigio. Nótese que este truco es el mismo, aunque modificado, que inventó Méliès para *El hombre de la cabeza de goma* (*L'homme à la tête de caoutchouc*, 1901), donde un hombre utiliza un fuelle para hinchar la cabeza de un hombre hasta que por accidente estalla<sup>6</sup>.

---

6 Méliès usó un “travelling” para acercar la cabeza al objetivo mientras que Harryhausen utilizó el *zoom* de las lentes, pero el concepto es el mismo.

Escribiendo la sinopsis Harryhausen supo que en este punto de la historia era conveniente que una criatura ártica irrumpiese en la travesía así que, tras llegar a los blancos escenarios de Hiperbórea, los aventureros han de hacer frente a otra amenaza de colosales proporciones, pero esta vez no se trata de un animal sobredimensionado mediante magia negra, sino un espécimen propio de ese peculiar ambiente polar. Primero pensó en el yeti, una criatura que Harryhausen quiso haber incluido en un proyecto frustrado de mediados de los años cincuenta y cuya elección hubiese dado mucho juego, pero su incorporación se desestimó en una de las reuniones de producción; también pensó en un mamut, igualmente familiar para Harryhausen, pero al final se decidió que fuera una morsa, eso sí, una morsa fuera de lo común. Para justificar su tamaño, el mago Melathius la califica como “morsa gigante prehistórica” (prehistoric *Walrus Giganticus*, en la versión original), sugiriendo que es un resquicio de una época pasada. Lo científicamente correcto hubiese sido *Odobenus rosmarus* prehistórica, cuyo término en latín significa “caballo de mar que anda con los dientes”<sup>7</sup>.

La figura de la morsa medía unos cincuenta centímetros de largo, con pelos de cepillo como bigote y colmillos hechos de resina. Como tenía muchas capas de espuma de látex cubriendo su esqueleto metálico, Harryhausen solo podía darle unos movimientos limitados, pero se las arregló para resolver el problema hasta cierto punto cortando el látex sobrante que no se veía por cámara para así atenuar la densidad sobre la estructura.

La toma de efectos de la criatura emergiendo a través del suelo helado detrás de los actores incluía un enorme salpicadura de agua y grandes bloques de hielo que salen despedidos. Filmaron la salpicadura a alta velocidad, lanzando una piedra en un barril de agua de ciento veinte centímetros sobre un fondo negro y lo insertaron con la impresora óptica sobre la figura en la película. Los bloques de hielo estaban hechos de poliestireno expandido montados sobre alambres, y al mismo tiempo en que la figura emerge, estas secciones se animaron por separado saliendo despedidas. Luego, durante la lucha, los humanos arrojan lanzas y bolas de nieve en un intento de repeler al animal. Las bolas, que estaban en la pantalla de retroproyección, se reemplazaron por trozos de algodón animado con alambres para hacer que impactaran en la bestia. La red que los hombres de Simbad lanzan al final sobre ella estaba hecha de hilo de pescar ensamblada

---

7 Fuente: <http://www.nationalgeographic.es/animales/mamiferos/morsa>

con alambre, lo cual permitió a Harryhausen animarla, tal y como había hecho anteriormente en *A veinte millones de millas de la Tierra* durante la captura del Ymir y en *Jasón y los argonautas* en la escena de las harpías. Una escena en suma muy elaborada y que se disfruta sin pensar, aunque es evidente que está incluida con calzador.

El siguiente encuentro con una criatura resulta más relevante para el devenir de los personajes y es sin duda uno de los momentos más llamativos, por inesperados, de la película. La princesa Farah y Dione, hija de Melanthius, están tomando el sol desnudas al lado del río cuando de repente son sorprendidas por un hombre del Neandertal, huyendo despavoridas a continuación. La escena no es sino una nueva referencia al relato de *La bella y la bestia* —y por lo tanto a *King Kong*—, pues la belleza de las dos mujeres contrasta con el aspecto poco agraciado de la criatura, que al principio parece embelesado ante tal visión y solo comienza a actuar de forma violenta por los gritos y el rechazo de las mujeres. Comprobaremos además que tras esa figura grotesca se esconde un corazón bondadoso.

Para conocer el origen de este personaje debemos volver a 1971, cuando Harryhausen preparaba dibujos conceptuales para *El viaje fantástico de Simbad*. En una de aquellas láminas a carboncillo mostraba a los hombres verdes ofreciendo una damisela en sacrificio a un gigante de un solo ojo, con colmillos, vestido con pieles y con un mazo. Si tenemos en cuenta que estamos en la tierra de los arimaspos, tal y como dice Melanthius en un momento de la película, podemos pensar que Harryhausen se basó en este pueblo mitológico de cíclopes para hacer el diseño del personaje. Recordemos que estos gigantes eran los enemigos acérrimos de los grifos y vivían cerca de las tierras de Hiperbórea. Sin embargo, el mago, al describir al pueblo de los arimaspos dice de ellos que son “una nación con una inteligencia superior a cualquier cosa que conocemos hoy” y que “conocían los secretos de las transformaciones”, una imagen que se aleja de la idea que teníamos de ellos como gigantes salvajes que luchaban contra los grifos en busca de su oro, y se acerca más al concepto de sabios y matemáticos de la también mítica Atlántida<sup>8</sup>.

Arimaspo o no, el troglodita aparece también en otra lámina de 1971 luchando contra un centauro cíclope. Aquí el personaje tiene dos ojos, pero mantiene la porra y su

---

8 Isla fabulosa y mítica descrita por el filósofo griego Platón, de ubicación todavía discutida.

vestido de piel. Harryhausen conservó el centauro para *El viaje fantástico de Simbad* y eliminó el troglodita, para volver a rescatarlo más adelante. Eso fue en 1974, cuando dibujó al personaje como el guardián de Petra, con un cuerpo escamoso, tres dedos en cada mano y una lanza como arma<sup>9</sup>. Todavía quedaban algunos aspectos por definir, pero estaba clara la intención de Harryhausen de incluir este personaje en la historia y de hacerlo como hombre de las cavernas.

En 1975 realizaría la primera prueba tridimensional del personaje, todavía alejado del aspecto final de Trog, que así acabaría llamándose cariñosamente. Esta primera figura, de veinticinco centímetros de altura, era de látex sólido pintado, carecía de articulaciones e iba vestida con un atuendo prehistórico. Harryhausen pensó que era poco imaginativa y la descartó pronto. Tenía claro que debía ser más grande que un troglodita real y que necesitaba algún elemento que le permitiera encajar cinematográficamente en una aventura de fantasía, así que le dio un aspecto más simiesco a sus facciones y le añadió un cuerno en su frente para darle un toque agresivo, a pesar de que en el fondo era un trozo de pan. Curiosamente, cuando la película se estrenó, algunas personas llegaron a creer que era un hombre disfrazado, algo que no gustó al autor, pues le hizo pensar que quizá debió haber dotado al personaje de una fisionomía más extrema, como la del cíclope de *Simbad y la princesa*.

Se hicieron dos muñecos, uno de ellos era de caucho vulcanizado con estructura de alambre y se construyó para no desgastar indebidamente la estructura metálica del muñeco principal. Este último medía cuarenta centímetros de alto, iba vestido de forma modesta con una piel de animal y portaba un mazo en miniatura para así completar el atuendo de cavernícola. Su piel poseía gran detalle, efecto que se logró modelando piel en una superficie por separado dotándola de pliegues, manchas e incluso venas. El animador hizo un molde de esa textura y luego la vació en látex, colocando el resultante de manera ajustada sobre el muñeco articulado. Esto evitó que pareciera una muñeca de caucho, lo que en ocasiones ocurre si los muñecos se dejan tal y como se sacan del molde. Al igual que el babuino, la figura de Trog llevaba pequeños resortes colocados dentro del rostro, sobre todo alrededor de la boca y en la cejas, permitiendo a Harryhausen realizar complejas expresiones faciales y de paso mostrar una gran variedad de emociones, convirtiendo la presencia de este personaje en algo muy

---

<sup>9</sup> Minatón porta la lanza en la película pero luego pasa a manos del troglodita, que la utiliza para enfrentarse al tigre dientes de sable.

especial. Lástima que Harryhausen y su equipo decidiera que su destino fuese el de sacrificarse por sus nuevos amigos, pues alguien tan bondadoso merecía mejor final.

Y llegamos ya a la criatura que da título a la película, el tigre dientes de sable, o smilodon, un animal que permanece congelado dentro de un bloque de hielo en el interior de la pirámide de los arimaspos, lugar donde se desarrolla el clímax de la historia. En principio la gruta iba a estar vigilada por tres criaturas más, cada una representando uno de los elementos fundamentales: tierra, agua, viento y fuego. Al final solo sobrevivió una de ellas, precisamente la que no imaginaríamos —dada su procedencia prehistórica— en una historia de *Las mil y una noches*.

El smilodon es uno de los carnívoros más conocidos de finales del período del Plioceno, un felino que podía llegar a medir dos metros y pesar hasta doscientos kilos. Lo más característico son sus dientes caninos de dieciocho centímetros que surgían de la mandíbula superior. Supuestamente estos dientes los utilizaba para degollar a sus presas y cortar posteriormente la carne. Este animal prehistórico fue pintado en numerosas ocasiones por Charles R. Knight, por ejemplo en el mural del Museo Field de Historia Natural de Chicago, en Illinois, donde lo muestra en los pozos del rancho de La Brea rodeado de algunos buitres asustados. El diseño de Harryhausen del tigre está claramente inspirado en dichas ilustraciones.

El animador comenzó haciendo unas pruebas del muñeco en látex rígido, sin estructura, donde modeló la poderosa musculatura del animal, un detalle que no obstante se perdería cuando fuera cubierto por la piel. El modelo definitivo del tigre para la animación, de veintiocho centímetros de largo, se construyó con el suficiente detalle para que fuera posible filmarlo en primeros planos. Además el muñeco también tenía en su interior una cámara de aire que, como sabemos, sirve para simular la respiración, un movimiento que podremos observar al detalle cuando el animal yace boca abajo al final de su secuencia.

Cuando vemos por primera vez el interior del santuario tan solo se aprecia lo que parece un enorme bloque de hielo en un pedestal —que, como dijimos anteriormente tal vez sea una referencia al tigre dientes de sable de *She, la diosa de fuego*— y apenas se advierte de que el animal se halla en su interior. Solo cuando Zenobia se transfiere a la criatura se evidencia su presencia. Para encajar al tigre en lo que parece hielo, Harryhausen lo cubrió de papel celofán y lo barnizó con aerosol. Cuando el tigre se



revuelve para liberarse de su caparazón de hielo usó trozos de resina acrílica transparente que animó de manera independiente mediante cables para simular que se estaban cayendo.

Una vez fuera de su prisión helada, el animal hace frente a Trog, comenzando una pelea propia de una competición de lucha libre. Harryhausen disfrutaría mucho animando esta secuencia porque le dio la oportunidad de dotar a Trog de algunas acciones humanas en forma de golpes de puños, agarrones, volteretas, empujones y cabezazos. Y así, tras la intensa lucha con bajas en ambas partes, asistimos al final feliz de los aventureros sobrevivientes, que vuelven a Charak con el futuro califa de nuevo con aspecto humano, pudiendo ya celebrar su coronación sin la amenaza de un nuevo conjuro, pues Zenobia yace para siempre como felina en el interior de la pirámide de los arimaspos.

*Simbad y el ojo del tigre* tardó tres años en finalizarse y costó tres millones y medio de dólares, casi tres veces más que *El viaje fantástico de Simbad*. Sin embargo los resultados artísticos, dejando a un lado el trabajo de Harryhausen, estuvieron lejos de lo esperado. Estrenado en los Estados Unidos en mayo de 1977, logró los beneficios esperados, pero su brillo duró poco y no alcanzó las cotas de popularidad de la anterior entrega. Varias cosas fallaron, y todo apunta a que su argumento era en exceso parecido a la anterior aventura y a que esta vez los personajes, incluso algunos animados, carecían no solo del suficiente carisma sino que el reparto, salvo excepciones, fue un total desacierto. Además el director, como ya comentamos, hizo poco por realzar la puesta en escena. Habría pues que encomendarse de nuevo a los dioses griegos para volver a ganarse el favor de los mortales.



Las criaturas de *Simbad y el ojo del tigre*

**Fig. 201:** morsa gigante. **Fig. 202:** demonio necrófago. **Fig. 203:** babuino. **Fig. 204:** Minatón. **Fig. 205:** tigre dientes de sable. **Fig. 206:** Trog, el troglodita.

#### 4.1.14. CRIATURAS DE BARRO Y DE FURIA

No encontramos en la última estancia de este museo. Es una sala amplia, pues alberga todo tipo de maravillas, grandes y menudas, terroríficas o de buen corazón, de tierra, mar y aire. Un resumen de la sabiduría acumulada de Harryhausen tras décadas cruzando al otro lado del espejo. En esta ocasión, además de retomar una de las temáticas que más le fascinaban, la mitología griega, contó por primera vez con los medios suficientes para que el resultado final traspasara los límites del Olimpo. Sin embargo también supuso su despedida de la profesión, pues hacía tiempo que la Rebelión había desplegado con éxito su imponente flota para luchar contra el Imperio. Los héroes mitológicos, incapaces de lidiar contra esa criatura impredecible que son los gustos del público, comenzaron su replegada. Eso sí, por todos los dioses que se marcharían con la cabeza bien alta.

La mitología griega y romana contiene personajes y criaturas fantásticas que para Harryhausen resultaban ideales para ser incluidos en aventuras cinematográficas y lo cierto es que pocos autores han explotado ese tema desde tan personal punto de vista. El éxito tardío de *Jasón* le animó a retomar otra de sus historias favoritas, el mito de Perseo y Medusa, un proyecto vería la luz bajo el título de *Furia de titanes*.

La Gorgona Medusa, al igual que el babuino en *Simbad y el ojo del tigre* y el esqueleto de *Simbad y la princesa*, fue la criatura a partir de la cual se tejió todo el argumento de este relato. No obstante, a pesar de ser la indiscutible estrella, estuvo acompañada de la galería más extensa de personajes animados hasta la fecha, razón por la cual Harryhausen tuvo que aceptar, con resignación, la ayuda de dos animadores más, —Jim Danforth y Steve Archer— para poder cumplir con los plazos de entrega.

La historia, a grandes rasgos, es la siguiente: Perseo ha de rescatar a su amada Andrómeda, ofrecida en sacrificio al monstruo marino kraken, y para ello el héroe necesita encontrar a la Gorgona Medusa, cuya mirada convierte todo ser vivo en piedra, para que haga lo propio con el captor de la princesa. Para ello tendrá que hallar su guarida y decapitarla.

Pero Medusa no aparece en la película hasta bien avanzada la narración. La primera criatura que irrumpe en escena —y de qué manera— es el poderoso kraken, un colosal monstruo, engendro mutante nacido de la unión entre un reptil prehistórico y

uno de los poderosos titanes, utilizado por los dioses del Olimpo como arma de destrucción masiva para acabar con la ciudades de aquellos que les han ofendido.

El kraken no proviene de la mitología griega, sino de la nórdica, pero Beverley Cross, el guionista, pensó que el nombre del monstruo era demasiado bueno como para dejarlo escapar. Según Ángel Guerra, profesor en el Instituto de Investigaciones Marinas de Vigo (CSIC): “La palabra noruega *kraken* tiene diferentes acepciones. La versión más aceptada sostiene que significa *árbol desraizado* por la similitud entre un calamar gigante y un árbol con raíces al aire”. También añade, en una reciente entrevista a raíz de la publicación de su libro *Los gigantes de las profundidades*<sup>1</sup>:

La leyenda se creó hace siglos cuando fueron avistados en las costas del Mediterráneo y hay descripciones realizadas por los historiadores Homero y Plinio. Cuando aparecieron en Escandinavia se creó el mito del Kraken, que se refería a los monstruos marinos, una leyenda medieval que llegó hasta el siglo XIX. En algunos casos se encontraron a estos animales varados en las costas y se llevaron por tierra a la corte de los reyes. En Dinamarca incluso se les llamaba como el monje de los mares. [...] Fue el danés Japetus Strenenstrup quien, en 1857, presentó una comunicación en la Sociedad Científica de Copenhague en la que, a partir de descripciones previas y de las muestras que había en los museos, dijo que estos animales eran calamares gigantes. Fue el que describió el *Architeuthis dux*. A partir de 1857 se describieron veintiuna especies distintas de calamar gigante.<sup>2</sup>

Recientemente el científico ha demostrado que en realidad solo existe una especie en el mundo: el citado *Architeuthis dux*, cuyas hembras pueden medir dieciocho metros y pesar doscientos cincuenta kilos. Pueden encontrarse por todo el mundo, pero sobre todo en las costas de Asturias.

Harryhausen no se atuvo a la imagen del calamar gigante para su kraken y diseñó una criatura humanoide de tonos verdes, combinando un tritón mítico con un pez abisal, un pulpo y otras características de criaturas prehistóricas como la cresta de la espalda, además de cierto toque de la criatura de *La mujer y el monstruo* (*Creature from*

---

1 SEGONZAC, Michel y GUERRA, Ángel. *Géants des profondeurs*. Ediciones Quae, París. 2014.

2 [http://www.lavozdeg Galicia.es/noticia/2015/02/05/seguro-gigantes-profundidades-marinas/0003\\_201502G5P30993.htm](http://www.lavozdeg Galicia.es/noticia/2015/02/05/seguro-gigantes-profundidades-marinas/0003_201502G5P30993.htm)

*the Black Lagoon*, Jack Arnold, 1954) y unos colmillos en la mandíbula inferior que le sobresalían por encima de los labios. En suma, deseaba una criatura de aspecto muy grotesco, medio hombre, medio pez, usando la idea de las características mejillas colgantes que ya había empleado en el diseño de los marcianos de su versión de *La guerra de los mundos* y en el Ymir. Para su torso semihumano añadió cuatro brazos, cada uno acabado en cuatro dedos, y una cola de reptil equipada con aletas espaciadas a lo largo de su longitud para así fortalecer la impresión de que era una criatura que podía moverse por el agua a gran velocidad. Además podemos observar pezones en la criatura, un toque que potencia su aspecto humanoide, algo que según Harryhausen hizo “más aceptable el sacrificio por parte de Andrómeda”.<sup>3</sup>

Se hicieron dos modelos del kraken con estructura; el primero, de cuarenta y cinco centímetros de alto y casi un metro con veinte de largo desde la cabeza a la cola, se usó para el noventa y cinco por ciento de la animación. El segundo era solo la parte superior del torso de la criatura, de un metro con veinte centímetros de alto desde el ombligo, siendo el muñeco más grande con armazón que habían construido nunca. Debido a su tamaño la cantidad de látex sobre su estructura interior, al igual que ocurrió en su momento con la morsa prehistórica, dificultaba mucho su movimiento y requería de mucha fuerza para animarlo. De todas formas solo se utilizó para los primeros planos de detalle, especialmente en la secuencia final cuando ocupa toda la pantalla. Se construyó también una extremidad inferior completa con más detalle y dos copias del kraken de cuerpo entero de ciento veinte centímetros sin estructura, una de látex sólido para las pruebas y la otra de espuma de látex. Está último se usó para la filmación con cámara de alta velocidad de la criatura surgiendo del mar, sujeta a un mecanismo para mantener su posición vertical durante el movimiento. Y no nos olvidemos del muñeco de cuatro metros y medio que construyó el especialista Colin Arthur para las tomas subacuáticas en acción real.

Como era una criatura que surgía del mar, los modelos del kraken se cubrían con glicerina para darles un aspecto de mojados. El problema era que como el producto se secaba rápidamente debido a los focos del estudio debía aplicarse cada dos o tres fotogramas, ralentizando el proceso. La glicerina además tenía efectos secundarios, pues reaccionaba con el látex de las figuras y esto, unido al calor ambiental durante el rodaje,

---

3 HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, *Ray Harryhausen, an Animated Life*, 2003, p. 265 (trad. a.).

ha sido el responsable de que por desgracia estos muñecos no hayan resistido bien el paso del tiempo.

Aunque el kraken es la primera criatura en aparecer en pantalla, lo cierto es que sus planos son fugaces, mezcla de acción real y animación, que mantienen cierto misterio en torno a su figura, que será revelada por completo en el clímax de la historia. La criatura que tiene el privilegio de ser la primera en mostrarse en todo su esplendor animado es también enorme, pero no tanto como el monstruo marino; se trata de un buitre. Este animal se posa en la ventana del palacio de Andrómeda e invoca su imagen astral, transportándola por los aires en una jaula hasta la guarida del antiguo pretendiente de la joven, Calibos, único modo que tiene éste para comunicarse con la princesa, que en su día le repudió por su maldad. En el guión original iba a ser un murciélago gigante o un halcón de pantano, pero Harryhausen sugirió que debería ser algo más repelente, en consonancia con la oscuridad y el deterioro que representa su dueño. Tras muchas discusiones terminaron escogiendo al buitre, una imagen que el público también podría asociar a la muerte.

Se construyeron dos modelos del ave, uno de veinticinco centímetros de alto, con una envergadura de más de cincuenta centímetros y otro de unos doce centímetros de alto y una envergadura de veinticinco. El primero estaba cubierto por plumas de cuervo y se usó para las tomas cercanas y de detalle como las de la escena del balcón. El segundo se utilizó para las tomas generales y estaba completamente hecho de látex, incluyendo el plumaje. Harryhausen adquirió las plumas de cuervo y otras pieles naturales de varios taxidermistas, principalmente de la compañía Hudson Bay cerca del dique de Londres, un lugar con tal oferta en género que por un lado le asombraba y por otro le daba miedo, pues se preguntaba cómo era posible que quedase algún animal vivo en el mundo.

La fealdad del buitre contrasta por completo con la imagen de la siguiente criatura, representación de la belleza en todo su fulgor, una de las creaciones más hermosas de la película: el caballo alado Pegaso. Este fantástico animal se describe en la película como el último superviviente de una manada de caballos alados, una licencia artística que permite encajar a la criatura en la primera mitad de la narración y no al final. La verdadera historia de Pegaso, como veremos, es bien distinta.

Esta criatura desempeña un papel en varias leyendas, especialmente en la que

nos ocupa, pero sobre todo en la de Belemonte. Su nombre en griego, *Pígasos*, está relacionado con *pigi*, “manantial”, y según ha trascendido de su leyenda nació “en las fuentes del océano”, refiriéndose al extremo Oeste, en el momento en que Perseo cercenó la cabeza de Medusa. Se afirma igualmente que o bien el caballo divino surgió del cuello de la Gorgona o bien nació de la tierra, fecundada por la sangre de aquélla. Sea como fuere, al nacer, Pegaso voló hasta el Olimpo y se puso al servicio de Zeus, llevándole el rayo.

En cuanto a su relación con Belemonte, se cuenta que el héroe lo encontró bebiendo en la fuente de la ninfa Pirene, o bien que Atena o Poseidón se lo ofrecieron con el mismo objetivo: hacer frente a las amazonas y matar a la Quimera, un monstruo que suele representarse con dos cabezas, una de león y otra de cabra, y cuerpo de serpiente. Harryhausen eligió como escena de presentación del caballo la primera opción, sugiriendo que Pegaso baja a beber de un lago cada vez que la luna se refleja en su superficie.

Si Medusa era la principal razón por la que Harryhausen quería filmar la historia de Perseo, el caballo volador Pegaso estaba en un cercano segundo puesto. Como sabemos, desde que había visto el caballo volador —que no alado— de *El ladrón de Bagdad* de Korda le había fascinado el concepto y le intrigaba comprobar si era posible superar el original con un modelo animado. Quería encontrar un equilibrio entre la proporción de la criatura y sus alas para que fuera un diseño verosímil, pues había encontrado que algunas ilustraciones lo mostraban con unas alas tan pequeñas que nadie podría imaginarse que pudieran ayudarlo a elevarse. Una de las pocas referencias que existían de caballos alados en películas de aventuras era el de *El ladrón de Bagdad* de 1924, pero ni siquiera movía sus alas de pega, así que aparte de estudiar una variedad de referencias para los movimientos del caballo, incluyendo estudios de los movimientos filmados y fotografías, se dio cuenta que el mejor camino era simplemente observarlos. Sin embargo, no podía copiar el trotar sin más. Para hacer a Pegaso volar necesitaba un movimiento que fuera parte real y parte pura imaginación. El principal problema era qué hacer con las piernas mientras el caballo estaba volando. Tras muchas pruebas, que incluían poses gráciles de las extremidades o las patas plegadas hasta su vientre para estirarlas a continuación, vio que nada de eso quedaba bien. Al final animaron directamente un galope, haciendo a Pegaso caminar sobre las corrientes de aire.

En total había tres modelos de Pegaso. Dos, de aproximadamente treinta centímetros de alto y una envergadura de cuarenta y cinco centímetros, se usaron para las tomas generales. Harryhausen también comenzó a hacer un tercero como repuesto, pero solo llegó a la fase de estructura, pues se dio cuenta de que no haría falta. Había un modelo grande de unos cuarenta y cinco centímetros con una gran envergadura de setenta y seis centímetros que se construyó cuando se dieron cuenta de que les haría falta un modelo detallado para los primeros planos. Además, también se incluyó en el lote una figura articulada de diecisiete centímetros de alto del actor Harry Hamlin (que interpretaba a Perseo) para las escenas aéreas a lomos del equino. El animador escogió la piel de cabra nonata para cubrir la figura porque tiene unos pequeños pelos de blanco puro —como el alma de ese animal— que quedaban proporcionados al tamaño de la figura. Por su parte, las alas minuciosamente articuladas estaban cubiertas con plumas de paloma blanca.

Como hemos indicado, el Pegaso de la película no nace de la sangre de Medusa, pero el guionista ideó un reflejo de esa acción cuando, al final de la historia, Perseo lanza la cabeza de la Gorgona al mar para que se hunda en las profundidades. De ese mismo punto emerge Pegaso, que momentos antes había caído al agua tras ser derribado por el kraken. Las criaturas que en esta narración sí surgen de la sangre de la temible Gorgona son los escorpiones gigantes.

Pero antes de hablar de esos punzantes arácnidos conozcamos a otro personaje alado, Bubo, un simpático búho mecánico que Zeus regala a Perseo para que le ayude a superar múltiples obstáculos. Bubo era una oportunidad para instilar cierta chispa amable a la historia, algo que asustaba a Harryhausen, pues el humor para él era más propio de los dibujos animados y no le convenía incluirlo en este tipo de película. Además, sentía un gran respeto por sus criaturas y jamás se le habría ocurrido que hicieran algo que rayara el ridículo. No obstante, tampoco es que Harryhausen pensara que la animación debía estar totalmente desprovista de un humor sutil. Algunos rasgos humanos pueden resultar cómicos aplicados a las criaturas, pero para él había que incluirlos en una escena donde no se mostraran forzosos. Al final el guionista le convenció, pues le tranquilizó al transmitirle que era necesario cierto balance entre las acciones heroicas y la comedia. Al final el animador admitió que el humor amable del ave mecánica fue crucial para el desarrollo de la historia. Por cierto, que el pequeño



robot se comunica mediante pitidos y sonidos inteligibles excepto para su dueño, Perseo, por lo que algunos críticos pensaron que el personaje era una versión del robot R2-D2 de *La guerra de las galaxias*. Eso molestó a todos los que estuvieron implicados en el desarrollo de la historia, pues el concepto del personaje —un homúnculo benévolo al fin y al cabo— se había desarrollado antes del estreno de la famosa ópera espacial.

Este pequeño ayudante es el animal vinculado a la considerada diosa de la razón Atenea, hija de Zeus y de Metis<sup>4</sup>. Los atributos de esta diosa eran la lanza, la égida (escudo de piel de cabra) y el casco (presente que regala Zeus a Perseo en la película). Precisamente en su escudo la diosa, en el mito original, tenía colocada la cabeza de Medusa tras haber sido cortada por Perseo. No obstante en la película el animal que acompaña a Atenea es una lechuza, a pesar de que Zeus se refiere a ella como “Bubo el búho”, quizá por un mala traducción del término anglosajón *owl*, que puede significar indistintamente tanto “búho” como “lechuza”. Es más, a pesar de que Pierre Grimal en su diccionario de mitología afirma que el animal de Atenea es una lechuza, es probable que no fuera ni eso ni búho, sino un mochuelo, pues el nombre científico de este último animal no es otro que, curiosamente, *Athene noctua*. El caso es que al final, como Atenea se niega a regalar a su pequeño acompañante a Perseo, tal y como se lo ha ordenado su padre, encarga a Hefesto, dios del fuego, que construya un símil mecánico que lo sustituya. Cabe decir que Hefesto se toma ciertas libertades, pues no fabrica una lechuza mecánica sino, como sabemos, un búho.

Habías tres modelos articulados diferentes de Bubo: uno detallado de cuarenta y cinco centímetros para los primeros planos, uno medio de diez centímetros de alto para las secuencias de vuelo y uno diminuto de tres centímetros y medio para las tomas generales. El primero se construyó principalmente de fibra de vidrio cubierto con “plumas” de metal. Sus alas estaban hechas de látex con articulación interna y pintadas para asemejarse a las del resto del modelo. El mediano estaba hecho por completo de látex sobre un armazón y pintado de nuevo para que pareciera de metal. Solo cuando hubieron filmado gran cantidad de material de la figura volando quiso Harryhausen construir el modelo pequeño, hecho entero de metal, con alas de cobre y sin estructura. Para ahorrar tiempo utilizaron un modelo mecanizado manejado a control remoto construido por los técnicos de efectos Colin Chilvers y David Knowles. Al igual que el

---

4 Primera mujer —o amante— de Zeus según el *Diccionario de mitología griega y romana* de Pierre Grimal.

modelo articulado principal, era de cuarenta y cinco centímetros de alto y se usó sobre todo en escenas donde se veía a los actores sujetándolo. Aunque limitados, estos movimientos incluían aleteos, giro de cabeza, rotación de ojos y apertura y cierre de su pico, realizado todo mediante pequeños motores en el interior de su cuerpo.

Steve Archer se encargó de la mayor parte de la animación del muñeco y obtuvo el visto bueno de Harryhausen, quien opinó que el animador había logrado dotar al personaje de ese toque travieso necesario para convertirlo en uno de los atractivos de la película. Sigue siendo un misterio por qué esta criatura ha sido una de las más vilipendiadas, sino directamente obviadas, por los críticos y aficionados, pues es un personaje de una película, al fin y al cabo, familiar<sup>5</sup>. Además, es un homenaje sincero a esa galería de autómatas que tanto fascinaron a magos como Robert-Houdin y Méliès.

Y de un inofensivo y carismático mochuelo pasamos a una siniestra y malintencionada criatura, antaño un príncipe pero ahora convertido por mediación de Zeus en una repelente presencia. Se llama Calibos y es hijo de Tetis, una divinidad marítima. Cuando vivía en la corte deseaba la mano de Andrómeda, pero sus continuos malos actos, entre los cuales constaba la casi aniquilación de la manada de caballos alados de Zeus, le pasaron factura. Ahora también es un monstruo en apariencia, pues su corazón, lejos de ser bondadoso, ya era negro como el tizón. Eso le impidió casarse con Andrómeda, pero determinó que si él no podía desposarla, nadie más lo haría.

Calibos no proviene de la mitología griega sino que está inspirado en el personaje Calibán de la obra de William Shakespeare *La tempestad*, estrenada a principios del siglo XVII. Calibán es hijo de la bruja Sycorax y de un diablo, y nace en la isla donde transcurre la obra. Hasta allí es arrastrado el duque Próspero, víctima de un naufragio, quien cría a Calibán y lo convierte en su esclavo. Calibán es un anagrama creado por Shakespeare a partir de “caníbal” y este término, a su vez, proviene de “caribe”. Los caribes eran los habitantes originales de las tierras invadidas por los europeos durante la conquista de América. Ejercieron una resistencia heroica ante la ocupación, motivo por el cual ese nombre, y su derivación “caníbal”, se ha perpetuado como término de connotaciones nefastas. Algo a lo que contribuyó Cristóbal Colón quien, en una carta fechada el 15 de febrero de 1493 en la que anunciaba al mundo su llegada a la nueva tierra escribió: “Así que monstruos no he hallado, ni noticia, salvo de

---

5 En el libro *Ray Harryhausen el mago del stop-motion*, el autor Carlos Díaz Maroto califica a Bubo como “una lamentable concesión” y “lo peor de la película”, sin justificarlo objetivamente.

una isla (de Quarives), la segunda a la entrada de las Indias, que es poblada de una gente que tienen en todas las islas por muy feroces, las cuales comen gente humana”<sup>6</sup>.

Calibán era pues un humano deforme, salvaje y primitivo, como el Calibos de *Furia de titanes*, calificado por Zeus como “un ser despreciable para el género humano”; un personaje perfecto para la animación, mitad hombre, mitad bestia que, al igual que todas las criaturas creadas por Harryhausen, pasó por muchos cambios tanto en el guión como en la mesa de dibujo del animador. Al final, aparte de vestirlo con una sencilla pieza de tela, mezcla entre una toga y un taparrabos, le dio un aspecto demoníaco: piel oscura, cabello encrespado y descuidado, dientes y uñas afilados, cuernos, rostro de arrugas muy pronunciadas, aros en las orejas puntiagudas y, muy importante, uno de los pies acabado en pezuña y una cola de reptil, elementos clave para que el público no creyese en los planos generales que se trataba de un actor con un disfraz. Además la pierna acabada en pezuña acentuaba el carácter demoníaco y deforme de la criatura. La cola, como sabemos, es un elemento clave para mantener la figura en constante movimiento. Le preocupaba también que al público se le escapara que Calibos tiene una pezuña, así que para hacer énfasis en este detalle introdujo su deformidad de forma dramática, haciéndolo entrar en escena por la izquierda y parándose de espaldas, mostrando la pezuña en primer plano mientras mueve constantemente la cola. Desde este momento el público sabe que va a ver algo horrendo. Entonces la cámara sube, mostrándonos la espalda de Calibos, y nos damos cuenta del alcance de su deformidad y hasta dónde ha sido de vengativo Zeus.

Durante la pre-producción el personaje de Calibos iba a ser mudo. Harryhausen jamás había hecho hablar a ninguna de sus criaturas (gruñir en cualquier caso, como Trog) y la experiencia con las pruebas de *El barón Munchausen* le dieron a entender que animar el recitativo de un personaje era demasiado complejo. Realmente, hasta este momento ninguna de sus criaturas había necesitado del habla para expresarse; sus gestos lo decían todo.

Mientras que la información verbal se transmite de manera consciente, la corporal puede no serlo. Esta propiedad hace que el mensaje del lenguaje corporal sea mucho más verídico que las palabras pronunciadas, que siempre

---

6 *La carta de Colón anunciando el descubrimiento del nuevo mundo*. 15 de Febrero-14 de marzo 1493, Madrid, 1956, p. 20. Fuente: [http://fama2.us.es/fde/ocr/2008/carta\\_De\\_Colon.pdf](http://fama2.us.es/fde/ocr/2008/carta_De_Colon.pdf)

son susceptibles de transmitir un mensaje erróneo o falso sobre lo que sentimos o pensamos.

(Mari Carmen Poveda)<sup>7</sup>

Los gestos de las criaturas de Harryhausen transmiten la verdad, quizá por esa razón nos sentimos más cercanas a ellas, porque su mensaje es sincero. Sin embargo, justo antes de que se escribiera el guión definitivo, se decidió que Calibos debía hablar, y tras mucha deliberación se resolvió el problema usando a un actor caracterizado para los primeros planos cuando se requería que éste hablase. Basándose en el muñeco y en los dibujos de Harryhausen, Colin Arthur creó el maquillaje para el actor Neil McCarthy, quien tenía unos rasgos faciales óptimos para el personaje. La figura animada se utilizó por su parte en planos medios y generales y donde era preciso que apareciesen las pezuñas o la cola.

Como era la primera vez que un personaje de *Dynamation* tenía diálogos, Harryhausen sintió cierto temor respecto a cómo funcionarían juntas las partes de la figura animada y el actor, pero McCarthy interpretó su parte mejor de lo esperado, y lo cierto es que la alternancia entre actor y muñeco, aunque resulta evidente el cambio, se resolvió de manera correcta. La criatura animada sin embargo supera con creces al actor maquillado, algo evidente en la espectacular escena de la pelea en el pantano donde el animador tuvo que alinear el muñeco de Calibos con los movimientos de Perseo en la retroproyección. Sentimos que algo se pierde cuando el personaje se muestra con el rostro del actor, pues resuelto totalmente con una figura animada se habría potenciado enormemente su carácter sobrenatural y oscuro. Al fin y al cabo cuando más se disfruta la criatura es en plano completo. En esos momentos transmite mucho más que recitando cualquier diálogo. Incluso pudieron haber llegado a una solución donde Calibos no necesitara hablar, como poniéndole un intérprete o algo parecido. En definitiva, percibimos la retorcida alma de Calibos más por sus movimientos y gestos que por su diálogo.

Había dos modelos del personaje. El más grande, de cuarenta y cinco centímetros de alto, se construyó partiendo de la estructura de Trog, el muñeco de *Simbad y el ojo del tigre*. Harryhausen hubiese preferido no hacerlo, pero no tuvo más

---

7 POVEDA, Mari Carmen, *La expresión corporal en los cortometrajes de animación de creación. Los sentimientos en el personaje mudo*, p. 18.

remedio. Aunque parezca mentira ni siquiera en esta producción —donde los estudios se habían permitido pagar los sueldos de actores como Laurence Olivier— pudo permitirse el lujo de crear todas las estructuras que deseaba, teniendo que arrancar el material para liberar el interior de Trog, alterarle la parte de las piernas y añadir una cola articulada. Además necesitó un modelo más pequeño para las tomas generales donde aparecía junto a Pegaso y en la escena en el templo donde lo observamos suplicando a su madre Tetis una venganza contra Perseo. Esta última escena era una de las favoritas del animador, pues observamos a Calibos transmitiendo tanto vulnerabilidad como odio, contándonos mucho sobre el personaje y justificando la incursión del habla en su diseño.

Del pantano de Calibos pasamos directamente a la isla de la Muerte, lugar donde mora entre las sombras la poderosa Gorgona Medusa. Pero antes de enfrentarse a esta criatura, Perseo y su grupo se cruzan con dos personajes más; el primero de ellos no representa una amenaza, pues se trata de Caronte, el barquero, cuya misión en la mitología griega era transportar las almas a través de los pantanos del Aqueronte hasta la orilla opuesta del río de los muertos. Las almas debían dar en pago un óbolo, es decir, una sexta parte de un dracma, moneda de plata griega. Se acostumbraba pues a introducir esta moneda en la boca del fallecido en el momento de enterrarlo, para así tener asegurado el pago al barquero. En la película este personaje transporta a Perseo y los demás a cambio de una moneda, pero no los lleva a través del río Estix hacia el inframundo, sino hacia la guarida de Medusa.

Este personaje suele describirse como “un viejo muy feo, de barba gris e hirsuta, vestido de harapos y con un sombrero redondo. Conduce la barca fúnebre, pero no rema; de ello se encargan las mismas almas”.<sup>8</sup> Teniendo en cuenta la adoración que sentía Harryhausen por Gustavo Doré, es posible que consultara la ilustración de Caronte aparecida en la obra *La divina comedia* ilustrada por el artista a mediados del siglo XIX. Sin embargo la visión de Doré era fiel a su común descripción, la de un anciano pobremente vestido remando en su barca contra el viento, algo que en la película hubiese quedado demasiado convencional. Por eso el Caronte de *Furia de titanes* es algo más siniestro, una representación clásica de muerte, un esqueleto, aunque no animado. En este caso está representado por un actor disfrazado con un rostro de calavera, con una mano huesuda articulada por cables y cubierto por un manto negro y

---

8 GRIMAL, Pierre, *Diccionario de mitología griega y romana*, 1951, p. 89.

roído. No es un personaje especialmente llamativo, pero sirve para ir introduciéndonos en el ambiente mortecino que invade la isla donde vive Medusa.

El siguiente obstáculo que se antepone entre Perseo y la Gorgona es Dioskilos, el perro de dos cabezas. Esta criatura canina está basada en Cerbero<sup>9</sup>, el perro que vigilaba el Hades, el inframundo, y que evitaba que los vivos entraran y los muertos pudieran escapar. No obstante también encontramos en la mitología griega un perro con dos cabezas<sup>10</sup> llamado Ortro, hermano del citado Cerbero y por lo tanto hijo de Equidna y Tifón. Ortro aparecía como vigilante de ganado en el décimo de los trabajos de Hércules, cuando a éste se le pide que robe las reses al gigante Gerión. El porqué Harryhausen cita a Cerbero y no a Ortos se debe a que la reducción del número de cabezas se debió a una necesidad estética y práctica, no porque Dioskilos —que proviene del griego *dyo*, “dos” y *skýlos*, “perro”— se basara en el perro de Gerión.

Cerbero iba a aparecer en *Jasón y los argonautas* y así lo atestiguan dos dibujos del autor de 1961 donde vemos a Jasón y Medea ante el monstruo, pero al final su presencia en la historia se descartó porque Harryhausen no daba con el diseño correcto. En el primer dibujo Cerbero parecía más bien un gato rechoncho y en el segundo, aunque logró un aspecto más fiero basándose en un lobo, no consiguió convencerle lo suficiente. Lo curioso es que en ambos casos se representó a la criatura con solo dos cabezas. Quizá, si lo pensamos bien, el antecedente más directo de Dioskilos que logró llevar a la pantalla sea quizá el lobo de *La historia de Caperucita*, con una cabeza, pero igualmente fiero. En el mito griego original la imagen que con más frecuencia se daba de este animal era con tres cabezas de perro, una cola formada por una serpiente y en el dorso, erguidas, multitud de cabezas de dicho reptil. Se decía incluso que podía tener no cincuenta sino hasta cien cabezas de perro sobre sus hombros.

Harryhausen quería originalmente que mantuviese las tres cabezas, pero aunque se esforzó en esculpir un modelo realista, resultaba demasiado grotesco y pesado, y por eso al final no pareció creíble en absoluto. Incluso con dos cabezas tuvieron que cambiar el diseño bastante hasta dar con una bestia que mantuviese su esencia mitológica pero a su vez fuera proporcionada. La figura definitiva de Dioskilos era de unos dieciocho centímetros de alto por veintiocho centímetros de largo y estaba cubierto

---

9 Del griego *Kérberos*, “demonio del pozo”.

10 O un número indefinido de ellas, según Pierre Grimal en *Diccionario de mitología griega y romana*, 1951, p. 394.

por la piel de un exótico conejo siberiano. Por lo tanto, como el resto de criaturas con piel, su textura era propensa a moverse durante la animación y había que manipularla con cuidado.

Cuando se concibió originalmente la secuencia de Dioskilos, Harryhausen quiso que fuera más extensa y violenta, pero se recortó porque se dieron cuenta de que a continuación iba otra escena también importante. La violencia se redujo porque no querían echar para atrás al público más joven. Se eliminó entonces una escena en donde la criatura iba a morder el brazo de uno de los hombres y otra donde Perseo cortaba una de las cabezas de la criatura sin lograr detener así al perro. Esta última escena se descartó porque además era muy similar a otra que iba a tener lugar inmediatamente después.

Y aquí llega ella, el verdadero corazón de la película, el personaje con el que Harryhausen demostró su absoluta maestría y razón primera por la que vale la pena acercarse a este clásico de aventuras. La repulsiva, perturbadora pero fascinante Medusa. Y la sentimos así porque Harryhausen nos ha transmitido el respeto por el personaje a lo largo de la película citándola en ciertas partes del diálogo —algo que hay que agradecer al guionista también, evidentemente—. De otro modo la escena no funcionaría como lo hace. Si él no se tomaba en serio a sus criaturas ¿cómo podía esperar que el público lo hiciese? Es muy ilustrativo como ejemplo al respecto la escena en *Furia de titanes* donde los protagonistas, a la luz de una hoguera, relatan con total sobriedad el pasado de Medusa, en contraste como lo hacen en la versión de 2010 donde al mencionar su nombre la califican, literalmente, como “perra” y “otra bestia a la que matar”.

Esta criatura espera a Perseo y sus hombres en el interior de unos lóbregos aposentos. Nadie ha salido vivo de allí para contarlo, pero el hijo de Zeus necesita acabar con ella para evitar males mayores. Y así, temerosos pero confiando en que los dioses han trazado un buen fin para su odisea, penetran en la oscuridad, en un jardín de estatuas de piedra que una vez fueron seres mortales.

En el mito original griego Medusa era una de las hermanas Gorgonas, junto a Esteno y Euríale, hijas todas de dos divinidades marinas, Forcis y Ceto. Medusa era la única de las tres que era mortal, pero se le considera la Gorgona por excelencia. Los tres monstruos habitaban en el Occidente extremo, no muy lejos del reino de los muertos (de

ahí que en *Furia de titanes* se vincule a Caronte en la historia). Sus cabezas se representaban llenas de serpientes, tenían grandes colmillos como de jabalí, manos de bronce y alas de oro con las que podían volar. Las miradas de estas hermanas era tan penetrante que quien la sufría se convertía inmediatamente en piedra.

Ovidio en el libro IV de las *Metamorfosis* (ca. 8 d. C.) habla así de la reina de las Gorgonas:

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.

Pierre Grimal en su diccionario de mitología también indica que la condena de Medusa le llegó por haberse atrevido a rivalizar en cuanto a belleza con Atenea (Minerva en el mito romano) y como la joven presumía principalmente de su cabello, la diosa en castigo se lo transformó en una maraña de sibilinos reptiles.

En la presente película el origen de Medusa sufre un ligero cambio, pues cuentan que era una sacerdotisa de Afrodita y que fue seducida por Poseidón, consumando el acto sexual en el templo de esta diosa del amor, no en el de Atenea. Eso provocó las iras de la misma, condenando a la desdichada joven, que tuvo que cargar con las culpas del sacrilegio. Un trato injusto, pero así de caprichosas, y celosas, son las diosas.

Las obras artísticas en las que Harryhausen buscó inspiración para su diseño fueron la *Medusa* de Caravaggio (1597), la *Testa di Medusa* de un autor anónimo del año 1600 y ante todo el *Perseo* de Cellini (creada entre 1545 y 1564). Las dos primeras obras representan a Medusa con serpientes en el cabello pero con un rostro bello, sin rastro de malformación, algo que al animador le parecía inadecuado, ya que supuestamente debía tener un rostro que inspirase terror para hacer creíble que alguien quedase petrificado ante semejante visión. La estatua de Cellini le pareció, a pesar de que tampoco mostraba la suficiente fealdad, una impresionante representación del mito, admitiendo: “Es una imagen aterradora a la vez que hermosa interpretación de la



leyenda, y en la que me basé para el rostro de mi Medusa. Tomando el efecto que producía la obra de Cellini, la diseñé en posesión de una fealdad hipnótica erigida sobre una hermosa estructura ósea<sup>11</sup>.”

Por lo tanto su Medusa habría de sugerir que en parte fue una vez un ser humano corriente pero ahora es víctima de una maldición, y tanto impactó el conjunto de la estatua al autor que cuando en la película Perseo surge triunfante de la guarida con la cabeza de la Gorgona, el actor Harry Hamlin adopta la pose majestuosa del héroe de Cellini.

El diseño de Harryhausen para Medusa parte de una premisa propia de la mayoría de las criaturas de la mitología griega, es decir, de la unión de dos seres de distinta naturaleza en un solo cuerpo. Medusa es parte mujer y parte serpiente. No es un monstruo por completo pero tampoco es del todo humana, una mezcla que convierte su presencia en algo tan peligroso como atractivo.

Ya conocemos la atracción de Harryhausen por los diseños que incluyen apéndices para que den juego a la hora de animar, siendo la mujer serpiente de *Simbad y la princesa* el más directo antecedente de Medusa. Pero esta última tenía más trabajo de animación que la ama de Parisa. Por un lado tenía la serpiente que rodea su brazo derecho, combinación de los brazaletes egipcios y los cintos de las representaciones primitivas de la Gorgona. Por otro lado, y lo más llamativo, son las serpientes que sustituyen a su cabello, que son doce. Harryhausen no quería escatimar en número aunque eso complicase más la animación, ya que si escaseaban se vería mucho el cuero cabelludo y según declaró: “¿Quién querría una Medusa parca en serpientes?”<sup>12</sup> Estos animales de lengua bífida caen alrededor del rostro junto a fragmentos de fibra que simulan el escaso pelo de la criatura y no están colocados como si salieran directamente del cráneo. Los colmillos son afilados, sus orejas, como las de Calibos, son puntiagudas y sin embargo no prescinde de un ligero toque de color en sus labios, pálido reflejo de la hermosa mujer que en su día fue.

Tanto el cuerpo como el rostro, de tonos verdes, está cubierto de una piel escamosa, incluso sus pechos, aunque éstos se muestren difuminados por la propia textura. En diseños preliminares Harryhausen había probado a ponerle un top para cubrirlos, pero no tardó en cambiar de opinión al considerar que tal prenda carecía de

---

11 HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, *Ray Harryhausen, an Animated Life*, 2003, p. 272 (trad. a.).

12 *Ibidem*, p. 272.

sentido. La verdad es que hubiese costado creer que una criatura así, en su salvaje soledad, hubiera sentido la necesidad de cubrirse los senos.

La cola tiene la flexibilidad y estructura propia de una serpiente, pero no oculta el gusto del autor por los grandes saurios, pues su textura es una mezcla muy personal entre piel de cocodrilo y de oruga, y en su extremo el animador le añadió un cascabel para que su sonido anticipase al personaje antes de su entrada en escena. Medusa no tiene voz, los dioses la han condenado también privándola del habla. Transmite terror llenando el silencio con silbidos y cascabeleos, quizá por eso asusta más que el propio Calibos, porque no rebela sus intenciones. No era necesario, pues ya sugirió Darwin en su libro *La expresión de las emociones en los animales y en el hombre* que hay otras formas para provocar miedo en el enemigo aparte de la voz, remitiéndonos precisamente a la víbora sopladora. Esta serpiente se hincha para poder respirar más aire y producir un fuerte siseo, áspero y terriblemente prolongado. Darwin llega a la conclusión de que el siseo de las serpientes y el ruido del cascabel o el chirrido que producen algunas especies con las escamas sirven para un mismo fin, el de ofrecer una apariencia más terrible a sus enemigos<sup>13</sup>.

En cuanto a complementos de batalla, además de su mortal mirada, el animador le añadió arco, flechas y una aljaba, a imagen y semejanza de la más avezada de las Amazonas. El muñeco de Medusa, de unos treinta y cinco centímetros de alto tenía, al igual que el muñeco del smilodon, un acabado lo suficientemente detallista como para aguantar planos cercanos. Su interior albergaba ciento cincuenta puntos de articulación, lo que dotaba al muñeco de gran capacidad de movimiento, aunque al principio Harryhausen no tenía muy claro aquellos con los que debía dotar a su creación, pues aunque el cuerpo de serpiente dictaba que sus movimientos debía ser sinuosos, el torso necesitaba aparentar más rigidez. La película *La parada de los monstruos (Freaks)*, (Tod Browning, 1932) le sirvió de inspiración en este caso, pues uno de los personajes, que realmente carecía de piernas, se pasea arrastrándose con los brazos, un movimiento que Harryhausen adaptó para la primera aparición de su engrendo. Éste aparece tras una columna ayudándose igualmente de los brazos para avanzar, irguiéndose más tarde cuando comienza a indagar entre los rincones de la tenebrosa sala en busca de sus víctimas, paralizadas de antemano por el miedo. La secuencia, en conclusión, es un

---

13 DARWIN, Charles, *La expresión de las emociones en los animales y en el hombre*, Barcelona, Editorial Alianza. 1998. 390 páginas, pp. 59-110.

auténtico hito del cine fantástico y tras haber sido testigos de la misma cualquier criatura, incluyendo el kraken, no parece representar amenaza alguna. Medusa, además, esconde una sorpresa más. Mientras Perseo y el escaso número de soldados que han vuelto del río Styx se encuentran descansando, Calibos se adentra en el campamento y, tras pinchar la bolsa que contiene la cabeza de Medusa, logra verter parte de su sangre sobre la tierra. De ahí surge una masa de repugnantes gusanos y tres escorpiones. Estos últimos comienzan a crecer hasta convertirse en monstruosas criaturas de dos metros armadas con pinzas y un letal aguijón.

La secuencia de los escorpiones gigantes había sido una de las que se habían eliminado en la película *Hace un millón de años*. En un guión preliminar también había una secuencia donde Tumak se encontraba con estos arácnidos y se pensó en su momento en utilizar metraje de escorpiones filmados de cerca. Al final se sustituyeron por una araña, aunque Harryhausen admitiría posteriormente que hubiese preferido los escorpiones, y nunca llegaría a encontrarse con la oportunidad adecuada para rescatarlos, hasta ahora. La razón por la que Harryhausen quería animar estas criaturas era porque los consideraba unos maravillosos antagonistas y sus patas de cangrejo y pinzas resultaban ideales para hacer en *Dynamation*. Hemos encontrado una referencia sobre escorpiones gigantes de la prehistoria. Se trata del *pulmonoscorpium kirktonensis*, una gigantesca especie de escorpión, naturalmente extinta, que vivió en la era paleozoica. Su tamaño podía alcanzar los setenta centímetros desde la cabeza hasta el aguijón —un tamaño inferior a los de la película— y en apariencia era similar al escorpión que conocemos ahora, aunque su visión al parecer era más precisa. Se cree que esta criatura llegó a alcanzar semejante tamaño debido a una mayor concentración de oxígeno atmosférico durante el período en el que vivió, hallándose fósiles del mismo en Escocia.<sup>14</sup>

Tampoco era la primera vez que veíamos un escorpión gigante animado en una película. Precisamente Willis O'Brien, junto a Peter Peterson, fue el artífice de los efectos especiales de animación de *El escorpión negro* (*The Black Scorpion*, Edward Ludwig, 1957), una película producida por Jack Dietz, que impulsó a raíz del éxito de *El monstruo de tiempos remotos* y *Tarántula* (Jack Arnold, 1955). Supuestamente Harryhausen debía haber sido el encargado de la animación, pero en aquel momento

---

14 Fuente: <http://www.prehistoric-wildlife.com/species/p/pulmonoscorpium.html>

estaba involucrado en *Simbad y la princesa* y sugirió al productor a O'Brien en su lugar. El argumento era el típico de las películas con monstruo gigante y estaba situado en el pueblo mejicano de San Lorenzo, donde la erupción de un volcán provoca que escapen de entre sus grietas un grupo de escorpiones gigantes, cuyo espécimen más letal es el negro del título. La película está repleta de escenas de animación y los dos artistas dieron vida a los varios escorpiones y otras criaturas subterráneas mediante muñecos contruidos a partir de estructuras de las arañas de la descartada secuencia del pozo de *King Kong*. Por desgracia, el conjunto está lastrado por unos constantes insertos del rostro del escorpión hecho con una marioneta y siluetas de escorpiones reales que no están del todo bien mezcladas con la imagen real. No obstante, en lo concerniente a la animación, el maestro y su nuevo pupilo dieron una buena lección de profesionalidad.

Para *Furia de titanes* se hicieron tres modelos de espuma de látex sobre estructura de metal de aproximadamente cuarenta y cinco centímetros de alto, aumentando ligeramente el tamaño de las pinzas para hacerlas más amenazadoras. Al principio estudiaron y filmaron los movimientos de muchos escorpiones vivos, pero bajo la luz artificial no respondían como se esperaba, algo que dada la experiencia con anteriores animales no debió sorprender a nadie. Al final Harryhausen descartó imitar los movimientos reales y simplemente usó su imaginación, basando la mayoría de las acciones en las de un cangrejo.

Para hacer el efecto de aumento de tamaño de los escorpiones, Harryhausen utilizó el mismo truco del *zoom* de la avispa de *Simbad y el ojo del tigre*, animando las figuras mientras acercaba a ellas la lente de la cámara. Sólo necesitaron un muñeco para hacer el crecimiento de los tres arácnidos, rodado desde diferentes ángulos y uniéndolos posteriormente en el mismo plano. Para permitir a los hombres hacer “contacto” con los escorpiones, el animador empleó algunos viejos trucos. El primero era para cuando uno de los personajes le corta las pinzas a una de las criaturas. Harryhausen dio instrucciones sobre la coreografía al actor para que en un cierto punto diese un espadazo bajo con su arma. Con el muñeco del escorpión en la mesa de animación y el actor proyectado en la pantalla trasera, midió la secuencia contando los fotogramas, así cuándo el actor hace el gesto con el arma parece que le corta la pinza al escorpión. Entonces separó el miembro cortando el látex y desacopló la articulación que había debajo de la pinza, colgándola con alambres para animarla cayendo al suelo a la misma

velocidad que la acción de la figura. Para darle un toque extra de realismo al momento del corte, puso un poco de una mezcla de sangre artificial y glicerina, procediendo de igual modo cuando Perseo corta el pincho de la cola de otra de las criaturas. Y así, uno tras otro, Perseo logra acabar con esta arácnida amenaza surgida de la sangre de la cabeza de la Gorgona, quien finalmente revela su mortal mirada al kraken, haciendo de él una gigantesca mole de piedra que se hunde en lo más profundo del reino de Poseidón.



**Fig. 207:** fotograma de la película.

Concluye así esta colosal aventura, y con ella nuestra visita por el museo de lo extraordinario. Pero todavía queda mucho por ver. No hemos contemplado más que la superficie de las criaturas a través de un cristal. Falta observar aquello que se escapa a simple vista, el alma. Conocer el motor que impulsa el latir de sus corazones, tan vivos a veces como los propios humanos. Sobre esos aspectos tratarán los dos siguientes apartados. Pero no se preocupen, las puertas del museo quedarán abiertas. Pueden volver cuando quieran, aquí no es necesario el pago de siquiera un dracma.



Las criaturas de *Furia de titanes*

**Fig. 208:** Pegaso. **Fig. 209:** buitre. **Fig. 210:** Bubo. **Fig. 211:** Medusa. **Fig. 212:** Dioskilos. **Fig. 213:** escorpión. **Fig. 214:** Kraken. **Fig. 215:** Calibos.



## 4.2. SIEMPRE CRIATURAS, NUNCA MONSTRUOS

Harryhausen se hizo cargo de más de cincuenta criaturas a las que, pese a sus defectos, amó y defendió de quienes las tachaban de “monstruos”. ¿Qué padre amoroso no lo haría? El animador se molestaba cuando en alguna conferencia o entrevista se referían a ellas con semejante calificativo. La palabra “monstruo” le recordaba a Frankenstein, Drácula y a toda clase de entes de naturaleza diabólica. La palabra “criatura”, no obstante, transmite sentimientos diferentes.

“Criatura” es un término que no solo sugiere el potencial para transmitir lo terrorífico/monstruoso, sino que también reconoce la existencia de un creador, cuya participación y control en la toma de decisiones son esenciales para definir la presentación y cómo ha de ser comprendida dicha creación; particularmente cuando ésta preexistió como personaje.

(Eleanor Okell)<sup>1</sup>

Si observamos con detenimiento, pocos de los integrantes animados de sus películas es realmente malvado. Quizá extraño o grotesco, y sin duda diferente, pero eso no justifica su mala fama. Una persona como Harryhausen, con esos gustos tan particulares por la fantasía, que tendía a recluírse en su estudio a trabajar en sus ideas, a vagar por las tiendas en busca de sus objetos favoritos, a pasar horas leyendo o en la oscuridad de una sala de cine, sabía lo que era sentirse diferente.

*King Kong* —quién si no— es el ejemplo que tomaría Harryhausen para entender el alma de estos seres inadaptados. El gorila, dado su tamaño y salvaje actitud, era un monstruo para la tribu y para los incautos exploradores de la isla Calavera. Sin embargo ¿no era él y las bestias prehistóricas los que fueron invadidos por el hombre? ¿Qué se le puede echar en cara al gorila si manipulan sus sentimientos, lo gasean, lo raptan y lo exhiben? Harryhausen entendió que Kong era la víctima en esta historia. Aquel final suyo, tendido en el asfalto, era demasiado dramático para tan majestuoso animal. “La bella mató a la bestia”, dice Carl Denham para matizar su culpa ante el cadáver. Tal vez tenía razón, tal vez Kong murió víctima del amor, pero eso no exime al

---

<sup>1</sup> OKELL, Eleanor, *The Look of Harryhausen's Cyclops: Human vs. Monster in the Eye of the Beholder*, 2013, p. 1 (trad. a.).



polémico director de sus delitos.

Las criaturas de Harryhausen, por lo general, compartieron similar destino. Y tampoco se lo merecían. La primera de ellas, El rhedosaurio, volvió a la vida por accidente, a manos del ejército americano que ha provocado una explosión en el ártico donde la bestia permanecía inerte bajo un bloque de hielo desde hacía millones de años. ¿Qué iba a hacer una vez despierto? Pues tras casi una eternidad bajo cero pensó en buscar climas más agradables para poder aparearse. Desgraciadamente nadie le recibirá con los brazos abiertos en la gran ciudad y acabará, de nuevo, enterrado.

Algo parecido ocurrió con el pulpo gigante de *Surgió del fondo de mar*. Si bastante tenía el cefalópodo con haber sufrido una mutación nuclear sin haberla pedido, encima los humanos le censuran por no comportarse de forma civilizada. ¿Su final? Le envían otra bomba nuclear para que se quede en el fondo del mar, pero esta vez para no surgir de nuevo.

Los platillos volantes y sus tripulantes en *La Tierra contra los platillos volantes* son otra historia. H. G. Wells en *La guerra de los mundos* escribió: “a través de un golfo inmenso y etéreo, mentes tan distantes como las nuestras de las bestias salvajes, intelectos fríos y despiadados, se dedicaron a observar este planeta con ojos envidiosos, y lentamente fueron trazando sus mortíferos planes en contra nuestra”, con lo que describe también la naturaleza de estos inesperados visitantes que tan mal respondieron al proyecto Skyhook, quizá molestos por unos terrícolas tan metomentodo. En este caso, acabar con estos belicosos alienígenas es la mejor opción; pero claro, no todas criaturas que provienen de otros planetas tienen esa naturaleza destructiva. El venusiano Ymir llega en nuestro planeta de casualidad, secuestrado, y en lugar de ser acogido por el pueblo italiano se convierte en su mártir, recibiendo golpe tras golpe, lo que obviamente agría su carácter. Al final el ejército decide que es persona *non grata* y acaban con su vida entre las ruinas.

Las criaturas de *Simbad y la princesa* también necesitan matizar sus malévolas intenciones. El cíclope come carne humana. Eso no es, dicho suavemente, cívico. Pero al fin y al cabo vive en la isla llamada “de los cíclopes”. Que los marinos no tengan actualizados sus mapas no es culpa suya, y el que se atreva a adentrarse en tales territorios ha de atenerse a las consecuencias. El ave Roc tampoco recibe con entusiasmo la visita de los hombres de Simbad, pero es que ellos tuvieron la mala idea

de matar y rostizar a su succulenta pero indefensa cría. El esqueleto y el dragón no son más que marionetas del mago Sokurah, el verdadero villano. Los animales de *Los viajes de Gulliver* y *La isla de misteriosa* se comportan como lo que son, animales, y los animales no distinguen el bien del mal. Lo mismo podríamos decir de los dinosaurios. ¿Talos de *Jasón y los argonautas*? No es malo, solo un vigilante que se extralimita en sus funciones, como la hidra; las harpías sí, son harina de otro costal. Estas se acercan mucho al concepto de seres monstruosos, pues torturan continuamente a un anciano y eso no tiene justificación. Aunque para monstruos, los dioses que lo permiten. Otros seres alados como estas últimas son los homúnculos, pero cualquiera que haya sido testigo de las acciones de estas criaturas sabrá que no tienen mucho margen de acción, pues son, sin opción de negarse, los fieles servidores de Koura. Este último obliga a Kali a actuar como una despiadada espadachina cuando lo único que ella deseaba era seguir siendo la más exótica figura que decora la estancia. Incluso la criatura más malvada de todas, Medusa, tiene razones para comportarse de forma tan salvaje. De hermosa doncella pasó a ser un engendro incapaz de establecer relaciones sociales. Aquel que, guiado por sus ansias de heroísmo, precie su cabeza como trofeo, ha de saber que un personaje así es poco probable que sea hospitalario, y más en una isla llamada “de la Muerte”.

“¿Quién será hombre y quién monstruo será?” cantaba el juglar Clopin en *El jorobado de Notre Dame*<sup>1</sup>. Parece claro que la línea que separa el hombre del monstruo es bien difusa, pues según el comportamiento, el monstruo no es precisamente aquel con aspecto poco agraciado, sino el que tiene retorcido su interior. Pero, ¿qué es un “monstruo”? Al inicio del largometraje *La parada de los monstruos*, el espectador es introducido en la asombrosa historia mediante un texto donde el realizador revela sus intenciones. Éstas se resumen en una, y es que nos libremos de los prejuicios, ese mal que continuamente enturbia nuestra visión del mundo y los que lo habitan. Lo siguiente es un fragmento de dicho texto:

Lo crean o no, por extraño que parezca, en la antigüedad cualquier desviación de la normalidad era considerada de mal agüero o una representación del mal. Los dioses de la desgracia y la adversidad recibían invariablemente la forma de monstruosidades. [...] El amor por la belleza es

---

1 *The Hunchback of Notre Dame*, Kirk Wise y Gary Thoursdale, 1996.

un impulso muy arraigado que se remonta al comienzo de la civilización. La repugnancia con la que vemos lo anómalo, lo deforme y lo mutilado proviene de un largo condicionamiento por nuestros antepasados. La mayoría de los monstruos están dotados de pensamientos y emociones normales. El suyo es un destino realmente desgarrador. Se les obliga a vivir la más antinatural de las vidas.

El escritor Fernando Savater también entiende la melancólica existencia de estos seres. Para el filósofo tampoco es sencillo discernir quiénes son los buenos y los malos de las historias. Los malos, según él, pueden ser malos de muchas maneras, unas peores y otras bastante soportables. Sin embargo admite que en ocasiones le resultan más simpáticos los malos que los buenos; quizá, dice, porque los comprende mejor. O tal vez, apunta irónicamente, porque se considera tan malo como ellos. En algo sí estamos totalmente de acuerdo, y es que si no fuera por su aparición las narraciones resultarían muy aburridas.

Los verdaderos malos para Savater son aquellos que, pudiendo elegir el camino de la bondad, escogen abusar de los débiles y apoderarse de lo que les gusta sin respetar a nadie, como las citadas harpías de *Jasón y los argonautas*. Pero también apunta que hay personajes “malditos”, que son los que quieren ser buenos pero acaban haciendo el mal porque los demás no les ayudan, les rechazan o no le entienden, caso del Ymir.

Los malos auténticos, prosigue, se hacen solos; pero a los malditos los hacemos malos entre todos. Savater además añade una tercera clase de tipos peligrosos, los “adversarios”. Estos tipos son amenazadores y es preciso luchar contra ellos. No se puede decir que sean malos, simplemente son elementos con los que uno se topa inesperadamente y no hay más remedio que resolver la situación si en ésta peligrá nuestra vida. Sería el caso de los dinosaurios de *Hace un millón de años*, de quienes es mejor salir huyendo, sobre todo si los encontramos con hambre.

Curioso el matiz que destaca Savater cuando se refiere al cíclope Polifemo de *La Odisea* (siglo VIII a.C.). Según explica, Homero consideraba un monstruo a este ogro no por su aspecto y ferocidad, sino porque había sido muy poco hospitalario con Ulises y sus hombres cuando llegaron exhaustos y hambrientos a la cueva del gigante ¿Xenofobia latente en la sociedad europea quizá? Savater cree que sí. En cuanto a los marcianos, el autor también dedicó en su libro *Malos y malditos* un capítulo a éstos, en

su versión de H. G. Wells. Ya que este autor de ciencia-ficción y Harryhausen tienen mucho que ver, conviene que escuchemos lo que el filósofo opina al respecto de estos seres. Según él, los habitantes imaginarios de otros planetas se dividen en dos grandes familias. Una de ellas sería la afable, que llega al planeta Tierra en son de paz; la otra, la malintencionada, con ansias de esclavizar a los humanos y apoderarse de nuestros recursos naturales. Los habitantes de otra galaxia que representó Harryhausen al principio de su filmografía pertenecen a esta segunda categoría. Los alienígenas de *La Tierra contra los platillos volantes* tienen muy poca paciencia y acaban arrasando la capital, monumentos simbólicos de América inclusive. Eso sí, todo para regocijo del espectador, por lo que no acabarían de ser tan mal vistos.

Es interesante también lo que piensa Savater en referencia a la criatura que surgió de la pluma de Mary Shelley. La palabra “monstruo” para Harryhausen, como hemos apuntado arriba, le recordaba a personajes como Frankenstein (que no era el nombre de la criatura sino de su creador, pero así ha acabado llamándose popularmente), tal vez porque en los créditos se le presentaba, precisamente, como “El monstruo”. Pero no podían esperar de él un comportamiento modélico, pues nadie le pidió permiso para volver a la vida. De ahí su comportamiento deleznable, pues su existencia se convierte en su tortura, sembrando el pánico por donde pasa, llegando incluso a matar. Pero él mismo se justifica ante su creador diciendo: “soy malo porque soy desgraciado”, a lo que Savater añade certeramente:

¿Acaso tenemos derecho a exigir que alguien sea bueno cuando no se le respeta ni se le quiere, cuando todos le huyen o le persiguen, cuando ninguna intenta remediar su desamparo? Nadie puede portarse humanamente si no le tratamos con humanidad: cualquiera al que los demás apartan como si fuera un monstruo terminará siendo un auténtico monstruo, de veras.<sup>2</sup>

La fascinación por los “monstruos” no tiene nada de particular en una cultura como la americana, donde Hollywood se ha encargado de caracterizar todas y cada una de las representaciones del mal: vampiros, hombres lobo, muertos vivientes, ogros... Esas creaciones tienen su reflejo popular en la anteriormente citada noche de Halloween, celebración en suma de lo terrorífico mediante disfraces y máscaras. De

---

2 SAVATER, Fernando, *Malos y malditos*, 1996, p. 70.

estas últimas, como sabemos, Harryhausen se convertiría de joven era todo un experto. Algunas las hacía para ganar algo de dinero, pero otras para disfrazarse él mismo, aunque todas tenían en común que estaban basadas en excéntricos personajes del cine. Creó, por ejemplo, una de Charles Laughton caracterizado de jorobado en *Esmeralda la zíngara* (*The Hunchback of Notre Dame*, William Dieterle, 1939) y otra basada en el personaje de una de sus películas favoritas, *She, la diosa de fuego* (versión de 1935), cuando ésta se expone por última vez al rayo de la inmortalidad.

Durante los últimos años de su adolescencia encadenaría actividades de similares tintes excéntricos como dibujar y pintar lo que él y sus amigos llamaban “espíritus demoníacos”. Competían por ver quién hacía el diseño más monstruoso y tenían como jurado a una señora del barrio a la que solían enseñarle sus creaciones, quien daba por ganador aquel rostro que le causaba mayor desagrado. Aquellos dibujos ayudaron a Harryhausen tanto para divertirse como para mejorar su destreza con el dibujo y las técnicas de acuarela. Sus amigos crecerían y continuarían sus vidas alejados de aquel ímpetu juvenil que les llevaba a imaginar seres de lo más extraño. Harryhausen por su parte jamás dejó de fascinarse por los personajes de tan particular naturaleza, comprendiendo sus motivaciones y perdonando sus acciones menos virtuosas. Poco a poco, los monstruos de tiempos remotos pasaron a convertirse en criaturas que surgían del fondo del mar o alienígenas con afán destructor, pero también en un majestuoso grifo, un simpático búho mecánico o el caballo alado Pegaso. ¿Quién, conociendo mínimamente las intenciones del autor, podría calificar semejante galería como “monstruosa”?

El año 2009 la fundación Luis Seoane de La Coruña publicó un libro sobre Harryhausen con motivo de una exposición retrospectiva sobre su obra y su relación con España, a raíz de los rodajes que situó en nuestro país. Una exposición interesante donde se pudieron contemplar muchas de las creaciones —tanto originales como copias— además de experimentar in situ con la *Dynamation*. No obstante tuvieron, desde nuestro punto de vista, el desliz de elegir como título del libro que se publicó a raíz de la exposición *Ray Harryhausen, creador de monstruos*, algo que, a tenor de todo lo que hemos expuesto, no creemos que hubiese sido del agrado del animador.

La explicación es que se trata de un ensayo donde varios autores desarrollan en sus respectivos capítulos aspectos relacionados con el autor, siendo uno de ellos el

titulado “Monstruos: informes de fatalidad” de Alberto Ruiz de Samaniego, donde se trata el concepto de lo monstruoso pero sin trasladarlo forzosamente al tema de Harryhausen. Vamos pues a hacer uso de dicho texto para seguir analizando el tema, resaltando también algún pasaje del mismo. Así llegaremos a nuestras propias conclusiones y de paso, a nuestro propio “informe”.

Un monstruo, para Samaniego, es “la exterioridad misma. Allí donde la soberanía de lo posible se enfrenta al trazado de la mano armónica o razonable”<sup>3</sup>, en relación a lo que el arte hace con la realidad, transformarla, y por lo tanto hacerla monstruosa. El autor sitúa al monstruo en los umbrales, siempre en el exterior del mundo civilizado, pues es donde termina la razón y comienza el caos. Recordemos a Kong, tras los enormes muros, tan simbólicos como físicos, que le separan del pueblo donde habita la tribu. El propio mar alrededor de la isla, a su vez, actúa de barrera que pocos se atreven a cruzar. Cuando el ser humano irrumpe en esa línea divisoria y, en algunos casos, saca al elemento de su hábitat original, el orden se desestabiliza.

El monstruo, prosigue Samaniego, es una experiencia inconcebible y aniquilante para el hombre de razón, pues no muestra sino “la esencial heterogeneidad del Ser”<sup>4</sup>. Carece además de dialéctica —que recordemos, es una característica fundamental en casi la totalidad de las creaciones de Harryhausen—, su *atrezzo* nunca es excesivo —recordemos a Medusa y su desnudez—, ni su parafernalia. El monstruo representaría la pureza, pues se muestra tal y como es, sin discursos, sin soflamas. ¿Hay algo más puro que el amor que siente Kong por la fémina que tiene entre sus manos?

Observemos ahora el origen etimológico del término. Según indica Samaniego, procede de *monstro* —“hacer ver, señalar”— y de *monitum* —“prodigio, hecho prodigioso”—, destacando a continuación al semiólogo italiano Omar Calabrese con la siguiente cita: “Todos los grandes prototipos de monstruos, los de la mitología clásica, como el minotauro o la esfinge, son al mismo tiempo maravillas y principios enigmáticos”<sup>5</sup>, lo que nos remite a aquellas pinturas encontradas en las cuevas de Ardèche, que mostraban la figura de un hombre con cabeza de toro situado en un entorno ritual. El monstruo entonces también es un elemento sagrado y evidencia un poder por encima de lo razonable. Kong nos sirve de nuevo como ejemplo, pues era

---

3 RAMOS, Miguel Ángel, RUIZ DE SAMANIEGO, Alberto, *Ray Harryhausen, creador de monstruos*, 2009, p. 13.

4 *Ibidem*, p. 21.

5 *Ray Harryhausen, creador de monstruos*, 2009, p. 23.

reverenciado como un rey por los miembros de la tribu de la isla Calavera y nada aplacaba su ira sino un sacrificio, tal y como ocurría con el kraken.

Quiénes sino los antiguos egipcios entendían mejor la monstruosidad como algo sagrado a través de fabulosas creaciones antropomorfas como la esfinge, con cabeza humana y cuerpo de león u Horus y Osiris, con cuerpo humano y cabeza de halcón y chacal respectivamente, mostrando así los dominios donde hombre y animal no están diferenciados. ¿Son estas creaciones humanos con aspecto de animales o animales con partes humanas? Es difícil contestar a esta pregunta, pues aquí el monstruo se halla en el límite entre esta y la otra vida, como el perro Cerbero.

Samaniego también destaca dos elementos fundamentales en el destino de los monstruos y que también se reflejan en el propio devenir de las criaturas de Ray Harryhausen. En primer lugar indica que el monstruo es de por sí alguien solitario y silente, condenado a la comunicación no verbal, cuyos gestos enfatizan que no pertenecen a este mundo (de nuevo Medusa). En segundo lugar comenta el fatal destino del monstruo, que se dirige siempre hacia el lugar de su propia muerte, como si fuera autodestructivo por naturaleza. El deseo que el gigantesco gorila desprende hacia la chica es lo que le lleva a su perdición. No puede reprimir sus instintos, y por eso acaba mal. Igual pasa con las bestias de los primeros films de Harryhausen. Es incomprensible la necesidad que tienen en abandonar su hábitat y precipitarse hacia las grandes urbes, como deseosas de encontrar allí su muerte. Cosa que normalmente ocurre, pues el ser humano siempre destruye lo que no entiende.

No hay vuelta atrás en la toma de decisiones de un monstruo. Al final la amenaza siempre pasa a ser la víctima haga lo que haga, siendo eliminado para tranquilidad de los ciudadanos, conscientes de que el peligro ha pasado. Los monstruos de las películas de Harryhausen siempre tienen un punto débil y una vez eliminados el héroe alcanza la gloria, siendo gratificado por los dioses con una constelación a su nombre. Los monstruos que nos asolan a los seres humanos en estos tiempos son incluso más mortíferos que Medusa: pobreza, terrorismo, corrupción, enfermedad, intolerancia, desánimo... Perseo, al menos, tenía un escudo mágico.



**Fig. 216:** la criatura de Frankenstein. **Fig. 217:** acuarela sobre papel de Ray Harryhausen (1937/8). **Fig. 218:** acuarelas a color de Ray Harryhausen de 1939 **Fig. 219:** Harryhausen disfrazado de Mr. Hyde acompañando a su pareja en un baile de Halloween de 1941.





### 4.3. ¡ESTÁN VIVOS!

No creo que nada me haga sentir complejo de Dios. Pero si lo piensas, lo que haces es poner imágenes en pantalla que tienen vida. Y tú controlas exactamente lo que hacen. Por ese motivo me atraía tanto la mitología griega. Los dioses manipulaban a la humanidad.

(Ray Harryhausen)<sup>1</sup>

Mientras contemplábamos la galería de criaturas surgidas de la imaginación de Ray Harryhausen también hemos podido conocer algunas anécdotas sobre la animación de las mismas. No obstante, la importancia de ese aspecto de la creación es demasiado importante como para no dedicarle un apartado propio. Las criaturas habían surgido del laboratorio de la mente de Harryhausen, pero una vez modeladas y construidas debían cobrar vida mediante la energía de un relámpago. O tal vez bastaba con la habilidad y paciencia de un artista. Magia, al fin y al cabo.

Animar significa dotar de alma, y aunque no es necesario un previo conocimiento de dramaturgia para experimentar con la técnica, resulta de incalculable valor para insuflar dicha sustancia espiritual en nuestros personajes. Harryhausen, en uno de esos momentos de indecisión que tuvo acerca de cuál sería su profesión, consideró el ser actor. Fue mientras finalizaba sus estudios de secundaria cuando probó suerte en el escenario presentándose a las pruebas de la clase de interpretación del grupo de veteranos con un melodrama al viejo estilo titulado *La sombra de las montañas rocosas*. Fue el sexto en el reparto interpretando el personaje del juez Thompson, una experiencia muy positiva que le confirmó que tenía tablas, por lo que decidió tomárselo en serio y apuntarse a clases de interpretación.

Lo primero que hizo fue actuar en la radio junto a una tal señorita Bird. Cada sábado presentaban una pequeña obra en la emisora de radio local, cosa que encontraba muy divertida pero a la vez estresante. Su otra clase de interpretación la impartía una escritora, actriz y directora que ya hemos nombrado en varias ocasiones, Charlotte Knight, y que como sabemos llegó a ser una gran amiga, ayudándole después con varios guiones de sus proyectos. Era una profesora más conservadora que la señorita Bird,

---

<sup>1</sup> Comentario de Ray Harryhausen en el documental *Ray Harryhausen Chronicles*, de SCHICKEL, Richard, 1997.

enseñándole cómo ser menos introvertido, dándole confianza y persuadiéndole para actuar con más naturalidad. En un artículo de 1959 de la revista *Argosy*, Knight recordaba así a su experiencia con Harryhausen:

Estaba descolocada con la intensa introversión de aquel joven, quien siempre elegía practicar las pasiones básicas animales como el miedo, furia y la rabia. Fue años después, cuando asistí a la proyección de *El gran gorila*, cuando las piezas encajaron. Pude comprobar por una de las muecas de ese gorila, que Ray había asistido a mis clases.<sup>2</sup>

Después del paréntesis que supuso la guerra retomó las clases de actuación, pero un día en el curso de la escuela universitaria de Los Ángeles se dio cuenta de que no estaba hecho para el escenario; no podía enfrentarse al miedo de olvidar sus líneas de diálogo y se ponía nervioso por tener que estar siempre pendiente de su aspecto ante los espectadores. Sin embargo descubrió que la actuación era importante para entender las emociones y reacciones, características que traspasó a sus muñecos. Harryhausen siempre había querido que el público se identificara con las criaturas cuando éstas se encuentran al borde de la muerte, como *King Kong*, y el mérito de lograr esa emoción se lo debía a aquellas incursiones en la interpretación y a personas como Charlotte Knight. En su trabajo en *El gran gorila* se esforzaba por provocar la compasión hacia la criatura y se sentaba en el suelo tal y como lo haría el animal, ensayando los movimientos fuera de cámara y haciendo uso de un cronómetro. Medía el tiempo que tardaba en mover los brazos de un punto a otro, tratando de sincronizarlo todo para conseguir un gesto natural, intentando transmitir emoción cuando se trasladaba la acción al muñeco animado. La habilidad de dotar de personalidad a las criaturas, no importa lo extrañas que sean, es un elemento clave en el arte del animador. El movimiento de una mano, una rotación de cabeza, el fruncir de un ceño en el momento correcto, todo eso era ensayado antes de comenzar la animación. Algo que también le debió en parte a aquellos maestros que procuraron enseñarle las delicadas bases de la actuación.

Además de controlar la forma y condición dramáticas, un animador ha de controlar con frecuencia algunas habilidades inesperadas. Por ejemplo Harryhausen, cuando empezó a hacer *Simbad y la princesa*, que iba a incluir una lucha a espada entre

---

2 HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, *Ray Harryhausen, an Animated Life*, 2003, p. 24 (trad. a.).

el héroe y el esqueleto animado, se dio cuenta de que debía saborear el arte del esgrima. Por eso se apuntó a un curso en la prestigiosa escuela de Ralph Faulkner<sup>3</sup> en Sunset Boulevard, una experiencia que disfrutaría enormemente. Bueno, al menos hasta que tuvo que dejarlo cuando desafortunadamente le dio un tirón en la cadera, lo que no hace sino demostrar la implicación del animador, capaz de poner en peligro su propia salud por interiorizar a sus personajes.

En cuanto al movimientos de los animales, Harryhausen sabía que debía observar todas sus acciones y estados de ánimo porque era algo esencial a la hora de componerlos. Nunca tuvo suficiente con estudiarlos en libros, y cuando era necesario se iba al zoológico local para examinar a los animales y analizar cómo se movían, comían, jugaban, escuchaban y miraban a los humanos. Se dio cuenta entonces de que muchos animales compartían nuestras características humanas, semejanzas que memorizaría y que más tarde serían de gran valor cuando se enfrentara en la mesa de animación a uno de sus tantos retos.

El autor siempre recurriría al estudio del natural a lo largo de su extensa carrera. En una ocasión, cuando estaba a punto de empezar la producción de *Simbad y el ojo del tigre* fue al zoo de Londres para hacer apuntes sobre los felinos asiáticos; observó cómo caminaban y acechaban y se aseguró de que el tigre dientes de sable de la película replicase aquellos movimientos. También visitó el Museo de Historia Natural en Londres para hallar inspiración en las reconstrucciones óseas en los expositores. Los huesos, si disponía de ellos, siempre le ayudaban a visualizar la estructura de los animales y a obtener las proporciones detalladas.

Instilar carácter en sus creaciones y expresarlo a través de sus movimientos le resultaba todo un reto. Para lograrlo debía analizar cómo se apreciaba el carácter de los animales y humanos a través de su expresión corporal y entonces trasladar esas observaciones a la acción cuando estaba manipulando sus figuras. Este tipo de visión podía obtenerla o bien estudiando un animal en un zoo como ya hemos indicado, o bien observando a alguien caminando por la calle o simplemente fijándose en cómo otros artistas han logrado un efecto en una estatua, una pintura o una ilustración en un libro.

---

3 Ralph Faulkner (1891-1987) fue un famoso profesional del esgrima, conocido en el gremio como “el maestro de esgrima de las estrellas”. Inició su carrera como un guarda forestal, pero al lesionarse la rodilla izquierda en 1921, se volcó en el esgrima para rehabilitarse, convirtiéndose a su vez en un famoso especialista de cine y un maestro de ese deporte, coreografiando las peleas de grandes películas como *Capitán Blood* (1935), *El prisionero de Zenda* (1937) o *El ladrón de Bagdad* (1940).

Harryhausen estudiaba esas cosas, tomaba notas mentales y a continuación las almacenaba. A veces esas observaciones quedaban guardadas durante años, pero tarde o temprano podían ser justo lo que necesitaba para una criatura en particular o para hacer funcionar una escena concreta. Otras veces ya sabía dónde recurrir para inspirarse, como en el caso de Joe de *El gran gorila*. Para ayudar a emular sus movimientos la producción envió a una cámara al zoo de Chicago y le pidió que filmara a Gargantúa, uno de los gorilas en cautividad más grandes de aquella época. Lo malo es que lo único que hizo ante la cámara fue andar de un lado a otro, sentarse y hurgarse la nariz. De vuelta al estudio O'Brien y Harryhausen observaron con detenimiento las imágenes y vieron pocas peculiaridades del movimiento del gorila que les ayudase a animar a la bestia. Pero el objetivo en este caso no era duplicar la realidad, porque el guión decía que Joe era un personaje compasivo con rasgos humanos. Un gorila no expresaría la gama de emociones que querían conseguir. Estas sutilezas habrían de conseguirlas con su propia imaginación, y algo más. El entusiasmo de Harryhausen por el trabajo le llevó tan lejos que comía apios y zanahorias para intentar “meterse” en el personaje de Joe, imaginando que sintiéndose como un gorila lo animaría mejor.

Este personaje se define en la magnífica escena donde aparece junto a la jaula del león, donde marca las pautas de ánimo del resto de la película. Por ejemplo, se le ve dando golpes en lo alto de la jaula y buscando con su mirada la procedencia del sonido. Harryhausen sabía de años atrás que ésta era una característica propia de los chimpancés y sentía que era una acción muy apropiada para la situación. Sin embargo, no todas las acciones tenían rasgos animales; la forma en la que Joe mira dentro de la jaula, cómo reacciona cuando el león le muerde, y quizá más obvio, cuando Joe ve al empresario O'Hara hablando con la joven Jill, su dueña, en una escena posterior. Aquí observamos que se gira y de repente vuelve a mirar de forma expresiva, demostrando que tiene cualidades humanas, algunas más exageradas que otras.

Si hay una cosa que me enseñó el trabajar en *Joe*, es que has de inyectar algo de ti en la criatura. Alguno de esos “toques personales” eran de mi propia personalidad, otros eran de películas que había visto, otros de observar y otros de las clases de actuación

(Ray Harryhausen)<sup>4</sup>

---

4 HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, *Ray Harryhausen, an Animated Life*, 2003, p. 37 (trad. a.).

Hablemos ahora del rhedosaurio; Harryhausen tenía la tarea de insuflar patetismo a la criatura, que como dijimos anteriormente era después de todo una inocente víctima de las circunstancias, un hecho que ya desde el principio tenía claro el animador aun estando restringido por el guión. Eugène Lourié, el director de la cinta, tenía los mismos sentimientos por la bestia, así que en él tuvo un aliado, por lo que el patetismo reflejado en el animal se debe solamente al director y a él.

*King Kong*, como dijimos, fue una gran influencia, y de él habría en todas las criaturas de las que Harryhausen sería padre. Sin ese patetismo sus personajes hubiesen sido unidimensionales, seres que solamente destruyen, y aunque los efectos fueran magníficos, la película no tendría contenido. Así, cuando se le presentaba la ocasión que le permitía al animador imprimir a la criatura un toque especial, intentaba dotarle de ciertos elementos de dignidad humana con lo que esperaba provocar en el espectador empatía y como ya apuntamos, cierto malestar por su muerte.

Evidentemente el movimiento siempre viene dictado por la fisionomía de la criatura. Un animal cuadrúpedo, como el citado rhedosaurio, se movería de manera diferente que un bípedo, como el allosaurio. Para Harryhausen no era suficiente poner a una criatura que entrara andando por la izquierda del escenario, que moviera su cola y que volviera a salir por la derecha. Debía hacer de ese caminado algo que la gente recordara. Así pues, aprovechaba todas las características provechosas que poseían. Unos dinosaurios, por ejemplo, eran más pasivos que el resto, pero todos tenían colas, garras y cabezas que el animador podía utilizar para suministrarles carácter. Siempre encontraría algo a lo que aferrarse para otorgarles un rasgo distintivo a sus acciones. De todas formas puede sorprender el hecho de que, aunque el animador tenía ideas básicas de lo que iban a hacer esas criaturas cuando estaba planificando la secuencia, sus movimientos, en líneas generales, se originaban en la mesa de animación. Una pose conducía a otra, todo era espontáneo. Por supuesto su acción ha de depender de aquello que hacen los actores reales. Si un actor retrocede, debía de hacer que la criatura lanzara un mordisco en el aire delante de la acción. Pero básicamente todos los movimientos provenían de su imaginación y de cómo veía él a las criaturas en cuestión; eran su puro reflejo.

Cuando se trataba de dinosaurios voladores se encontraba con otro tipo de problemas que nada tenían que ver con la credibilidad del movimiento y sí con la

persistencia de la visión. El rápido aleteo de criaturas como el pterodáctilo y el pteranodón provocaba un efecto estroboscópico y molesto a la vista, pues el ojo humano no puede mezclar con la suficiente suavidad tan rápido movimiento. Este problema lo resolvió con mucha paciencia, golpeando el muñeco de la criatura en cuestión para que, al hacer la fotografía correspondiente saliera borroso, casi como si el movimiento hubiese sido captado en una criatura real.

La solución, no obstante, no era nueva. Ya en la película *El cuento del zorro*, que hemos citado un par de veces, Ladyslas e Irene Starevitch lograron que sus muñecos se difuminasen constantemente en los movimientos rápidos, algo que todavía es motivo de asombro dado que hablamos de un film de finales de los años veinte. Es lo mismo que a partir de los ochenta se llamaría *go-motion*, una técnica que pretendía el mismo efecto pero esta vez, en lugar de golpear las figuras, mediante unos cables manipulados por ordenador. Estos cables tiraban de las articulaciones de los muñecos, momento en el cual se disparaba la fotografía para captarlos en pleno movimiento.

De todas las escenas que se pueden contemplar a lo largo de la filmografía del autor, tal vez sean las peleas entre criaturas la acción más recurrente, y aparte la que le dio más satisfacciones. Toda escena de lucha requería el constante movimiento de las criaturas. Incluso cuando parecen quedarse quietas dan pequeños pasos hacia delante y hacia atrás, o de un lado a otro, como boxeadores en el cuadrilátero. Las colas siempre están en constante movimiento, golpeando el aire, ejerciendo de contrapeso para el cuerpo o arrastrándose por el suelo. La cabeza gira constantemente en alerta por los ruidos y hay una secuencia de movimientos que siempre se cumplen: agacharse, gruñir, tirar, arremeter y retroceder. Todos estos los integraba el animador con natural y realista fluidez en la acción.

Muchas acciones las sacaba de peleas reales que había visto, aunque en el caso de Trog y el tigre dientes de sable se inspiró en una figura que tenía en su librería de un gladiador con su rodilla en la nuca de un león. Estaba llena de acción, y durante mucho tiempo había querido poner una secuencia de movimientos en una película que reflejara aquella pose. La escena final en la pirámide le permitió recrearla cuando Trog sujeta al tigre por el cuello y tira de él hacia atrás.

Por otra parte, aunque muchos de los movimientos debía planificados de antemano, algunas veces una acción se materializaba de forma natural cuando estaba

frente al muñeco. En el caso del babuino, sabía que debía colocarlo frente a un espejo en una determinada escena, pero cuando la planificó no tenía previsto hacer que derramase una lágrima, cosa que al final sí hizo. Del mismo modo, cuando Harryhausen estaba filmando la escena del ajedrez tenía en mente únicamente que debía animar al mono jugando, solo eso; el resto de las intrincadas acciones, algunas casi imperceptibles como rascarse y subir las cejas, se le ocurrieron sobre la marcha. No le gustaba coartar su libertad de movimientos, pues no quería repetir lo negativo de la experiencia de animar los *Puppetoons*; pensaba que si los movimientos de la animación se planificaban de manera demasiado rígida, existía un riesgo de cerrar la puerta a la creatividad. Y no le importaba si una vez comenzada la animación no le surgían las ideas, pues estaba seguro de que irían apareciendo conforme avanzara la situación. Era uno de los elementos que más le fascinaba de la animación de muñecos.

Si tienes las poses y los gestos correctamente memorizados en tu cabeza, cuando llegas al final de una pose, esa te sugiere otra, una que quizá no habías pensado al principio. Es un movimiento de creación instantánea.

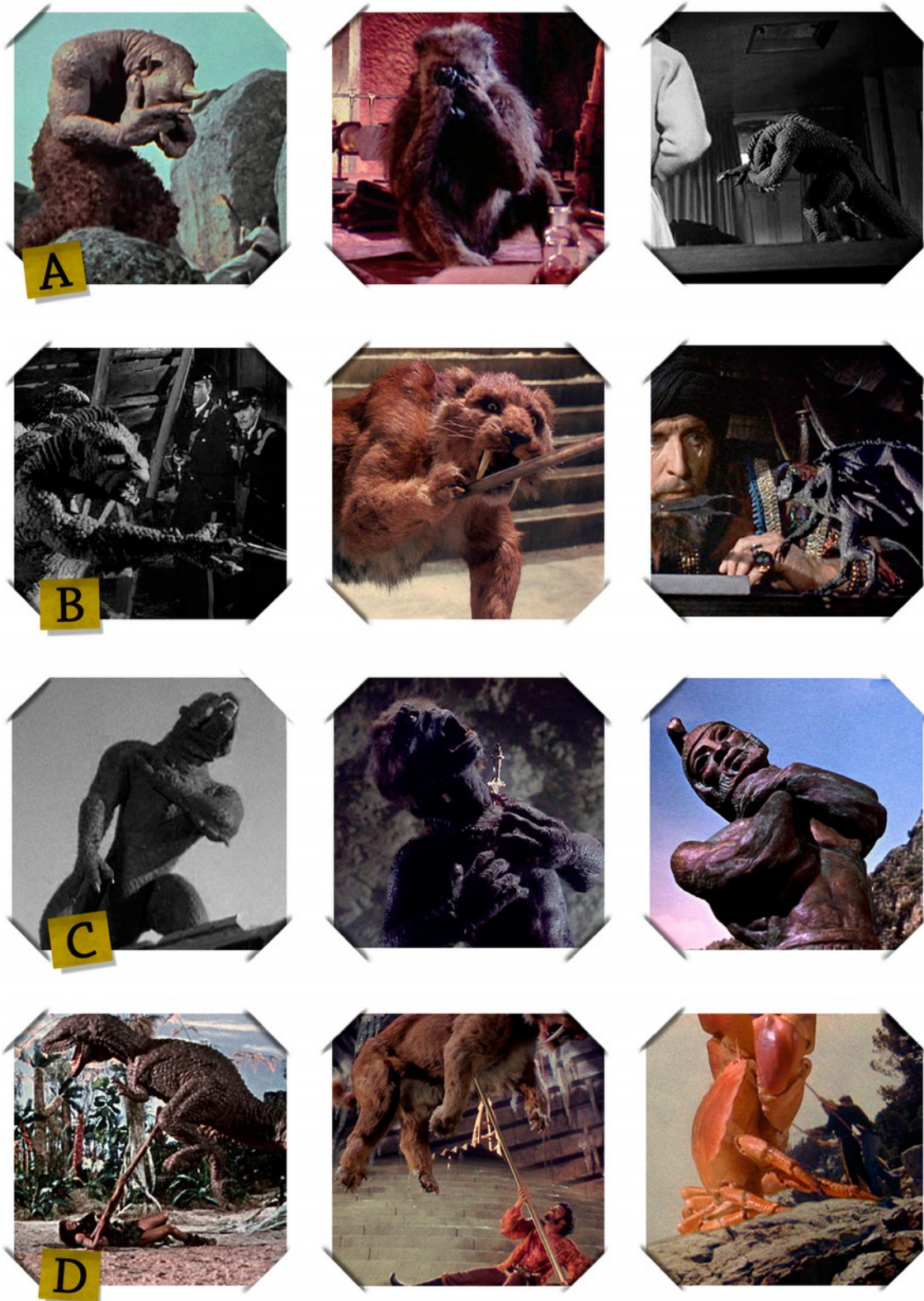
(Ray Harryhausen)<sup>5</sup>

Cuando se trataba de la lucha entre dos dinosaurios, por supuesto, no existían referencias de ningún tipo y Harryhausen podía permitirse el lujo de dejar a su imaginación vagar libre, inspirándose en ciertos animales carnívoros contemporáneos como lagartos y cocodrilos. No le importaba que se supiera que las colas largas sirvieron a estos saurios para equilibrar su cuerpo; él las dejaba caer al suelo y las arrastraba porque le parecía visualmente más atractivo. Siempre tendría presente lo que Willis O'Brien le dijo una vez, y era que nunca se debería intentar recrear aquello que puedes observar en la vida real. Se trata a fin y al cabo de hacer del movimiento otra forma de poesía.

---

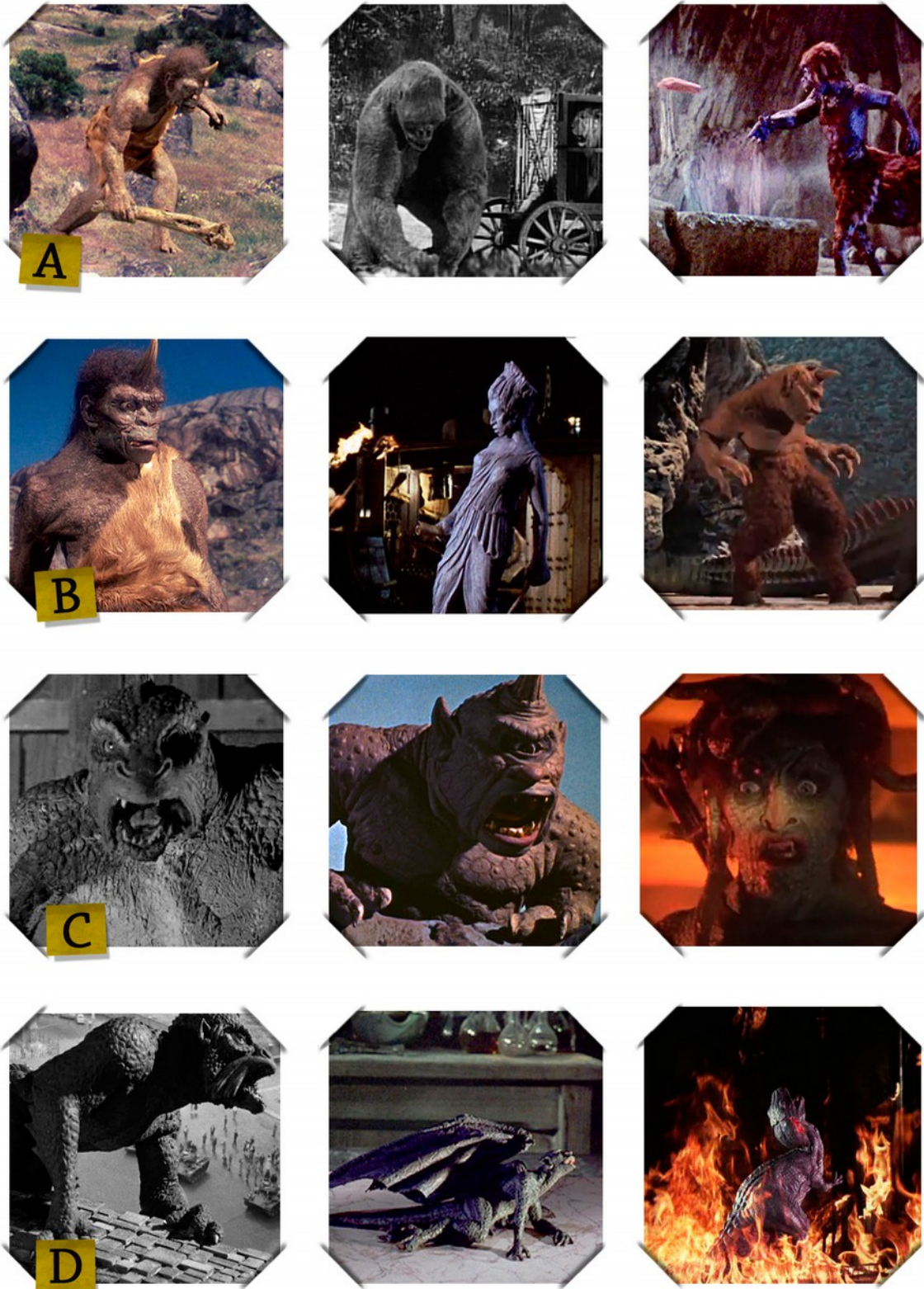
5 HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, *Ray Harryhausen, an Animated Life*, 2003, p. 245 (trad.a.).





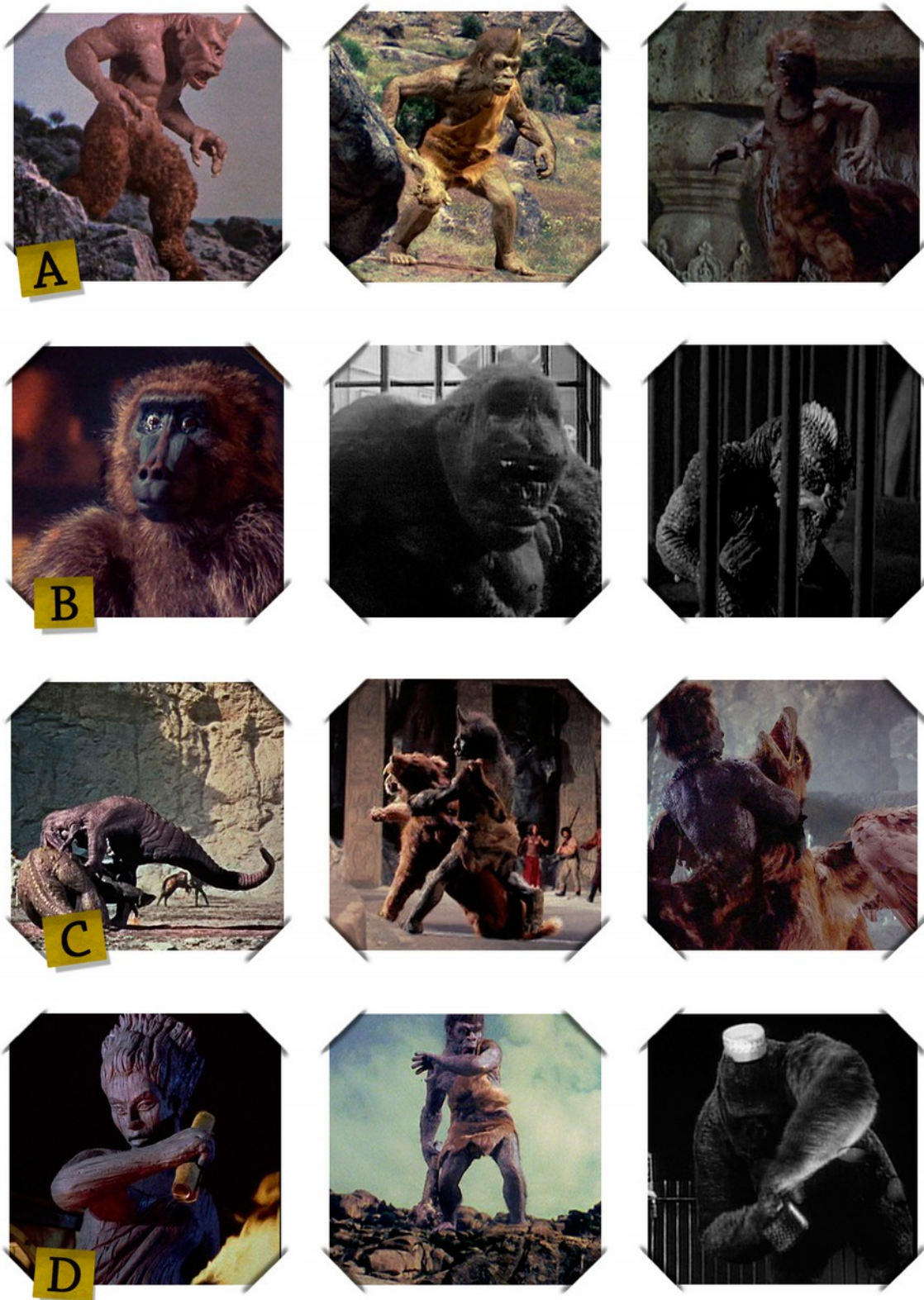
**Fig. 220:** poses y gestos característicos de las criaturas de Ray Harryhausen, bloque 1.

**Fila A:** dolor y confusión tapándose el rostro. **Fila B:** acción de defensa repeliendo con un golpe el arma del contrario. **Fila C:** agonía colocando las manos sobre el pecho o el cuello. **Fila D:** muerte de los enemigos por empalamiento.



**Fig. 221:** poses y gestos característicos de las criaturas de Ray Harryhausen, bloque 2.

**Fila A:** rabia dando un golpe en el suelo o lanzando un objeto. **Fila B:** sorpresa y desconfianza inclinándose hacia atrás. **Fila C:** agresividad abriendo ojos y boca e inclinándose hacia adelante. **Fila D:** grito de sufrimiento elevando la cabeza.



**Fig. 222:** poses y gestos característicos de las criaturas de Ray Harryhausen, bloque 3.

**Fila A:** elevando los hombros y abriendo las manos para amenazar. **Fila B:** tristeza llorando (izq.) o agachando la cabeza (centro y dcha.). **Fila C:** peleas con movimientos de lucha libre. **Fila D:** protegiéndose el rostro con el brazo.



## Capítulo 5

### EL DESCANSO DEL GUERRERO





## 5. EL DESCANSO DEL GUERRERO

### 5.1. REFLEXIONES SOBRE LOS ÚLTIMOS AÑOS DE UN PIONERO

**BARÓN MUNCHAUSEN:** ¡Fuera! Estoy tratando de morir.

**SALLY:** ¿Por qué?

**BARÓN MUNCHAUSEN:** Porque estoy cansado del mundo. Y el mundo está cansado de mí.

**SALLY:** ¿Pero por qué? ¿Por qué?

**BARÓN MUNCHAUSEN:** ¿Por qué? ¿Por qué? ¿Por qué? Porque ahora todo es lógico y tiene sentido. La ciencia. El progreso. Las leyes de la hidráulica. Las leyes de la dinámica social. Las leyes de esto, de aquello y de lo de más allá. No es sitio para cíclopes de tres piernas de los Mares del Sur. No es sitio para plantas de pepinos y océanos de vino. ¡No es sitio para mí!

(Fragmento de *Las aventuras del Barón Munchausen*, Terry Gilliam, 1998)

Mientras Harryhausen estaba produciendo sus primeros cuentos de hadas, a finales de 1940, se le ocurrió la idea de animar la historia del Antiguo Testamento de David y Goliat. Por supuesto era Goliat, el gigante, el personaje que más le atraía, aunque también había pensado animar a todo el resto. Llegó a escribir con la ayuda de su amigo Cecil Maiden una sinopsis de cuatro páginas que consistía en cinco escenas clave, siendo la cuarta la de la titánica batalla entre el pequeño David y el colosal guerrero filisteo. Sin embargo el proyecto no se materializó, al menos en película, ya que su vida misma representó la constante y descompensada lucha de una sola persona contra toda la gigantesca maquinaria de Hollywood, que ni siente ni padece. Si venció o no, eso depende de las fuentes que consultemos. Por nuestra parte la respuesta es afirmativa, no obstante vamos a procurar analizar a continuación las razones.

Cuando se estrenó *Jasón y los argonautas* en 1963 Columbia presentó la película a la Academia Americana de las Artes y ciencias Cinematográficas para que fuera considerada como posible competidora por el premio a los mejores efectos especiales. Tenían muchas esperanzas de conseguir al menos una candidatura, pero fueron ignorados, siendo la ganadora ese año *Cleopatra* (idem, Joseph L. Mankiewicz, 1963). Algunos miembros de la academia les dijeron que en aquel momento no habían visto nada de extraordinario en la aventura de *Jasón*, pero tal vez el verdadero problema es

que precisamente jamás habían visto algo parecido en la pantalla y fueron víctimas de su propia ignorancia. Algo que por desgracia no cambió con el paso de los años. Una candidatura y un premio les hubiese ayudado en la taquilla, pero ni lo uno ni lo otro. Y así fue durante toda su carrera. Ray Harryhausen, una leyenda de los efectos especiales, jamás logró en treinta años de profesión hacer sonar la trompeta que hubiera hecho caer las infranqueables murallas de aquella Jericó.

Llegó entonces el estreno de *Furia de titanes*, recibiendo un gran número de reseñas positivas. Muchos críticos americanos fueron amables en sus artículos. El *Pennsylvania Times*, por ejemplo, dijo: “¡Todos aquellos que amamos la magia deberían dar gracias al cielo por *Furia de titanes*! ¡Es una experiencia mágica!”<sup>1</sup>. El *Washington Star* comentó: “*Furia de titanes* es un agradecido viaje al viejo estilo por el antiguo mundo de dioses y héroes. Este viejo maestro de la fantasía, Ray Harryhausen, finalmente ha dado rienda suelta en la pantalla para desplegar su desbordante imaginación. ¡Y lo consigue!”<sup>2</sup> y el *Berger Record* de New Jersey llegó a decir que: “*Furia de titanes* es el *Lo que el viento se llevó* de Ray Harryhausen”<sup>3</sup>. Pero la crítica favorita de Ray Harryhausen fue la del *Chicago Sun-Times* donde Roger Ebert escribió: “*Furia de titanes* es el tipo de película de las que ya no se hacen, una gloriosa y romántica aventura, repleta de bravos héroes, hermosas heroínas, monstruos temibles e impresionantes duelos al muerte.” También hizo un amable comentario sobre los efectos:

La estrella real de la película, sin embargo, es Ray Harryhausen... cuando Perseo doma a Pegaso, parece que está tratando con un caballo de verdad. [...] Es un entretenimiento perfecto para el verano. Una película familiar y no por ello significa que es inocua: tiene sangre y relámpagos y cantidad de cruentos detalles, todo presentado con enorme gusto y estilo. Tiene fe en la tradición narrativa que a veces parece haberse olvidado, una tradición que se apoya en las leyendas y mitos, las espadas mágicas, los escudos encantados, los cascos de la invisibilidad y en el arrollador poder del beso. Me lo he pasado muy bien<sup>4</sup>

---

1 HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, *Ray Harryhausen an Animated Life*, 2003, p. 280 (trad. a.).

2 Ídem.

3 Ídem.

4 Ídem.



No todo fueron críticas positivas, claro, y hubo un comentarista del *Variety* que consideró la película “un aburrimiento inaguantable” con “efectos especiales planos y obsoletos”<sup>5</sup>, un comentario que desilusionó mucho al autor, pues había aportado tanto a la película de sí mismo que ante críticas tan crueles tenía la sensación de que la pasión por el cine había mermado en los medios.

Pese a zancadillas como aquella la película fue un éxito. Nada impedía entonces continuar con el proceso de creación de un nuevo título. Charles H. Schneer y Harryhausen tuvieron en cuenta muchas ideas, incluyendo dos que hubieran traído de vuelta las leyendas de Simbad —una de ellas ambientada en Marte— y un proyecto llamado *La fuerza de los troyanos*. Ambas estaban bastante desarrolladas y con los guiones escritos, pero no hubo manera de encontrar financiación para ninguna. Aunque *Furia de titanes* había demostrado que tales proyectos podían ser rentables, la fantasía iba por otros derroteros; *Conan el bárbaro* (*Conan the Barbarian*, John Millius, 1982) sentaría las bases de un nuevo héroe, más violento y sangriento, *Tron* (ídem, Steven Lisberger, 1982) se convertiría en la punta de lanza del inminente eclosión digital y el cierre de la trilogía de *La guerra de las galaxias* con *El retorno del jedi* (*Return of the Jedi*, Richard Marquand, 1983) terminaría por redirigir los gustos del público de la época, dejando poco espacio para los héroes mitológicos al estilo Harryhausen. Los dioses habían destinado que *Furia de titanes* tenía que ser su última película. Fue mejor así, pues era poco probable que encontrase posteriormente un título mejor para despedirse de la profesión. Con todos los problemas que acarrea una producción, y sabiendo que había perdido el preciado control en solitario de la animación, no tuvo más remedio que admitir que era el momento de dejar paso a otros y a sus nuevas tecnologías.. La industria estaba en el umbral de un cambio tecnológico revolucionario en el cual se hubiese sentido descolocado. No es que repudiara la animación generada por ordenador, al contrario, le fascinaba, pero sabía que era algo que no encajaba con su estilo de creación.

La forma en que las criaturas se mueven estimula el sentimiento de que estás siendo testigo de algo milagroso, pero cuando lo milagroso se convierte en un lugar común, el concepto de milagro deja de tener algo de milagroso. En cualquier caso, mi tiempo ha pasado: no hay espacio para un solitario que

---

5 Ídem.

trabaja por su cuenta en una pequeña sala oscura inventando sobre la marcha.

(Ray Harryhausen)<sup>6</sup>

El genio de Harryhausen nació por *King Kong*, el pináculo de los efectos especiales tradicionales. Tenía mucho sentido retirarse tras haber participado en una obra que siguiese las máximas de esa filosofía y no intentar reciclarse en la animación por ordenador. Su victoria sobre los designios del Olimpo fue saber retirarse a tiempo.

En 1993, la sensación de que su tiempo había pasado se confirmó con el estreno de *Parque Jurásico*, película que convulsionó los cimientos de la industria cinematográfica para siempre, no solo en cuanto a efectos especiales se refiere sino a efectos de distribución, mercadotecnia y narrativa. La historia, como muchos sabrán, se desarrollaba en un parque temático actual donde un científico visionario había logrado clonar dinosaurios partiendo de la sangre de éstos encontrada en el interior un mosquito conservado intacto en ámbar durante millones de años.

El director de la película no se conformaría con mostrar dinosaurios que pareciesen vivos; su intención era conseguir las criaturas más reales que se hubiesen visto jamás. En aquellos años previos al estreno la tecnología no estaba tan avanzada como para arriesgarse en semejante empresa, es decir, generar los dinosaurios por ordenador. Pero estamos hablando de Spielberg, el que fuera llamado “Rey Midas de Hollywood”, y si consideró en su momento que la *stop-motion* no era lo suficientemente válida para él, nadie le iba a llevar la contraria. Phil Tippett, quien iba en camino de seguir la dorada estela de Harryhausen, vio truncadas sus esperanzas al ser relegado a un segundo plano de supervisor. Una injusticia, sobre todo teniendo en cuenta la calidad que habían alcanzado las animáticas del film que había realizado fotograma a fotograma.

Entre el equipo de Spielberg se encontraba un prestigioso paleontólogo, Jack Horner. Su misión era atender a todo lo que se cocía en la sala de efectos especiales, no fuera a ser que algún animador acometiera alguna “licencia artística” como las lenguas de lagarto que había incluido Tippett en las citadas animáticas. Ese detalle había irritado mucho al científico, convencido de que los dinosaurios provienen de las aves, no de los reptiles.

---

6 HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, *Ray Harryhausen an Animated Life*, 2003, p. 282 (trad. a.).

Los dinosaurios de *Parque jurásico* iban a ser lo más reales y científicamente correctos de la historia del cine, no cabe duda, pero ¿acaso lo necesita una criatura imaginaria?

Con el tiempo ese se ha hecho más difícil hasta el punto de que mi método de trabajo, desde el punto de vista financiero, dejó de ser práctico. La animación con muñecos en ese campo ha sido relegada a un mero reflejo, un punto de partida para los efectos de criaturas digitales, que han cobrado una importancia que pocos vaticinaban. Sin embargo, por muchos alcances que hayan logrado los ordenadores, el resultado es tan real que lo convierte en irreal porque pierde algo vital — la cualidad de ensoñación. La fantasía, para mí, significa dar a conocer seres extraños, tan olvidados en el Siglo XXI.

(Ray Harryhausen)<sup>7</sup>

Una vez, contaba Harryhausen, se le acercó un niño de cinco años que había visto *Hace un millón de años*, y le espetó que no sabía nada sobre pteranodones o pterodáctilos, porque bien sabía él que no tenían alas de murciélago, tal y como los había mostrado el animador en la pantalla. Harryhausen lo sabía, pero prefirió que esas criaturas funcionaran cinematográficamente antes que atenerse al realismo de los datos científicos.

Les di un elemento de fantasía y después de todo no hacemos películas para los paleontólogos, aunque a día de hoy los cineastas hacen unas criaturas muy reales —demasiado reales para mi gusto —.

(Ray Harryhausen)<sup>8</sup>

La cuestión es que por mucho que avancen las investigaciones al respecto, jamás podremos asegurar al cien por cien cómo era el aspecto exterior de estos extintos animales ¿Qué más da entonces si el resto tampoco se corresponde con los últimos hallazgos científicos? Resulta incluso algo hipócrita que la cuarta parte de *Parque Jurásico*, titulada *Jurassic World* (idem, Colin Trevorrow 2015), incluyese como reclamo un dinosaurio de nueva invención, al que llamaron indóminus rex.

---

7 *Ibidem*, p. 8 (trad. a.).

8 HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, *The Art of Ray Harryhausen*, 2005, p. 75 (trad. a.).

Supuestamente la criatura se ha creado a partir de la genética de varios animales. En definitiva, es producto de la imaginación, otra licencia artística, algo por lo que el paleontólogo Jack Horner —azote de los artistas con exceso de imaginación— se hubiese rasgado de nuevo las vestiduras. Claro que luego nos enteramos de que fue él uno de los artífices de la idea. En fin, Harryhausen se hubiese reído de haber tenido gracia el chiste.

Sorprende también que Spielberg le invitase al estudio para ver los dinosaurios digitales cuando la primera parte de la saga jurásica se encontraba en fase de producción. Quizá necesitaba la bendición del veterano animador antes de dar el tiro de gracia a los efectos de animación tradicionales.

Cuando nos encontramos por primera vez, Ray fue tan amable de echar un vistazo de nuestra primera prueba de un dinosaurio digital para *Parque Jurásico*, y fue extremadamente cortés. Todos en la sala, incluyéndome a mí, habíamos sido inspirados por sus logros creativos, científicos y artísticos.

(Steven Spielberg)<sup>9</sup>

Sin embargo Harryhausen no se dejó encandilar por los cantos de sirena digitales. Los escuchó, como Ulises, y con la misma entereza supo que era mejor proseguir el viaje antes que hacer girar el timón de su carrera hacia una isla donde probablemente acabaría con su nave hecha trizas.

Me preguntan muchas veces si me hubiese gustado trabajar en *Parque jurásico*. Pues sencillamente no. Si bien excelente, nunca desee trabajar en una película de tantos dólares. Siempre he sido un solitario y esa era la forma en la que me gustó trabajar. Desde el principio luché y me esforcé bajo constante presión por tener en mis manos el diseño y el resultado final.

(Ray Harryhausen)<sup>10</sup>

El impacto de estos dinosaurios no solo cambió la forma de producir los efectos especiales, también guiaron los gustos del público haciendo surgir narraciones cortadas

---

9 HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, *Ray Harryhausen, an Animated Life*, 2003, contraportada (trad. a.).

10 *Ibidem*, p. 8 (trad. a.).

con el mismo patrón. Lo que la industria entendió por aquel entonces era que cualquier película con monstruo digital era garantía de buen hacer a expensas de su guión. *The Relic* (ídem, Peter Hyams, 1997) o *Dragonheart* (ídem, Rob Cohen, 1996) sirven de ejemplo para ilustrar ese mal, aunque *Parque Jurásico* adolece de eso mismo. La revolución causó una epidemia tal que George Lucas llegaría a adulterar de tal forma su trilogía original de *La guerra de las galaxias* que por momentos resultó irreconocible.

La fantasía es un mundo de sueños. No quieres que sea real. La animación *stop-motion* aporta ese valor añadido del mundo de los sueños que no se logra si intentas hacerlo muy real. La esencia de la fantasía es transformar lo real en imaginario.

(Ray Harryhausen)<sup>11</sup>

Y así, sesenta años después del primer rugir de *King Kong*, a Steven Spielberg le pareció pequeña la isla Calavera y se propuso que los dinosaurios dominaran de nuevo la tierra, digitalmente en las pantallas y literalmente en las tiendas, ocasionando incluso conflictos políticos debido a la brutal cantidad de copias con las que se invadió el sector europeo, en especial el francés, con el fin de generar el mayor *blockbuster* de la historia<sup>12</sup>. Y así, uno a uno, los animadores libres de Hollywood fueron sometidos por el poder de las imágenes generadas por ordenador.

No obstante, el avance de la tecnología no fue la única razón para el retiro definitivo de Harryhausen. Había resultado cada vez más duro para él mantener el mismo entusiasmo en las últimas películas. El abatimiento se apoderaba de su cuerpo cuando llegaba el momento en que debía trabajar a solas en su estudio de animación. Aquello que una vez le sostuvo durante el proceso, principalmente ver la película para ver si había logrado hacer aquello que pretendía, dejaba de resultarle intrigante. Sintió ya entonces que el duro momento de tirar la toalla llegaría algún día. Hacia el final de *Furia de titanes* había alcanzado la edad de sesenta y un años, y teniendo en cuenta que había trabajado desde que era adolescente eso significa que llevaba casi medio siglo de minucioso y continuo trabajo. Hacer películas había ocupado la mayor parte de su vida,

---

11 Comentario de Ray Harryhausen en el documental *Ray Harryhausen Chronicles*, de SCHICKEL, Richard, 1997.

12 Fuente: [http://www.elconfidencial.com/cultura/2013-08-23/parque-jurasico-el-dia-en-que-el-cine-supero-a-la-realidad\\_20151/](http://www.elconfidencial.com/cultura/2013-08-23/parque-jurasico-el-dia-en-que-el-cine-supero-a-la-realidad_20151/)

y veía muy poco a su familia cuando las producciones llegaban a su tramo final; en algunos de esos momentos incluso se llegó a preguntar si de verdad valía la pena seguir.

Eso no significa que se arrepintiese de lo que había logrado hasta ese momento, ni mucho menos. Le resultaba gratificante saber que su trabajo había hecho de puente entre los pioneros y la nueva ciencia de los efectos especiales, y también que las películas habían dado a mucha gente enorme disfrute e inspiración. Como indicamos en el apartado dedicado a O'Brien, el talento del que fuera mentor de Harryhausen fue reconocido a la edad de sesenta y cuatro años con un Oscar por los efectos especiales de *El gran gorila*, compartiendo con su alumno la gloriosa noche. Por desgracia tan solo doce años después, cuando el veterano artista estaba junto a su esposa viendo la televisión, sufrió un fatídico ataque al corazón. Harryhausen estaba rodando fuera de los Estados Unidos y no supo de su muerte hasta meses después, lo que le provocó uno de los mayores pesares de su vida, ya que no tuvo la oportunidad de asistir al funeral y presentar sus respetos.

Willis O'Brien había sido un hombre con una visión muy particular de la profesión y con la imaginación necesaria para ello. Sin embargo nunca fue del todo apreciado por sus coetáneos. Ideó muchas historias y otras tantas maravillosas criaturas para la pantalla, pero la mayor parte de ellas nunca fueron realizadas. Controlaba mucho el resultado final de su trabajo, pero nunca se manejó bien con la gente de Hollywood y su entusiasmo era malinterpretado. Harryhausen siempre admiraría todo eso, pues a pesar de todos los contratiempos siempre se mostraba feliz, y cuando encontraba inspiración, nada parecía afectarle. Podía realizar increíbles dibujos, pinturas y hasta animaciones bajo las más diversas circunstancias. Algunas bajo las cuales cualquier otra persona se hubiera sentido completamente desanimado.

No se puede decir que Harryhausen llegara a sufrir del mismo mal, pues él siempre tuvo el apoyo de Charles H. Schneer. Pese a las limitaciones de presupuesto — o quizá gracias a ello, pues menos gasto significa menos pérdidas potenciales— tuvo la oportunidad de encadenar las películas que quería y que mejor se adaptaban a sus gustos. Pero ahora ya no era posible. Ningún estudio estaba dispuesto a que un animador se encerrara durante meses y meses para terminar los efectos especiales de una película. Se acabó el cine fantástico de autor, la edad dorada de los soñadores de Hollywood. Harryhausen, en cierta forma, repetiría la historia de O'Brien, Méliès o

George Pal, trabajadores incansables que vieron cómo sus carreras, al final de su ciclo y con tantos logros a sus espaldas, eran miradas por encima del hombro. Y solo por el hecho de entender el cine no solo como negocio sino como una forma excepcional de expresión artística. Por ser, en suma, fieles a un modo de entender el oficio que no tiene cabida en el continuo ajetreo de la actual industria.

Curioso y sorprendente resulta comprobar cómo se trata al género fantástico en la actualidad; cómo de endiosados están ciertos directores casi recién llegados con una obra impersonal y cuestionable pero con todos los medios disponibles a su alcance, con un equipo inmenso de profesionales y técnicos a su servicio; y ahí teníamos a Harryhausen exprimiendo cada dólar, teniendo que conformarse con los actores en nómina del estudio, sin la posibilidad de contratar a estrellas que atrajeran masivamente al público a las salas. *Furia de titanes* fue la excepción, pero incluso ahí la mayor parte de presupuesto fue para ellas. Sin embargo sus historias siguen ahí, tan frescas, porque la atracción de aquellas películas no surgía por el reparto sino por la equilibrada mezcla entre lo real y lo irreal.

Qué triste saber que Harryhausen tuvo que mendigar financiación para poder seguir trabajando en el cine una vez concluida la película sobre Perseo. Pero ese es el mal del pionero; abrir camino con esfuerzo para que sean otros los que prueben las mieles del éxito. Al menos el mero hecho de crear puede convertirse en una recompensa en sí misma, y el autor permaneció activo hasta que su energía se lo permitió. Además, entre viaje y viaje por festivales donde se le rindió homenajes pudo seguir trabajando en su taller en la reproducción en bronce de muchas de sus creaciones, forjándose al final de su vida una carrera paralela como escultor, otra de sus facetas más destacables. E igual de importante son los libros que nos ha dejado, una empresa que muy pocos autores han tenido la ocasión de acometer en primera persona, siendo por ello doblemente valiosos.

Recordábamos en la introducción algunos de los homenajes al autor acaecidos en España. Tardía fue también la respuesta española ante el talento de Ray Harryhausen teniendo en cuenta su continua relación con nuestra tierra durante su carrera hasta el punto de haber llegado a tener residencia fija en nuestro país, concretamente en Los Monteros (Marbella).

Los rodajes en España resultaban baratos en la época en que el autor desarrolló

sus proyectos. Esos tiempos ya no volverán, pero se recuerdan con cariño, aunque sea porque significaba empleo para mucha gente. Los habitantes de Peñíscola están orgullosos de que sus costas sirvieran de escenario para el *El Cid* (ídem, Anthony Mann, 1961), pero también S'Agaró en la Costa Brava, la Alhambra de Granada, la isla de Mallorca, el castillo de Segovia y sus bosques, la antigua ciudad amurallada de Ávila, los estudios Sevilla Films y los Verona en la Comunidad de Madrid, la costa de Benidorm, Almería, Cuenca y sus alrededores o las islas Canarias sirvieron de escenario para inolvidables aventuras del maestro Harryhausen, algo que también debería ser motivo de celebración póstuma. Todavía estamos a tiempo.



**Fig. 223:** Imagen de 2005 de Ray Harryhausen en su estudio modelando el muñeco de Scila. **Fig. 224:** maqueta en cera del monumento en honor a Stanley Livingstone (1987). **Fig. 225:** modelado en cera de la pieza *Reto prehistórico*. **Fig. 226:** Gwangi contra los dinosaurios digitales.





## 5. 2. ETERNAMENTE JOVEN. EL LEGADO DE RAY HARRYHAUSEN

### 5.2.1. NUEVOS ARGONAUTAS, CLÁSICAS CRIATURAS

En sus años del club de ciencia-ficción, Harryhausen y Bradbury llegaron a un acuerdo: crecer pero no hacerse adultos jamás; Darlyne, esposa de Willis O'Brien, describía a su marido como “simplemente un niño, un soñador. Nunca parecía que se hacía mayor”<sup>1</sup>. De Méliès hemos podido escuchar: “No sé cómo pudo mantenerse en tan buena forma a lo largo de su vida, porque en las películas se le ve dar peligrosas volteretas hacia atrás con más de cincuenta años”.<sup>2</sup> Siempre jóvenes y hasta cierto punto, inmortales. Al menos para el público que sigue compartiendo sus sueños décadas después de éstos abandonaran nuestro mundo.

Llegar a la madurez en activo es un privilegio que no todos los cineastas logran alcanzar. Existen casos merecedores de atención como Woody Allen, que ha cumplido ochenta años y con cada efeméride nos presenta nueva película. O Manoel de Oliveira, director de cine portugués que murió este 2015, sin haberse jubilado, con nada menos que ciento siete años. Y también destacamos a George Miller, cuyo último trabajo *Mad Max: Fury Road* (ídem, 2015), rodado a sus setenta años, ha sido considerada por la Federación Internacional de Críticos de Cine (FIPRESCI) como la mejor película del año.

Sentimos pesar por el hecho de que Harryhausen no recibiera en su momento los premios a los efectos especiales que sin duda le correspondían, aunque podría haber sido más llevadero de no haber tenido que abandonar el oficio forzosamente; al fin y al cabo, si bien los premios son una alegría, a O'Brien le sirvió de bien poco su Oscar a la hora de obtener mayor libertad y poder de decisión en su carrera. Harryhausen tal vez echara de menos pasar una jornada de nervios a la espera de escuchar aquello de “The Oscar goes to...”, pero dicha carencia fue suplida a lo largo de los años posteriores a su retiro con actos de agradecimiento y retrospectivas, estrella en el Paseo de la Fama incluida,<sup>3</sup> que serían la envidia del más oscarizado director de la actualidad.

Vamos a repasar la influencia de Ray Harryhausen en ámbitos diferentes en este y el siguiente apartado, aunque no vamos a citar todas las referencias existentes porque,

1 HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, *Ray Harryhausen an Animated Life*, 2003, p. 10 (trad. a.).

2 Anne-Marie Malthête-Quévrain en JMÉNY, Jacques, *La magia de Méliès*, 1997.

3 La estrella se encuentra en el 6840 de Hollywood Boulevard y se la concedieron el 10 de junio de 2003.

por un lado, sería imposible abarcarlo todo y por otro resultaría una tarea demasiado ardua para dos únicos apartados. Procuraremos no obstante dejar constancia de la importancia del legado del animador mediante ejemplos lo más ilustrativos posible, en la mayoría de los casos inéditos, producto de un concienzudo trabajo propio de Sherlock Holmes.

Ya citamos en la introducción varios homenajes al animador en el territorio español, y muchos serían los que recibiría durante sus últimos treinta años de vida fuera de nuestras fronteras. Pero hubo admiradores que incluso llegaron más allá del propio acto de veneración, caso de Mark Caballero y Seamus Walsh<sup>5</sup>. Estos animadores, conscientes de que Harryhausen había dejado un cortometraje inacabado en sus primeros años, protagonizaron uno de los casos más curiosos de la historia del cine. Recordemos que en 1952 el animador tuvo que interrumpir el rodaje del cortometraje de la serie cuentos de hadas *La liebre y la tortuga* al ser requerido por Schneer para rodar *Surgió del fondo del mar*.<sup>6</sup> La película, pues, quedó incompleta... durante cincuenta años.

En 1999 Caballero y Walsh se pusieron en contacto con Harryhausen con la feliz idea no solo de restaurar el material filmado, sino de completar la historia. El autor vio algo del trabajo de ambos y se convenció de la viabilidad del proyecto; se dispuso entonces, pues en su momento no lo hizo, a escribir un guión, hacer *storyboards* y dibujos clave, tal y como había hecho con la mayoría de sus otros proyectos. Organizó y mantuvo el control de la producción vía telefónica, fax y cartas, y en tres o cuatro ocasiones viajó a Burbank (California) para supervisar el desarrollo. Poco a poco la película se fue completando e incluso llegó a animar, tras veinte años sin hacerlo, algunas escenas por su propia mano. Caballero y Walsh construyeron los decorados y los muñecos de la tortuga, pues su figura se había perdido hacía muchos años. Los otros personajes, la liebre y el zorro, eran los originales, y sorprendentemente aguantaron los rigores de la animación bastante bien. Los jóvenes animadores también procuraron integrar sus filmaciones originales, que en su mayor parte eran las de la preparación de los animales para la carrera, con su nuevo material filmado. Además se las arreglaron para incluir la clásica marca de Harryhausen en forma de un pájaro o dos atravesando la

---

5 Caballero fue asistente de animación de *Asesinos cibernéticos* (Christian Duguay, 1995) y animador en *Celebrity Deathmatch* (1998-2002). Walsh fue animador en *Celebrity Deathmatch* (1998-2002) y el videojuego *Skullmonkeys* (Dreamworks y The Neverhood productions, 1998).

6 La fecha que aparece en *La historia del Rey Midas* es 1953, lo cual parece incongruente, pero eso se debe a que la película de *La liebre y la tortuga* se registró antes y por eso en las filmografías puede aparecer en primer lugar.

escena. La película de once minutos de duración se completó a principios de 2003 y es uno de los homenajes más emotivos que se han hecho jamás. A raíz de su presentación se editó el DVD *Ray Harryhausen: The Early Years Collection* en 2005 con todos los cortometrajes y experimentos del animador desde su adolescencia hasta principios de los años cincuenta; una edición de imprescindible visionado para calibrar la dimensión profesional y artística del autor.

Existe una extensa galería de directores que han admitido la influencia de la obra de Harryhausen, principalmente los pertenecientes a la generación que se educó con sus películas y con la revista *Famous Monsters of Filmland*. A ese grupo pertenecen Steven Spielberg, Joe Dante, George Lucas, James Cameron, John Landis y otros más jóvenes como Guillermo del Toro o Peter Jackson. No obstante cabe matizar que ninguno de ellos ha seguido a rajatabla una filosofía similar a la del animador a la hora de enfrentarse a sus proyectos; por una parte, como ya apuntamos anteriormente, porque los estudios no contemplarían en la actualidad financiar una película rodada al pausado estilo de Harryhausen. Por otra, porque la mayoría los directores de ciencia-ficción y fantasía ven en la *stop-motion* un símbolo de obsolescencia que, aunque recuerdan con nostalgia, coarta sus ansias de libertad creativa, de crear mundos cada vez más enormes y reales. Veamos caso por caso si tanta admiración en realidad ha dejado o no poso en sus respectivas obras y de qué modo.

Spielberg (1946-) ha dirigido grandes películas de aventuras, clásicos modernos como *Tiburón* y la trilogía de *Indiana Jones*. Pero hace tiempo que abandonó el género en pos de la ciencia-ficción más oscura como *Minority Report* (ídem, 2002) o *La guerra de los mundos* (*War of the Worlds*, 2005).

Todo lo que hizo me influyó. La primer vez que puse mis manos en la arcilla quise recrear algunos de los asombrosos personajes que Ray había creado para sus impresionantes y logradas películas.

(Steven Spielberg)<sup>7</sup>

A lo largo de la saga de los dinosaurios digitales imitó, aparte de las consabidas peleas entre especies, varias de las secuencias originales tanto de O'Brien como de

---

<sup>7</sup> HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, *Ray Harryhausen, an Animated Life*, 2003, contraportada (trad. a.).

Harryhausen. Por ejemplo, en la primera entrega un grupo de dinosaurios bípedos huye por una llanura cuando de repente un tiranosaurio irrumpe en escena, agarrando entre sus fauces a uno de ellos por sorpresa, como en *El valle de Gwangi*. En la siguiente película, *Parque Jurásico, el mundo perdido* (1997) unos exploradores salen de safari para capturar dinosaurios e inmovilizan a uno con unas cuerdas, recordando a la famosa escena de los vaqueros atrapando a lazo al allosaurio de Harryhausen. En la película de Spielberg también dan caza a un tiranosaurio y lo transportan a la civilización, pero después logra huir causando el pánico. Esta es una referencia a la novela de Sir Arthur Conan Doyle *El mundo perdido* (de la que toma el título) pero también al clímax del propio *Gwangi*. En *Parque Jurásico 3* (*Jurassic Park 3*, Joe Johnston, 2001), ya con Spielberg únicamente en la producción, aparte de potenciar la pelea entre dos clases diferentes de saurios, incluyó los pteranodones, que agarran a uno de los protagonistas y se lo llevan por el aire, como en *Hace un millón de años* o la citada película dirigida por Jim O'Connell.

El director Joe Dante (1946-), también es un profundo admirador de Harryhausen, y le entrevistó en varias ocasiones con motivo de las ediciones de sus clásicos en formato digital, incluso podría decirse que una de sus películas, *Exploradores* (*Explorers*, 1985), es una versión moderna y juvenil de *La gran sorpresa*:

Ray y Willis O'Brien hicieron mucho por transformar la *stop-motion* dentro de este negocio, y allanaron el terreno para la creación de las maravillas que se están haciendo hoy en día. No obstante no puedo evitar, al ver éstas, pensar en las que crearon ellos y que quedaron grabadas en mi cabeza cuando era niño. Las actuales son técnicamente muy elaboradas, pero parecen carecer del corazón que Ray lograba impregnar en ellas.<sup>8</sup>

Pero la *stop-motion* no era precisamente una técnica que Dante explotara en demasía, aunque le encantaba incluir pequeños insertos de criaturas de Harryhausen en sus películas. En *Exploradores* el *stop-motion* es anecdótico (algunos planos de la araña robot) pero en la televisión que ven los alienígenas aparecen extractos de *La Tierra contra los platillos volantes* y *A veinte millones de millas de la Tierra*. En el primer *Gremlins* (ídem, 1984) solo hizo uso de la *stop-motion* en uno de los planos, la

---

8 Ídem (trad. a.).

avalancha de criaturas correteando por la ciudad. En la secuela, *Gremlins 2, la nueva generación* (*Gremlins 2, the New Batch*, 1990) dejó más espacio para la técnica, con un gremlin murciélago y una fugaz animación de un gremlin araña. En esta segunda entrega incluyó además la secuencia del rhedosaurio devorando al policía en la televisión que están viendo dos de las criaturas protagonistas en un momento del film, acción que les hace una gracia tremenda. Desgraciadamente, a pesar de lo que se pueda entender por estos ejemplos, el director no dudaba en eliminar planos de *stop-motion* si no eran de su gusto, como el caso de los estupendos hombres lobo que David Allen había animado para *Aullidos* (*The Howling*, 1981), un acto contradictorio en alguien que muestra tanto amor por la técnica.

El director y productor George Lucas afirmó en 1997, mismo año que lanzaba su edición especial de *La guerra de las galaxias*:

Había visto otro cine fantástico, pero no causaba tanto pavor como el de Ray Harryhausen. Son personajes de síntesis. Están vivos, se mueven en los platós contigo. Se trata de personas reales que no pueden ser reales.<sup>9</sup>

Sin embargo prefirió unirse a Spielberg en la defensa de las criaturas y mundos digitales, reeditando cada cierto tiempo sus antiguos trabajos con nuevos efectos especiales y personajes. Lo único que mantuvo de Harryhausen fue su afición a incluir criaturas de todo tipo en sus historias y algún que otro homenaje, como en la primera parte de la saga de las galaxias, donde los personajes de Luke y Leia atraviesan un foso, cuyo puente ha desaparecido, agarrados a una cuerda. Esta escena es similar a la que protagonizan Simbad y Parisa al atravesar el lago de lava en *Simbad y la princesa*.

Respecto a James Cameron, si bien hizo maravillas con el género de la ciencia-ficción con toques de aventura hasta mediados de los años noventa, ahora se encuentra al frente del proyecto de la saga *Avatar* (ídem, 2009), paradigma de los últimos avances en animación digital en tres dimensiones, aunque parca a nivel de historia. Cameron comenzó su carrera con el cortometraje *Xenogenesis* (1978), con máquinas animadas con *stop-motion* a las que acompañó con música de uno de los compositores que trabajó con Harryhausen, Bernard Herrmann<sup>10</sup>. Pero su romance con la técnica no duraría

9 Comentario de George Lucas en el documental *Ray Harryhausen Chronicles*, de Richard Schickel. Lorac Productions, Inc. y Seddon Films, 1997.

10 Música de archivo de Bernard Herrmann, según imdb.com

mucho, pues solo recurrió a ella cuando era estrictamente necesario, con seres mecánicos como *Terminator (The Terminator, 1984)* o con los vehículos de *Abbyss (The Abbyss, 1989)*. No obstante comparte con el animador su pasión por las criaturas fantásticas, con creaciones como a reina Alien de *Aliens, el regreso (Aliens, 1986)* y la fauna de *Avatar*.

Vi *Jasón y los argonautas* cuando tenía siete años. Me dejó impresionado y deseé hacer algo parecido, fuese lo que fuese “aquello”. Quería saber cómo se había hecho. Eso me condujo a crear mis propias historias, mis propios personajes, a la espera de convertirme en cineasta. Las películas de Ray, sus fantásticas visiones, sus sueños, sus pesadillas en duermevela, todo lo introdujo en la conciencia colectivo con el paso de los años, ha espoleado la imaginación de toda una generación de cineastas. Le debemos muchísimo a Ray.

(James Cameron)<sup>11</sup>

Guillermo del Toro (1964-) forma parte de la última hornada de directores de cine fantástico mimados por la industria y suyos son los títulos *Hellboy (2004)*, *Pacific Rim (2013)* y *El laberinto del fauno (2006)*. Declarado admirador de Harryhausen, ya en su primera película, *Cronos (1993)* incluyó un artilugio mecánico dorado de origen desconocido que fácilmente podría ser una referencia al corazón del Minatón<sup>12</sup> de *Simbad y el ojo del tigre*; en *Hellboy* aparece un monstruo cuadrúpedo provisto de unos apéndices en su cráneo similares a los de Medusa, y no es raro ver criaturas con tentáculos, referencia también a Lovecraft, entre el centenar de creaciones que han visto la luz en su filmografía. Cuando del Toro supo de la muerte de Harryhausen declaró:

Como todos los grandes creadores de monstruos, trabajó casi sin ayuda. Era a la vez diseñador, técnico, escultor, pintor y director de fotografía. Para mi generación, y para todas las generaciones de amantes de los monstruos que han de venir, va a estar siempre por encima de todos. Sus monstruos hicieron sonreír a millones de niños solitarios, dándoles la esperanza de un mundo

---

11 HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, *Ray Harryhausen, an Animated Life*, 2003, contraportada (trad. a.).

12 RAMOS, Miguel Ángel, RUIZ DE SAMANIEGO, Alberto, *Ray Haryhausen, creador de monstruos*, 2009, p. 35 (trad. a.).

mejor, un mundo poblado por cíclopes, grifos y vástagos de una hidra. Su sabiduría, fe y dedicación ha forjado a cineastas generación tras generación. Me siento privilegiado de haberlo conocido y de haber podido darle las gracias personalmente por la incalculable cantidad de amor y alegría que trajo al mundo.<sup>13</sup>

El director mexicano ha hecho de la presencia de todo tipo de monstruos y criaturas un rasgo distintivo. Sin embargo hay algo que Harryhausen no toleraría, y es el tono sarcástico de algunas de sus películas, como la citada saga de Hellboy. Aquí protagonista está constantemente lanzando chistes sobre las criaturas a las que se enfrenta, sin mostrar nunca sentimiento alguno de miedo o respeto. Tal vez se trate de un intento por parte del director de emular la actitud del público más joven, objetivo de su cine, que está a vuelta de todo. La actitud de Hellboy tampoco es que sea excesivamente original, pues es muy similar a la del mata demonios Dante del videojuego *Devil May Cry* (Capcom, 2001), quien es capaz de ironizar sobre el hálito del más espantoso y gigantesco engendro a pesar de que éste se disponga a devorarlo de un bocado. El tono humorístico, ya lo sabía Harryhausen, ha de estar bien matizado para no caer en el ridículo y del Toro, por ahora, no parece haber encontrado el equilibrio correcto entre comedia, drama, terror y ciencia-ficción. Pese a todo su equipo de publicidad lo define como “visionario” y “aclamado director de cine de terror” con cada trailer nuevo que anuncia.

Robert Rodriguez (1968-) también declaró que Harryhausen había sido la razón por la que se convirtió en director de cine: “Él me inspiró con su cine personal hecho a mano. Un cine lleno de la imaginación y de minuciosa artesanía. Un tesoro”.<sup>14</sup>

Motivado por el trabajo en solitario de Harryhausen, Rodríguez decidió hacer lo propio con su primera película, *El mariachi* (1992), con veinticuatro años y dinero de su bolsillo. El director lograría llamar así la atención de la industria, aunque sin adoptar la temática de quien le había servido de ejemplo, ya que ha alternado desde entonces estilizadas cintas como *Sin City*, (2005) y comedias salvajes como *Abierto hasta el amanecer* (*From Dusk Till Dawn*, 1996) o *Planet Terror* (ídem, 2010), trabajos que

---

13 'We lost a legend': Ray Harryhausen remembered by Depp, Abrams, del Toro, Gilliam, more” por Geoff Boucher; <http://www.ew.com/article/2013/05/07/jj-abrams-damon-lindelof-guillermo-del-toro-ray-harryhausen> (trad. a.).

14 Ídem (trad. a.).



suele alternar con títulos infantiles de calidad cuestionable como la saga *Spy Kids* (2001) o *Las aventuras de Sharkboy y Lava Girl 3-D (The Adventures of Sharkboy and Lavagirl 3-D, 2006)*.

Terry Gilliam, a pesar de utilizar la animación con recortes para los insertos de la serie *Monty Python Flying Circus* y las secuencias de dibujos en los largometrajes del grupo cómico, no llegaría a dar uso del *stop-motion* en sus trabajos en solitario, ni siquiera para dar vida al dragón de *La bestia del reino (Jabberwocky, 1977)*, donde recurrió a una gigantesca marioneta al estilo del *Sigfried* de Fritz Lang. No obstante alcanzó su cima artística durante los ochenta con las anteriormente citadas *Las aventuras del El barón Munchausen* y *Los viajeros del tiempo*, dos obras maestras de la fantasía, la aventura y a la imaginación.

Ray Harryhausen fue el artesano definitivo, un mago cuyas manos dieron vida a la materia inanimada, un dios para algunos, y el hombre más dulce que he conocido.

(Terry Gilliam)<sup>15</sup>

El director anda un tanto errático estos últimos años, y deseamos verle cuanto antes al frente de su versión del Quijote de Cervantes —que parece maldita— en espera que vuelva a sus mejores tiempos<sup>16</sup>. Algo que también deseamos para Peter Jackson, otro de los admiradores del trabajo de Harryhausen desde la infancia y parece haber perdido un tanto el rumbo tras la adaptación de *El señor de los anillos* de Tolkien:

Quería hacer mi *Jasón* o mi *Simbad*. Mi compañera Fran Walsh y yo nos esforzamos en buscar historias de fantasía originales, antes incluso de llegar a la idea de adaptar *El señor de los anillos*. Ésta es mi “Película Ray Harryhausen”. Sin ese amor de toda la vida por sus asombrosas imágenes y narración no podría haberse rodado —no al menos por mí.

(Peter Jackson)<sup>17</sup>

---

15 Ídem (trad. a.).

16 *The Man Who Killed Don Quixote* no parece querer ver la luz, pues se inició en 1998 y en 2000 tuvo que cancelarlo, retomándolo este 2015, siendo cancelado de nuevo recientemente por problemas de salud del protagonista, John Hurt.

17 HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, *The Art of Ray Harryhausen*, 2005, p. ix (trad. a.).

Jackson comenzaría su carrera en el campo de la *stop-motion* insertando efectos fotograma a fotograma cuando tenía ocasión, como la rata de *Braindead* (ídem, 1993), pues siempre había deseado adquirir las habilidades técnicas de Ray Harryhausen. Sin embargo no tardaría en pasarse al bando de los efectos generados por ordenador, la opción que tanta fama y fortuna le ha dado. Al menos algo del espíritu de aventura y magia que transmitía Harryhausen hemos podido encontrar en la trilogía del *Señor de los anillos* (incluso cuando algunos de sus efectos especiales comienzan ya a quedar obsoletos).

Justo a mitad de la primera parte de la trilogía, *La comunidad del anillo*, se encuentra mi “escena Harryhausen” —la lucha contra el troll en la tumba de Balin. Quise que la lucha del monstruo contuviese todas aquellas bromas y momentos que me habían hecho disfrutar viendo las películas de Ray: gente tirando de las cadenas del cuello del monstruo, tirándole piedras y lanzas, el momento climático cuando el héroe salta a su espalda... todo está en esa escena. Al final hice realidad mi sueño de niño.

(Peter Jackson)<sup>18</sup>

Es una lástima que este director no hubiese mantenido el nivel con otras criaturas igual de importantes, como la gigantesca Ella-Laraña, un personaje irresistible cuyo diseño resolvió reproduciendo digitalmente un arácnido autóctono de Nueva Zelanda que le daba mucho miedo de pequeño. De ese modo echó por tierra la posibilidad de llevar a la pantalla un monstruo original e inolvidable. Tenemos que retroceder casi veinte años atrás para admirar la más hermosa criatura tejedora del cine fantástico, la araña de cristal que Steve Archer animó en *stop-motion* para *Krull* (ídem, Peter Yates, 1983).

Debemos muchas horas de disfrute a Jackson por las aventuras sobre el anillo único, pero con el tiempo cayó víctima del mismo, teniendo todo Hollywood a sus pies y logrando el mayor sueldo de director de la historia para rodar una extensa pero deslucida versión de *King Kong* (2005), alterando los personajes, con un reparto y unos efectos especiales irregulares y un guión y desarrollo tan poco imaginativos que pusieron en duda su capacidad como realizador y guionista<sup>19</sup>. No obstante, Harryhausen

18 Ídem (trad. a.).

19 Carlos Aguilar calificó la película de “cansina acumulación de incidencias huera” en *La espada*

fue bastante benévolo con Jackson al ser preguntado al respecto en 2009:

Es un enfoque diferente, siempre he pensado que la gente que va al cine a ver un título llamado *King Kong* no está particularmente interesada por ver los orígenes de Ann Darrow como actriz de vodevil. Y la verdad es que la película se extiende durante más o menos una hora en este trasfondo antes de ir al grano y mostrar a la criatura. Pero lo cierto es que es una película lograda. Posee unos efectos visuales realmente buenos y aporta una visión distinta al material.

(Ray Harryhausen)<sup>20</sup>

Harryhausen tuvo la oportunidad de realizar su propia versión del clásico de Cooper y Schoedsack en 1970, cuando los derechos estaban en manos todavía de la RKO y desde Hammer barajaban la posibilidad de adquirirlos:

Recuerdo mis reticencias respecto a la idea de hacer una nueva versión de semejante clásico, pues hasta entonces y bajo ninguna duda había sido un terreno prohibido, al menos en lo que a mí respecta. No entendía cómo podía mejorarse el original aparte de hacerlo en color o renovar la animación, pues al final seguiría siendo la misma película.

(Ray Harryhausen)<sup>21</sup>

Vamos a continuar con el tema de nuevas versiones. Se trata de tres títulos de diversa índole pero basados más o menos directamente en películas anteriores de Harryhausen. Uno es *Jack el cazagigantes* (*Jack, the Giant Killer*, Nathan Juran, 1962), el otro *Jasón y los argonautas* (*Jason and the Argonauts*, Nick Willing, 2000) y por último recordaremos la ya citada nueva versión de *Furia de titanes* realizada en 2010 por Louis Letterrier. La primera de las cintas fue un proyecto de Edward Small, a quien Harryhausen quiso ofrecer en su momento el proyecto de *Simbad y la princesa*, pero el productor ni siquiera se molestó en recibirlo. Posteriormente, celoso del éxito del animador y su marino, Small se hizo con parte del equipo de la misma película para hacer una libérrima versión del cuento de Jack y las judías mágicas. El objetivo era

---

*mágica. El cine fantástico de aventuras*, p. 130.

20 ROSALES, Luis M. Ray Harryhausen, “Reflexiones de una leyenda”, *Scifiworld* 12, p. 9.

21 HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, *Ray Harryhausen an Animated Life*, 2003, p. 289 (trad. a.).

filmarlo con criaturas *stop-motion*, pero eso sí, sin contar con el animador de Morningside. Sin embargo puso en nómina al mismo director, Juran, y actores, Kerwin Mathews y Thorin Thatcher. Tal era al similitud entre ambos proyectos que, a no ser que uno tenga la filmografía de Harryhausen muy presente, *Jack el cazagigantes* podría pasar por un proyecto de Harryhausen/Schneeer. Incluso Columbia anunció acciones legales contra el productor, pues era evidente que intentó aprovecharse del éxito del binomio profesional, publicitando descaradamente el título junto al término *Fantascope*.

Poco habría que recriminar al productor siempre y cuando hubiese ofrecido un trabajo a la altura, pero no es el caso. A pesar de contar con parte del equipo original, el conjunto falla en prácticamente todo, ya que la película parece más bien teatro infantil filmado donde los actores, que en la película de Harryhausen estaban estupendos, parecen aquí aficionados. El vestuario y el maquillaje es propio de una fiesta popular de carnaval, la puesta en escena carece totalmente de imaginación y los efectos especiales son más bien toscos. Lo más sorprendente es que la película tardó diez meses en completar sus trucajes contando con cuatro animadores —Jim Danforth, Tom Holland, David Pal y Don Sahlin— cuando Harryhausen había tardado once en finalizar los de *Simbad y la princesa* en solitario.

En cuanto a las criaturas, *Jack el cazagigantes* tampoco demostró haberse esmerado mucho. El gigante Cormoran tiene dos ojos, pero el resto de su diseño es igual al cíclope de *Simbad y la princesa*, con pezuñas, tres dedos en cada mano, orejas puntiagudas y dos cuernos en fila (visto de frente parece tener solo uno, como el original). Galligantua, el demonio, es igual que Cormoran pero con dos cabezas y con cuernos de sátiro, protagonizando al escena de lucha contra un monstruo marino de siete tentáculos cuyo aspecto de muñeco de goma contrasta con la violencia de la pelea. Y por último aparece una criatura voladora, mezcla entre perro, águila y dragón y que acaba muerto de forma excesivamente cruenta por Jack, el protagonista. Por supuesto, no faltó el esqueleto animado, aunque esta vez recurrieron a una marioneta.

La diferencia fundamental entre los diseños de esta película y los originales de Harryhausen es que, a pesar de intentar emular con descaro su aspecto, los de *Jack el cazagigantes* carecen de personalidad y son muy caricaturescos, con cabezas y extremidades agrandadas. Para colmo, algunas texturas parecen en muchos casos podridas y desgastadas, como si hubieran estado meses dentro de un cajón.

El siguiente título, la mini-serie *Jasón y los argonautas*, fue una producción de Hallmark Entertainment que narraba de manera más extensa el viaje del héroe en busca del vellocino de oro a bordo del Argos. No se trata de una nueva versión de la película sino de la historia, aunque es inevitable encontrar similitudes entre ambas. Durante ciento setenta y tres minutos el director, Nick Willing, desgrana el mito. Contó con un reparto rejuvenecido, incorporando nuevos personajes como Orfeo (que originalmente viajó en el Argo pero que en la película de Harryhausen se eliminó), un Hércules físicamente más idóneo y nuevos enemigos. Mantuvo eso sí el resto de criaturas de la película de 1963, a excepción de Talos, cambiando el diseño y la técnica de animación de todos ellos, pues se escogió el modelado digital para crearlos, obra del estudio Jim Henson's Creature Shop, que evidentemente conoció tiempos mejores. Las texturas y la animación, debido a que la tecnología era del 2000 y para televisión, han envejecido bastante mal, pero es de las pocas producciones relativamente modernas que se acercaron al tema mitológico sin grandes pretensiones, por lo que no habría que exigirle demasiado.

En cuanto al diseño de criaturas, en general se evitó imitar a los de la primera película homónima; las harpías por ejemplo, no aparecen con la imagen de mujer hermosa con cuerpo de ave, son algo más grotescas. Recuerdan en cierta manera a Eddie, el zombie protagonista de las portadas del grupo de heavy metal Iron Maiden, casi calvas, con pechos desnudos, alas de murciélago y piernas de ave prehistórica. Los guerreros esqueleto, por su parte, son sustituidos por humanoides hechos de raíces, más acorde con la imagen de hombres sembrados, que sí se eliminan entre ellos como el mito original pero sin dar mucho juego al no poder desplazarse por el terreno. En cuanto al guardián del vellocino, escogieron a la bestia original, un gigantesco dragón con aspecto de saurio prehistórico, coronado con cuatro cuernos, sin alas y con un apetito voraz.

Hay un nuevo enemigo que no apareció en el *Jasón* de 1963. Se trata del toro de la Cólquida, que recuerda al Minatón de *Simbad y el ojo del tigre* en su concepto, pues también es un autómata de malas intenciones, aunque en este caso se trata de una representación mecánica total del cuadrúpedo animal, capaz incluso de escupir fuego. Este toro volvería a aparecer en versión actualizada en *Percy Jackson, mar de monstruos* (*Percy Jackson, Sea of Monsters*, Thor Freudenthal, 2013), mezcla entre el

telefilm de *Jasón* y una película americana sobre campamentos temáticos para adolescentes. En este caso, aunque su presencia es espectacular, lo cierto es que en cuanto diseño no cambia apenas nada respecto al presente telefilm. La criatura mantiene además el efecto de escupir fuego, pero por sus transformaciones y armas secretas de las que hace gala parece más bien un robot de *Transformers* (ídem, Michael Bay, 2007). En cuanto a trabajos españoles, lo más parecido que hemos encontrado ha sido el león mecánico que aparece en *El corazón del guerrero*, (Daniel Monzón, 2000), una bestia animada por ordenador que escupe fuego y que nos hace recordar la leyenda del león autómatas que supuestamente construyó Leonardo Da Vinci hace quinientos años como regalo al rey de Francia. Claro que esta última no lanzaba fuego, sino flores.<sup>22</sup>

A pesar de lo inocuo del producto, el telefilm *Jasón y los argonautas* se toma en serio tanto la historia como a las criaturas, cosa que no puede decirse de la nueva versión de *Furia de titanes*, del que ya hemos citado varios de sus males, siendo uno de los más molestos es el desapego absoluto del director con el legado de Harryhausen, mofándose de Bubo y de su discutida presencia en la película original. Y las burlas continuaron en la secuela *Ira de titanes* (*Wrath of Titans*, Jonathan Liebesman, 2012), como pidiendo a gritos que Harryhausen pidiese perdón por haber incluido al búho mecánico en su galería de creaciones. Una fijación incomprensible, teniendo en cuenta la escasa relevancia artística de ambas películas. En cuanto a las criaturas, en la primera entrega, que es la que se basa en la *Furia de titanes* original, apenas apreciamos a las harpías por la celeridad de sus escenas. Y la que supuestamente presentaban como la estrella del film, Medusa, aparece con el rostro digitalizado de una modelo de pasarela y lleva un sostén metálico, un elemento postizo teniendo en cuenta la naturaleza animal y salvaje del personaje. El kraken es tal vez lo más aceptable del conjunto, pero una vez llegado su momento de protagonismo hace tanto que la historia se ha diluido con tanta superficialidad que es de extrañar que a alguien le llame la atención. En definitiva, una mezcla mal agitada de película de superhéroes con toga al ritmo de videoclip. Y lo peor de todo, deshonesto e impersonal, demostrando que hay poca esperanza de que el cine fantástico americano pueda desligarse de las encorsetadas fórmulas impuestas por la industria.

---

<sup>22</sup> El león mecánico era autopropulsado y programable y cuando lo entregó al rey, el león avanzó hasta donde estaba el monarca, se inclinó hacia atrás y de su pecho surgió un ramo de flores. Fuente: *Misterios antiguos, robots de la antigüedad*, Canal Historia.

Como recordaremos, Ray Harryhausen tuvo cierta experiencia como actor en sus años de juventud, una carrera que abandonó finalmente pero que le sirvió para aprender a inyectar carácter y personalidad a sus criaturas; John Landis (1950-) conocía su pasado en los escenarios y es otro cineasta que, si bien irregular, ha rodado prestigiosas cintas de terror como *Un hombre lobo americano en Londres (An American Werewolf in London, 1981)* y comedias como *Entre pillos anda el juego (Trading Places, 1983)* o *Granujas a todo ritmo (The Blues Brothers, 1980)*. Como admirador del Harryhausen hizo mucho por su reivindicación, entrevistándolo en multitud de ocasiones e insertando fragmentos a modo de homenaje en alguna de sus películas, como en *Sangre fresca (Innocent Blood, 1992)*, donde un grupo de mafiosos están viendo la ya famosa secuencia del rhedosaurio y el policía de *El monstruo de tiempos remotos*.

Pero Dante hizo algo más; le dio la oportunidad, en pequeñas dosis, de que se quitara la espina de la actuación con breves apariciones en *Espías como nosotros (Spies Like Us, 1985)* y *Superdetective en Hollywood III (Beverly Hills Cop 3, 1994)*, una experiencia que repetiría con un fugaz aparición en la nueva versión de *El gran gorila* titulada *Mi gran Amigo Joe (Mighty Joe Young, Ron Underwood, 1998)*, junto a Terry Moore, actriz del reparto original.

Tim Burton también ha contribuido a conservar el legado de animador y en varias ocasiones hemos encontrado referencias de su cine en la obra del famoso director de *Bitelchús (Bettlejuice, 1988)*. Una de las más recientes fue en *La novia cadáver (Corpse Bride, 2005)*, donde encontramos que “Harryhausen” es la marca del piano que toca el personaje Victor van Dort en una de las escenas, aunque el director ya había incluido un cameo en los créditos de *Ed Wood (1994)* del pulpo de *Surgió del fondo del mar* y de una de las naves de *La Tierra contra los platillos volantes*. Estas últimas sirvieron de modelo para las ovnis de *Mars Attacks! (1996)*, imitando incluso su rayo mortífero. No es de extrañar pues la película, de marcado tono cómico, está basada en una colección de cromos de los años cincuenta.

Continuando con la película dirigida por Fred F. Sears, recordemos que en ella los extraterrestres caminan cubiertos por una traje espacial que les protege del exterior, un diseño del que no acabó en absoluto convencido; no obstante la idea sobrevivió hasta 1996, en la película *Independence Day* (ídem, Roland Emmerich), donde los alienígenas están provistos de una coraza biónica, mostrando su aspecto original al ser abierta. Y las

grandilocuentes escenas finales se basan en la misma idea del film de 1956, donde las naves espaciales destruyen monumentos e instituciones americanas. La diferencia está en que si bien *La Tierra contra los platillos volantes* cuenta una historia sencilla de lucha entre humanos y marcianos, *Independence Day* optó por un desmedido mensaje patriótico, lo que no impidió que el público rompiera en aplausos al mostrar la Casa Blanca siendo hecha añicos por un enorme rayo láser.

Los estudios Walt Disney, aunque experimentaron la *stop-motion* a mitad de siglo pasado, no se prodigaron demasiado con la técnica hasta los años noventa. No obstante también hizo patente que Harryhausen se ha instalado en la memoria colectiva con varios homenajes o citas a animador. En la serie *Aventureros del aire (Tale Spin)* titularon a un capítulo “It Came from Beneath the Sea Duck” (Robert Taylor, 1990). Se trata de un juego de palabras que mezclaba el avión del protagonista (El ganso/”Sea Duck”) con el título original de la película dirigida por Robert Gordon, pues los personajes han de transportar en su avión a un pulpo que está atacando la ciudad. La productora, junto a Pixar, repitió cita en 2001, esta vez bautizando “Harryhausen's” al restaurante de *Monstruos S.A.*<sup>23</sup>, (*Monsters Inc.*) un local de élite donde se concentran muchos de los variopintos personajes de la historia. Entre ellos se encuentra Celia, una peculiar Medusa de un solo ojo, personaje mitológico que también aparece durante un instante en *Lego, la película (Lego, the Movie, Phil Lord, Chris Miller, 2014)* con un diseño muy cercano al de la película de 1981. Y cerrando el bloque de referencias fugaces tenemos los créditos iniciales de la serie *Malcom* (creado por Linwood Boomer, 2000-2006), donde observamos planos de *Hace un millón de años* y *Furia de titanes*.

Pero el homenaje más divertido ha tenido lugar recientemente en el fragmento “Clay Day” del episodio “Historias hechas para vender mi *merchandising*” (“Tales Designed to Sell my Merchandising”, Stephen Sandoval, 2014) de la serie *Gravity Falls*, que arranca con los miedos que la niña protagonista siente hacia las criaturas de las películas antiguas de *stop-motion*. Su abuelo y su hermano le acompañan entonces a la mansión donde está recluido el creador de aquellos trucajes, un tal Harry Claymore (sosias de Ray Harryhausen) para que le explique la técnica y convenza a la pequeña de que esos monstruos en realidad no existen.

El episodio está lleno de ingeniosas referencias al autor y a la técnica *stop-*

---

23 Dirigida por Pete Docter, Lee Unkrich y Peter Silverman.



*motion*, Por ejemplo, el abuelo le explica a su nieta: “Esos monstruos son solo pequeños muñecos de arcilla que son movidos imagen por imagen por un aislado antisocial” y define la *stop-motion* como “maldad pura” y algo “probablemente muy caro”, a lo que Harry Claymore responde raudo: “Increíblemente caro”. Además la cinta de vídeo de una de las películas de Harry Claymore está calificada como “O”, para “Old people” (gente mayor). Como chiste final descubrimos que el secreto del veterano animador era parecido al de los “dibujos” de *Quien engañó a Roger Rabbit*, (Robert Zemeckis, 1988) porque según él: “¿Realmente crees que alguien es capaz de animar esas figuras imagen por imagen? No soy masoquista. Usé magia negra para animarlos a todos”. Este episodio mezcla animación en dos dimensiones con la *stop-motion* del cíclope y los esqueletos, algo no tan extraño en las series de animación actuales, pero que aquí encaja como un guante. No era la primera vez que los personajes de Harryhausen tomaban vida en plastilina (aunque a decir verdad los personajes de *Gravity Falls* están hechos básicamente de espuma de látex), pues ya pudimos ver algo similar en la cortinilla que realizó la productora Conflictivos productions para el homenaje que Animadrid realizó al autor en 2003. También, aunque en menor medida, los encontramos en la secuencia animada por Stephen Chiodo de *La disparatada parada de los monstruos* (Tom Stern, Alex Winter, 1993), donde vemos aparecer fugazmente una cabeza del cíclope del primer Simbad. También llamativa es la referencia al autor en *Academia de titanes* (Nelvana, 2005-07), una serie de animación que trataba sobre siete jóvenes descendientes de los más grandes héroes de la Antigua Grecia y que en la actualidad son los encargados de luchar contra el mal. Por la serie pululan dioses, héroes y criaturas, pero más allá de esta conexión temática lo curioso está precisamente en su título original, *Class of the titans*, juego de palabras que hace referencia a *Clash of the Titans*, es decir, *Furia de titanes*.

Observaremos que muchas de las creaciones de Harryhausen se han instalado en el imaginario colectivo con toda naturalidad, y ahí quizá radica el verdadero valor de su legado; criaturas cuyo diseño el público o aficionado tiene por arquetípico, pero desconoce que su origen fue la mesa de dibujo del animador.

Uno de los reyes en esta categoría es el esqueleto guerrero, un personaje que tras *Simbad y la princesa*, pero sobre todo *Jasón y los argonautas*, ha mostrado sus huesos en movimiento en multitud de ocasiones, unas veces en forma digital y otras en su

original *stop-motion*. En el primer grupo se encuentran los esqueletos que aparecen tanto en *Hércules, los viajes legendarios*, (*Hercules, the Legendary Journeys*) como en *Xena, la princesa guerrera* (*Xena, Warrior Princess*)— surgida a partir de la primera y notablemente superior—, dos populares series americanas de finales de los años noventa. En *Hércules* aparecen los esqueletos en el episodio “Érase una vez un héroe” (“Once a Hero”, Rob Tapert, 1996), y son obra del regente de Tesalia, Marcus, que los invoca lanzando dientes de dragón en un brasero. En *Xena, la princesa guerrera* aparecen en el episodio “Huesos y más huesos” (“Them Bones, Them Bones”, John Fawcett, 1999), y aquí sabemos que son esqueletos de mujer, pues pertenecen a Xena y su enemiga Alti, que luchan bajo dicha apariencia en un plano onírico armadas con un fémur y una guadaña, respectivamente. En ambos casos los esqueletos (ocho en el primer caso y dos en el segundo) están animados discretamente por ordenador, acorde a la época y el medio para el que fue realizado. En el segundo caso, ya que habían pasado tres años desde la primera aparición de estos tétricos enemigos, la calidad de su acabado se aprecia ligeramente superior. La infografía fue también la técnica elegida para los esqueletos de *Spy Kids 2* (*Spy Kids 2: Island of Lost Dreams*, Robert Rodriguez, 2002), pero el resultado es bastante pobre, dejando en evidencia que se trata de un producto destinado al público infantil poco exigente.

Más espectaculares y tétricos fueron la banda de despojos vivientes de *Piratas del Caribe, la maldición de la perla negra* (*Pirates of the Caribbean, The Curse of the Black Pearl*, Gore Verbinski, 2003), que aunque no provienen de la mitología griega es inevitable que los relacionemos con los enemigos de *Jasón*, y más cuando esta variante pirata también va armada hasta los dientes.

Pasemos a los huesudos personajes animados fotograma a fotograma, comenzando con dos iconos del cine fantástico de los ochenta: el enemigo de la película *Terminator* de Cameron y Freddy Krueger de *Pesadilla en Elm Street 3: los guerreros del sueño* (*A Nightmare on Elm Street: Dream Warriors*, Chuck Russell, 1987), un ente capaz de introducirse en los sueños para matar a sus víctimas.

Los esqueletos tanto de *Terminator* como el de *Elm Street* comparten animador, Douglas Beswick, aunque su caracterización es totalmente diferente la una de la otra. El primero es un cibernético que debido a una explosión se ha visto desposeído de su piel humana sintética, por lo que su apariencia es la un esqueleto humano aunque fabricado

en duro metal. No necesita de escudo ni espada, pues con un solo golpe puede acabar con el más aguerrido de los contendientes. El segundo esqueleto son los restos humanos del psicópata Krueger, que surgen de la tumba para atacar a los humanos en el plano real, contando como arma con cuatro cuchillas que salen de su mano derecha. La osamenta además está visiblemente podrida, lo que potencia su terrorífica presencia. Ambos esqueletos provocan escalofríos, pues sus rostros son inexpresivos y parecen indestructibles; lo cual no significa que, como Talos, no tenga su punto débil.

Beswick pareció haberle cogido el gusto a los esqueletos y el mismo año que animó el de *Elm Street* hizo bailar a un cadáver en *Terroríficamente muertos (Evil Dead 2)*, Sam Raimi, 1987), un muerto viviente igualmente inquietante, pues conserva parte de restos humanos en su cuerpo y su alma está poseída por un demonio, alterando grotescamente sus facciones.

En un mismo lamentable estado se encuentran los habitantes de un tétrico sótano en *Una historia china de fantasmas (Sien nui yau wan)*, Siu-Tung Ching, 1987), pues se trata de los restos de víctimas de antiguas maldiciones que cobran vida ante la presencia de algún incauto peregrino en la casa. Aparte de ser un clásico del fantástico asiático, esta película es también una rareza de la filmografía de aquel continente al recurrir al *stop-motion*, aportando un efecto realmente perturbador a la secuencia. Inusuales también son los guerreros de la aventura galáctica *Star Crash, choque de galaxias (Star Crash)*, Luigi Cozzi, 1978) animados por Armando Valcauda, una mezcla entre el hombre de hojalata de Oz y los esqueletos de *Jasón*, armados no obstante con espadas y no con pistolas láser, tal y como sería la norma en el espacio sideral. Y no es la única versión robótica de una creación de Harryhausen que aparece en la película. La secuencia del gigante que aparece persiguiendo a los protagonistas por la playa es muy similar a la de Talos, aunque esta vez se trata de un robot femenino chapado en latón. A esta galería de coincidencias hay que añadir la máscara que porta uno de los personajes, que recuerda a la del califa de *El viaje fantástico de Simbad*. A todo esto hay que añadir que la actriz de *Star Crash* es Caroline Munro, la Margiana de la citada segunda aventura del marino.

El humor, en este caso, es la constante de los esqueletos animados en *stop-motion* por Peter Kleinov para *El ejército de las tinieblas (Army of Darkness)*, Sam Raimi, 1992), un auténtico festín óseo en el que un batallón de estos seres, con el don

del habla pero no por ello inteligentes, asalta un castillo medieval con resultados descacharrantes. Fueron además, junto a Jack Skellington y los ahorcados de *Pesadilla antes de navidad* (*Nightmare Before Christmas*, Tim Burton, 1993), parte de la última hornada de esqueletos animados en *stop-motion*, dejando el listón bien alto.

En cuanto a dragones filmados fotograma a fotograma, hubo un animador que se especializó en tales criaturas, Jim Danforth. Suyos son, aparte del aparecido en *Jack, el cazagigantes*, el de *El maravilloso mundo de los hermanos Grimm*, igual de caricaturesco pero más elaborado que el anterior, protagonizando una de las mejores escenas de la película. A estos dos hay que sumar el creado para la infame *La venganza de Hércules* (*La vendetta di Ercole*, Vittorio Cottafavi, 1960), que apenas se aprecia debido a la torpe combinación con una marioneta gigante, y el de *Dragonworld* (Ted Nicolau, 1994), cuyo diseño es marcadamente infantil y simpático, esta vez con alas y con la posibilidad de hacer uso de ellas. Se trata de un título de la productora Moonbean Entertainment de Charles Band, uno de los últimos reductos, junto a su filial Full Moon, de los animadores *stop-motion* como el propio Jim Danforth, Paul Jessel, Joel Fletcher, Harry Walton o David Allen tras la debacle surgida a partir de *Parque Jurásico*. El dragón, no obstante, tiene algunos planos animados por ordenador de los que se encargó Randy William Cook, quien posteriormente llegaría a ser supervisor de efectos de animación digital del *El señor de los anillos* versión de Peter Jackson.

Otro dragón que reina en esta lista es el temible Vermitrax Pejorative, la bestia que aterra el reino de Umland en la película *El dragón del lago de fuego* (*Dragonslayer*, Matthew Robbins, 1981), sin duda el más digno heredero de la estirpe. El monstruo fue supervisado por Ken Ralston y Phil Tippet, quien también se encargó junto a Tom Saint Amand y Harry Walton de otra criatura draconiana y escupefuego memorable, el Eborsisk de *Willow*, una de las últimas joyas en *stop-motion* de la época.

Las harpías de Harryhausen también han tenido su descendencia en la imagen animada bajo diversas formas, algunas claramente inspiradas en el diseño de Ray Harryhausen, como el gremlin murciélago de *Gremlins 2, la nueva generación* animado por Douglas Beswick, las criaturas aladas de *El secreto de la pirámide*, obra de Harry Walton, o el demonio volador de *Equinox* animado por David Allen y Dennis Muren. Otras variantes son la criatura que se lleva por los aires a una doncella en *El ejército de las tinieblas*, el señor de los infiernos de *El chico de oro* (*The Golden Child*, Michael

Ritchie, 1986) o el vigilante del abismo de *House, una casa alucinante* (*House*, Steve Miner, 1986), mezclas estas dos últimos entre esqueleto y demonio volador, animados por Tom Saint Amand y Mark Sullivan respectivamente. La última criatura utiliza una escopeta como arma, aunque no resulta tan perturbadora ni tan peligrosa como aquella que mostró Raoul Servais en el cortometraje *Harpye* (1979), basada directamente en la descripción original del mito, con cuerpo de ave y rostro de mujer. Algo así como el pájaro azul de *Sadko* de Alexander Ptushko pero mucho más siniestro.

David Allen combinó el Talos de *Jasón* con uno de los rostros del templo de *El viaje fantástico de Simbad* para protagonizar la secuencia que él mismo dirigió en *The Dungeonmaster* (1985)<sup>24</sup>, aunque no era la primera vez que tomaba de inspiración a Harryhausen. Quince años antes, para *Equinox*, aparte del monstruo alado animó una criatura de enormes proporciones que nos recuerda al cíclope de *Simbad* y otro engendro con tentáculos de evidentes similitudes a Lovecraft y al pulpo de *Surgió del fondo del mar*. Poco después se ocuparía del dios Nesuahyrrah, una versión alienígena y lasciva de Kong que aparece en *Flesh Gordon* (Howard Ziehm, Michael Benveniste, 1974), parodia erótico-festiva de las aventuras del héroe interplanetario. Por cierto que si leemos el nombre del dios al revés, encontraremos otro guiño de Allen a su admirado maestro.

El cangrejo de *La isla misteriosa* reaparecería, aunque más vil y por duplicado, en *Cuando los dinosaurios dominaron la Tierra* (*When Dinosaurs Ruled the Earth*, Val Guest, 1969) a manos también de David Allen. Otro crustáceo, en este caso un buey de mar de tamaño colosal, fue el protagonista en 2003 de un anuncio televisivo de la marca Fanta animado por el estudio Conflictivos productions, aunque eso sí, el tono en este caso era humorístico. Respecto a la película de Val Guest, al igual que *Jack el cazagigantes*, se trata de una versión no oficial de otro título de Harryhausen, *Hace un millón de años*. En este caso, no obstante, el resultado mereció la pena el esfuerzo. Allen contó con la ayuda de Jim Danforth, y si bien se basaron en algunas de las criaturas y situaciones anteriores, también añadieron ideas propias, como el ataque de un enorme plesiosaurio, resolviendo la animación completa del film con asombrosa pericia. Una de cal y otra de arena, pues si bien *Cuando los dinosaurios dominaron la Tierra* elevó el

---

<sup>24</sup> Siete directores formaron parte del elenco y cada uno se ocupó de dirigir unos de los fragmentos: Charles Band, Rosemarie Turko, John Buechler, David Allen, Steven Stafford, Peter Manoggian y Ted Nicolau.

listón de calidad, *El planeta de los dinosaurios* (*Planet of Dinosaurs*, James K. Shea, 1977), hizo que perdieran toda la fama ganada, mezclando estas criaturas con un argumento de náufragos espaciales donde lo único que se salva son precisamente las animaciones en *stop-motion* de los mismos. El trabajo de Douglas Beswick, J. Aupperle y S. Czerkas, tal y como suele ocurrir en este tipo de productos, se pierde entre la mediocridad del conjunto, tal y como le ocurrió a Jim Danforth y su criatura en *Journey to the Seventh Planet* (Sidney W. Pink, 1962), otra película de pobres resultados donde animó a una mezcla entre una rata y el cíclope de *Simbad*.

También hubo escorpiones en *stop-motion* tras *Furia de titanes*; uno de ellos lo animó Harry Walton para *Cariño, he encogido a los niños* (*Honey, I Shrunk the Kids*, Joe Johnston, 1989) protagonizando una lucha contra una hormiga muy al estilo de Harryhausen, pero a diferente escala. El otro se trata de la mezcla entre ese arácnido y Medusa (ambas criaturas de *Furia de titanes*) que aparece en *La furia del Coloso* (*Le avventure dell'incredibile Ercole*, Luigi Cozzi, 1985), una creación de Jean Manuel Costa, quien también animó un esqueleto para el galardonado cortometraje *La tendresse du maudit* en 1981. El monstruo de la película de Cozzi, aunque no logra llegar al nivel del venerado maestro, supone toda una curiosidad y se anticipó al rey escorpión que aparece en la pueril *El regreso de la momia*, un engendro digital que, como muchas de las criaturas de finales de los noventa, envejeció prematuramente.

Las gigantescas, aunque no muy conocidas, vacas lunares de *La gran sorpresa* también vieron reflejado su aspecto gusanil como una de las bestias de la película de animación *Atlantis, el imperio perdido* (*Atlantis, the Lost Empire*, Kirk Wise y Gary Trousdale, 2001). Por desgracia aparece en un solo plano, surgiendo de una de las grutas que exploran los protagonistas, a pesar de que en un principio estaba previsto que formara parte de una espectacular secuencia donde se enfrentaba a los atlantes.

La belicosa deidad Kali de *El viaje fantástico de Simbad* también creó escuela; David Allen la combinó con Clint Eastwood y el Joker de Batman para crear el vaquero de seis brazos de *Puppet Master 3* (David DeCoteau, 1991) y algo de Kali tiene también el teniente Grievous, una de las aportaciones más recientes de la segunda trilogía de la saga de *La guerra de las galaxias*, donde George Lucas evidencia la influencia de Ray Harryhausen. Grievous es el cibernético de cuatro brazos que aparece en *La venganza de los Sith* (*Revenge of the Sith*, 2005) y va armado con cuatro espadas láser, una por cada

extremidad superior. Su frágil cuerpo está protegido por una coraza metálica y de fiero aspecto, aparentando un cruce cibernético entre Kali y los esqueletos de *Jasón*. No es, por supuesto, la única referencia al animador que encontramos en la ya longeva saga galáctica de Lucas; en *El ataque de los clones* (*Attack of the Clones*, 2002) los protagonistas se enfrentan a unas bestias cuyos rasgos nos recuerdan a un arsinootherium, un tigre dientes de sable y al cangrejo de *La isla misteriosa*, respectivamente. Además, este último animal es atacado con una lanza, ofreciendo una imagen que nos remite directamente a la película de 1961. Incluso las naves AT-AT de *El imperio contraataca* nos recuerdan a un brontosaurio pero en versión mecanizada.

Volviendo a Kali, encontramos en la película *Tomb Raider* (Simon West, 2001) una referencia mucho más evidente que las anteriores. El personaje aparece como enemigo final y está realizada totalmente por ordenador, conservando el mismo número de brazos de la figura de Harryhausen y las mismas armas, pero con una cabeza rotatoria y un tamaño colosal. Por desgracia la escena está totalmente desaprovechada y la estatua viviente apenas se luce, ya que lo que interesa al director de la cinta es mostrar continuamente las acrobacias de la protagonista humana, Lara Croft, un popular personaje basado en un videojuego creado en 1996 por Core Design. Se trata de una versión femenina de Indiana Jones y antecedente de Nathan Drake, el protagonista de otra saga deudora del cine de Ray Harryhausen a la que hemos hecho referencia en un apartado anterior, *Uncharted* (Naughty Dog, 2007). En ambas series de videojuegos los protagonistas se ven involucrados en fantásticas tramas de acción situadas en emplazamientos exóticos repletos de misterios y tesoros por descubrir. No falta, por suerte, el elemento sobrenatural que hará que nos enfrentemos a criaturas increíbles. La aventura en estado puro, y además, interactiva.

“Las influencias pueden, por supuesto, traspasar los límites entre diferentes formas de arte”<sup>25</sup>, afirmó Harryhausen; así que aprovechando que han salido a colación dos grandes personajes de los videojuegos, tomaremos la palabra al maestro para bucear en el siguiente apartado en esta fascinante, y en cierta forma reciente, forma de expresión artística; un lugar donde sus criaturas han gozado de óptima salud, integrándose de tal modo que muchas de ellas parecen haber nacido para este medio.

---

25 HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, *The Art of Ray Harryhausen*, 2005, p. 19 (trad. a.).

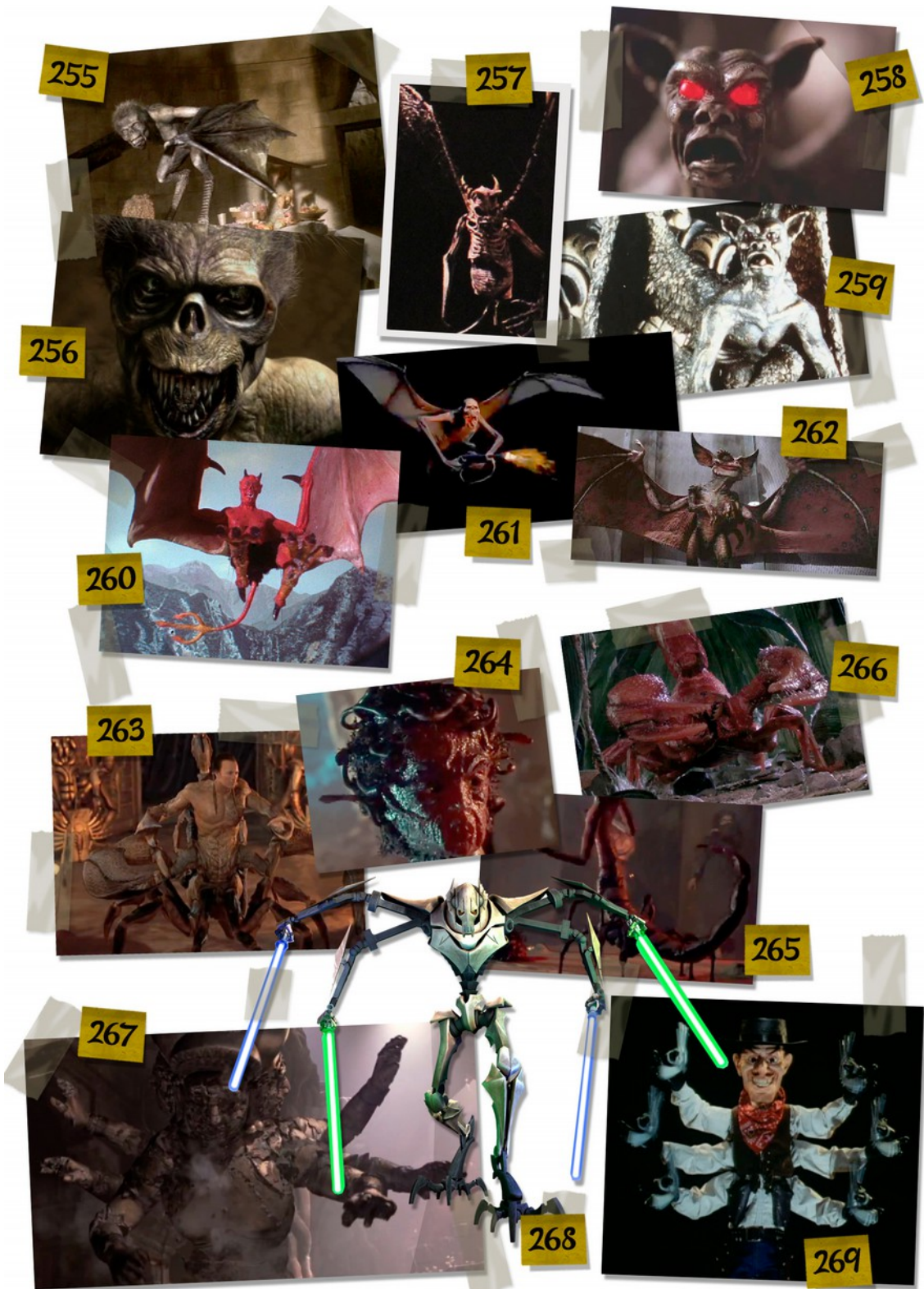


**Fig. 227:** *Hércules, los viajes legendarios*. **Fig. 228:** *Spy Kids 2*. **Fig. 229:** *Terminator*. **Fig. 230:** *La tendresse du maudit*. **Fig. 231:** *Xena, la princesa guerrera*. **Fig. 332:** *Gravity Falls*. **Fig. 233:** *Star Crash*. **Figs. 234 y 235:** *Pesadilla en Elm Street 3*. **Fig. 236:** *Jasón y los argonautas* (telefilm). **Fig. 237:** *El ejército de las tinieblas*. **Fig. 238:** *Pesadilla antes de navidad*. **Fig. 239:** *Terroríficamente muertos*.





**Fig. 240:** *Atlantis, el imperio perdido*. **Fig. 241:** *El ataque de los clones*. **Fig. 242:** *Percy Jackson, mar de monstruos*. **Figs. 243 y 245:** *Jasón y los argonautas* (telefilm). **Fig. 244:** *Cronos*. **Fig. 246:** *El maravilloso mundo de los hermanos Grimm*. **Fig. 247:** *La disparatada parada de los monstruos*. **Fig. 248:** *Journey to the Seventh Planet*. **Figs. 249 y 252:** *Jack el cazagigantes*. **Fig. 250:** *Gravity Falls*. **Fig. 251:** cortinilla *Harryhausen* de Conflictivos productions. **Fig. 253:** *Star Crash*. **Fig. 254:** *The Dungeonmaster*.



**Fig. 255 y 256:** *Jasón y los argonautas* (telefilm). **257:** *El chico de oro*. **Figs. 258 y 259:** *El secreto de la pirámide*. **Fig. 260:** *Equinox*. **Fig. 261:** *House, una casa alucinante*. **Fig. 262:** *Gremins 2, la nueva generación*. **Fig. 263:** *El regreso de la momia*. **Figs. 264 y 265:** *La furia del Coloso*. **Fig. 266:** *Cariño, he encogido a los niños*. **Fig. 267:** *Tomb Raider*. **Fig. 268:** *La venganza de los Sith*. **Fig. 269:** *Puppet Master 4*.

### 5.2.2. UNA MONEDA, TRES VIDAS

El círculo se cierra, y qué mejor manera de hacerlo que con una de las películas que han vertebrado esta investigación, *King Kong*, pues una versión caricaturizada de su protagonista contribuyó al éxito masivo del ocio digital allá por 1981, mismo año en que Harryhausen se despedía con *Furia de titanes*. No es la única coincidencia entre estos dos universos creativos, pues los videojuegos, como las primeras películas de monstruos del animador, nacieron a finales de los años cincuenta, en el seno de la denominada Guerra Fría como respuesta al miedo nuclear. En este período las dos grandes súper potencias mundiales, Estados Unidos y Rusia, comenzaron a utilizar la inteligencia artificial, generando simulaciones y recreando procesos del mundo real con el fin de controlar los misiles en caso de un potencial ataque enemigo, haciendo posible que estallara una guerra a nivel global con solo pulsar un botón. Mientras tanto, un físico que trabajaba en un laboratorio nuclear descubrió un uso más racional y entretenido para esa sencilla pero irreversible acción.

En 1958 William Higginbotham (1910-1994), precisamente uno de los que había trabajado en la primera bomba atómica, creó *Tenis para dos (Tennis for Two, 1958)*, un sencillo programa inspirado por un ordenador que calculaba la trayectoria de misiles propulsados electrónicamente. *Tenis para dos* estaba creado mediante un osciloscopio que hacía las veces de pantalla y en la que se podía distinguir una pista de juego desde el punto de vista lateral, dividida por una línea vertical que simulaba la red. El mando del que disponía el jugador constaba de un botón para golpear la bola y una rueda con la que se podía controlar su dirección. El aparato causó sensación entre el equipo de Higginbotham, que lo mostró durante una jornada de puertas abiertas, y a pesar de que se desmanteló poco después para reutilizar las piezas, significó el comienzo de toda una revolución, la de usar equipos informáticos para jugar.

A partir de ahí esta disciplina se desarrolló de la misma forma que lo hizo en su día el cine, ampliando sus posibilidades a medida que avanzaba la técnica y las capacidades de los medios disponibles. Así, al comienzo, los primeros juegos apenas permitían algún que otro pitido y una resolución de imagen paupérrima, como *Pong* (Nolan Bushnell, 1972) o *Haunted House* (Ralph H. Baer, 1972). Pero poco a poco fueron incorporando el color, la banda sonora y una mayor definición de texturas y

personajes. De ese modo los artistas se convirtieron en parte fundamental del equipo de desarrollo de un videojuego, que pasó en cuestión de años a mostrar elementos a base de figuras geométricas como *Space Invaders* (Toshihiro Nishikado, David Yuh, 1978) o *Pac-Man* (Toru Iwatani, 1980) a las extraordinarias animaciones de *Dragon's Lair* (Don Bluth, Rick Dyer, 1983). Y en medio de ambos, un gorila procedente de Japón, un país que combinó su vertiginosa carrera tecnológica surgida tras la Segunda Guerra Mundial con la tradición de las películas de monstruos gigantes que representaban el terror de la bomba atómica. La película *Japón bajo el terror del monstruo* (1954), que como ya indicamos partió del éxito de *El monstruo de tiempos remotos*, está protagonizada por Godzilla, la criatura más exportable del país del Sol naciente. Sin embargo fue el gorila de la Isla Calavera y no el lagarto mutante el que sirvió como inspiración para el juego que inauguraría el género de plataformas y que además aportaría algo fundamental para atrapar a determinados jugadores, una historia.

En los años setenta la empresa juguetera Nintendo, con sede en Kyoto (Japón), se introdujo en la industria del ocio digital creando una sede en los Estados Unidos y desarrollando *Radar Scope* (1979), un juego para salones recreativos similar al *Space Invaders*. Encargaron tres mil muebles para acoplar la placa del videojuego y distribuirla por los establecimientos, pero resultó que el prototipo no tuvo el éxito esperado, con lo que se vieron con tres mil unidades de un potencial fracaso. La solución era aprovechar los muebles pero sustituyendo el juego. Y para ello recurrieron al único diseñador disponible en aquel momento, el joven Shigeru Miyamoto (1952-), que había sido contratado pocos años antes en la empresa.

Al no ser programador profesional, Miyamoto se centró más en la historia. Era un diseñador con vocación de marionetista, como el propio Harryhausen, y quería hacer algo divertido de verdad sin tener que recurrir a disparar indiscriminadamente. De ese modo nació *Donkey Kong*, un juego donde la visión del artista tuvo un peso fundamental y donde solo necesitó contar con un diseñador y un programador para terminar con éxito la tarea.

En *Donkey Kong* tomas el papel de un fontanero con gorra y bigote —Jumpman, que posteriormente cambiaría su nombre por el del archiconocido Mario— que ha de subir por un edificio hasta la última planta donde un gigantesco simio tiene presa a su novia. El animal va lanzando barriles para evitar que el protagonista pueda alcanzar el

piso superior, pero adivinada la habilidad suficiente es posible superar todos los obstáculos y encararse al secuestrador. Lo malo es que, una vez arriba, el gorila vuelve a llevarse a la chica a otro edificio y hay que volver a empezar, aumentando progresivamente la dificultad. Quiso así la historia que fuese un gorila gigante inspirado en la clásica película de 1933 quien iniciara la fiebre por este tipo de entretenimiento digital, al igual en su día el personaje original inspirase de por vida a Harryhausen y por ende a otros autores.

Mario se convirtió con el tiempo en todo un icono generacional, haciéndose “más famoso que Mickey Mouse”<sup>1</sup> con juegos como *Mario Bros* (1983) y *Super Mario Bros* (1984), y Miyamoto demostraría que su creatividad no fue flor de un día, explorando las posibilidades narrativas del videojuego a través de otros personajes de igual trascendencia, entre los que destaca Link, el protagonista de la saga de *The Legend of Zelda* (1987), una serie de juegos ambientados en un mundo de fantasía inspirado en la propia infancia del autor, que de niño vivió cerca de las colinas de Kyoto, rodeadas de bosques, cuevas y lagos. El pequeño Miyamoto decidió un día coger una linterna y explorar las cavernas colindantes, una experiencia que conservó en su memoria y que con ayuda de esta serie quiso trasladar al jugador.

*The Legend of Zelda* contaba una historia épica de lucha entre el bien y el mal en un mundo imaginario, Hyrule, repleto de monstruos, mazmorras y peligros. La misión de Link es recuperar las piezas de un objeto mágico llamado Trifuerza robado por Ganon, el señor de la Oscuridad, quien ha secuestrado también a la princesa Zelda. Miyamoto con este videojuego dio un nuevo paso de gigante en la industria, introduciendo elaborados argumentos en el desarrollo y abriendo un campo de infinitas posibilidades. Además a finales de los años ochenta un grupo reducido de personas era capaz de crear todo un universo, algo que conecta directamente con la forma de trabajar en solitario de Ray Harryhausen. Por suerte, a pesar de las cifras de vértigo invertidas en los juegos de nueva generación, también existe una corriente alternativa a esa línea de grandes producciones digitales surgida a partir de las últimas y accesibles herramientas de programación. De este modo los diseñadores, muchos de ellos nostálgicos del método tradicional, pueden de nuevo condensar en unos megas de memoria inolvidables aventuras con total libertad creativa, haciendo de este medio una continua muestra de

---

1 BAILEY, Fenton, BARBATO, Randy (productores), *I, Videogame*, capítulo “Rostros”, 2007.

arte y talento del que queda mucho por descubrir.

Harryhausen se retiró en plena efervescencia del ocio interactivo, por eso no tuvo ninguna adaptación oficial de ninguna de sus películas a pesar de que sus historias encajan a la perfección en el medio. Las versiones jugables de películas fueron una estrategia comercial muy frecuente, y conseguir una licencia de un título potencialmente rentable se entendía como una garantía de éxito. Hoy en día pasa al contrario, son las productoras de cine las que adaptan videojuegos de renombre, e incluso hay títulos que superan en espectacularidad y medios de producción a muchas películas de cine.<sup>2</sup>

La forma de enfrentarse a ambas formas de ocio, no obstante, es diferente. En un videojuego es el usuario quien toma el papel del protagonista y por lo tanto quien toma las decisiones. En una película el espectador es más pasivo, es un ocio accesible que no necesita de ningún tipo de acción que no sea la de seguir la historia, lo que hace de ambas experiencias algo muy distinto a pesar de que hay veces en las que un videojuego traspasa los límites narrativos y se convierte en una vivencia cuasi cinematográfica.

Pero hay algo que no varía, y es que en los videojuegos, así como en el cine, hay géneros. Y entre los más populares se encuentra el de acción y aventura ¿Y qué necesitan estos títulos sino criaturas a las que enfrentarse? Sería imposible enumerar de entre las miles de creaciones que ha visto a la luz todos los diseños de personajes para videojuegos que se han basado en las películas de Harryhausen, pero bastarán unos cuantos ejemplos para comprobar el alcance de este autor en el sector, un éxito que a tenor de la inexistencia de opiniones personales al respecto, tal vez pasara desapercibido incluso para él mismo.

Los esqueletos, primeros de nuevo en la lista, son uno de los enemigos más recurrentes en el ocio digital, y muchos de ellos beben directamente de aquellos aparecidos en *Jasón*, como los de *Golden Axe* (1989). Este es un juego de máquina recreativa de la compañía japonesa Sega donde tres personajes, un guerrero, una amazona y un enano, se enfrentan al ejército de Death Adder en venganza por los crímenes que cometió. Durante el transcurso de su aventura, ambientada en un mundo de espada y brujería, aparecen los citados esqueletos. Lo más curioso no solo su apariencia, pues van armados de espada y escudo, sino es su entrada en escena, ya que surgen verticalmente de la tierra, como cuando son convocados por Aetes en la película

---

2 Fuente: [http://economia.elpais.com/economia/2014/12/23/actualidad/1419361869\\_953235.html](http://economia.elpais.com/economia/2014/12/23/actualidad/1419361869_953235.html)

de 1963. Son uno de los enemigos más temidos por los jugadores y muchas veces, como en la película, es mejor lanzarlos al vacío en lugar de intentar abatirlos luchando cuerpo a cuerpo. El juego fue una creación de Makoto Uchida, quien tiene en su haber otro título que contiene varias referencias a las criaturas de Ray Harryhausen. Se trata de *Altered Beast*, otro videojuego para recreativa de 1988 ambientado en este caso en un escenario mitológico. Aquí un valiente centurión es resucitado por Zeus para que rescate a Atenea de las manos del Neff, señor del mundo oculto. Sus enemigos en este caso son muertos vivientes, no esqueletos, aunque también hay demonios voladores, insectos gigantes o dragones. Pero el que más nos llama la atención en este caso es un perro que tras ser derrotado deja tras de sí una bola de energía que, al ser recogida, aumentará nuestro poder y masa muscular. Si cogemos tres nos podremos transformar en bestia, ya sea un hombre lobo, un dragón, un oso o un tigre. El perro al que nos referimos tiene dos cabezas y aunque podría tratarse de Orto, es idéntico al Dioskilos de *Furia de titanes*, solo que aquí aparece en tropel, a veces de color marrón y otras veces blanco como la nieve, que es aquel que porta la citada bola de energía en su interior.

Más evidente es el homenaje al esqueleto de Sokurah en -el afamado título *Prince of Persia* (Jordan Mechner, 1989) pues, como en *Simbad y la princesa*, cobra vida ante los ojos del protagonista por sorpresa en una de las mazmorras donde éste se encuentra atrapado. Tanto el escenario, ambientación y caracterización de este enemigo sobrenatural y demás personajes sugieren una total inspiración en la primera aventura de Simbad producida por Morningside.

Por su parte, *The King of Dragons* (Capcom, 1991) se adentra esta vez en el universo de los populares juegos de rol de dragones y mazmorras. Podemos escoger entre varios personajes diferentes como el elfo, el clérigo, el enano, el mago o el guerrero y también ofrece un colorido y magnífico reparto de monstruos: una hidra de tres cabezas, arañas gigantes, momias, minotauros, cíclopes rojizos con un cuerno en la frente y hombres lagarto. Luchas épicas nos acompañarán a lo largo de esta popular aventura donde las bestias, como en los títulos de Harryhausen, son sin duda lo más atractivo del conjunto, tanto en su diseño como en su animación y donde no podían faltar un ejército inagotable de esqueletos dispuestos a ver esparcir sus huesos por tierra con tal de impedir que los protagonistas lleguen a la guarida de un temible dragón.

*Dragon's Crown* (Atlus, 2013) podría considerarse una versión más moderna y

espectacular de *The King of Dragons*, con la que comparte la misma impresionante galería de criaturas, más cercana todavía al universo de Ray Harryhausen: una gigantesca Medusa, un guerrero metálico inspirado en Talos, un tigre dientes de sable, esqueletos armados con espadas, cíclopes con un cuerno en la frente o colosales dragones. Una obra de arte de la animación interactiva muy cercana en su mecanismo a los videojuegos de la antigua escuela.

Igual de certeras son las referencias en *The Astyanax*, otro videojuego de recreativa diseñado esta vez por Tokuhiro Takemori para la empresa Jaleco en 1989. Aquí tenemos a varios viejos compañeros de fatigas del maestro Harryhausen: esqueletos guerreros de varios colores, harpías azules, la diosa Kali (aunque solo de cuatro brazos), una variante de escorpión que lanza fuego y hasta nuestro querido cíclope, con todas y cada una de las características de la película de *Simbad*, tanto que parece sacado directamente de las playas de Colossa.

*Ghost'n Goblins* (Capcom, 1985) de Tokuro Fujiwara también contó con la presencia del cíclope, aunque esta vez algo modificado. En este caso es más difícil darse cuenta del parecido, pues aunque el juego goza de un diseño y gráficos muy elaborados para la época, sus personajes son algo pequeños como para advertir ciertos detalles. No obstante si recurrimos a la portada original del juego observaremos que de entre los enemigos que persiguen al protagonista surge un cíclope con su cuerno en la frente y orejas acabadas en punta, aunque prescindiendo en este caso de las piernas de carnero y cambiando el tono de piel de rojiza a gris. Además le acompañan gárgolas voladoras, dragones, murciélagos y muertos vivientes, una galería que el programador ampliaría en la segunda parte, *Ghouls'n Ghosts* (Capcom, 1988) con esqueletos portando una guadaña, buitres y hasta una grotesca abeja gigante.

*Castlevania*, creada por el estudio japonés Konami en 1986, es una de las sagas que más gloria ha dado a los guerreros esqueletos y a Medusa. Ambos se han paseado por infinidad de títulos de la serie bajo todas las formas, tamaños y colores. En el caso de la Gorgona su diseño más recurrente ha sido con el cuerpo de serpiente como en *Haunted Castle* (1988) o *Castlevania IV* (1991) e incluso ha aparecido armada con arco y flechas, caso de *Castlevania III: Dracula's Curse* (1989). La lista de criaturas en estos títulos es inmensa y también han encontrado su hueco harpías, dragones, soldados minotauro y golems, entre otros.



Pero ha sido la saga *God of War* (Estudios Santa Mónica, 2005), título exclusivo para la consola Playstation, la que con más evidencia ha dejado patente la pasión por Ray Harryhausen y sus criaturas. David Jaffe, su creador, así lo confirmaba en una entrevista:

Me influyó enormemente (y seguro que no era el único) la obra de Ray Harryhausen. Siempre me resultó fascinante y era algo con lo que quería jugar.<sup>3</sup>

El videojuego narra la historia de Kratos, un espartano que, tras ser traicionado por los dioses del Olimpo, inicia una odisea de sangre y violencia por venganza en cuyo camino hará frente a todos los personajes y criaturas imaginables de la mitología griega, y pocos serán los que salgan vivos de este encuentro en sus varias entregas: minotauros —uno de los cuales es gigante y porta una coraza metálica—, todo tipo de Gorgonas afines al diseño original de Harryhausen, esqueletos, hidras, harpías, cíclopes, sátiros, cerberos... y hasta el kraken. Además tendrá la posibilidad de volar a lomos de Pegasus durante una trepidante escena en la que se enfrenta a una manada de grifos que en este caso se han pasado al bando de los enemigos.

La mitología griega me ha gustado desde que estaba en el colegio [...]. Cuando ves *Furia de titanes* con diez años, es... guau. Esa película salió en el verano de 1981, como *En busca del arca perdida*, y cuando miras *God of War*, es fácil detectar la influencia de ambas. Les pasa como a los superhéroes: son un material perfecto para inspirar videojuegos, con todos esos poderes, monstruos y ambientaciones.

(David Jaffe)<sup>4</sup>

La influencia de en esta saga fue tal que el director de la segunda entrega, Cory Barlog, contó con Harry Hamlin —Perseo en la película original de *Furia de titanes*— para que doblara al mismo personaje en *God of War II: Divine Retribution* (2007), entre cuyos enemigos encontramos al Coloso de Rodas, que aparece en una espectacular secuencia de introducción en claro homenaje a la escena de Talos de *Jasón y los*

---

3 Revista *Games TM* número 24, 2013, p. 117.

4 Ídem.

*argonautas.*

La escena española de ocio digital también ha bebido del imaginario de Harryhausen. Por un lado en *Castlevania, Lords of Shadow 2* (2014), el estudio madrileño Mercury Steam no renunció a sus acostumbrados esqueletos armados, Medusa, harpías y golem, renovando su diseño y de paso la energía de la franquicia. Diferente en cuanto medios pero no en capacidad de entretener es *The Curse of Issyos* (2015), del desarrollador independiente Locomalito (alias de Juan A. Becerra), que a pesar de ser un juego de reciente publicación se trata de un ejercicio retro, como toda la obra de este autor. La historia discurre en la isla de Issyos, maldecida por los dioses del Olimpo, donde un valiente pescador embarca para rescatar a su hija de un peligro inminente. En palabras del desarrollador, las influencias han sido “las películas del titán de los efectos especiales Ray Harryhausen y juegos de ocho bits como *Vampire Killer, Rastan, Rygar* o *Ninja Gaiden*”<sup>5</sup>, aunque también habría de reconocerle el mérito a *Myth, History in the Making*, un juego para ordenadores domésticos creado por System 3 en 1989 donde el jugador tomaba los mandos de un viajero del tiempo que habrá de combatir contra criaturas procedentes de todas las mitologías, donde no faltan a la cita Medusa, esqueletos con la espada en ristre y demonios alados, entre otros. El juego de *Issyos* incluye aparte de huesudos contendientes —que atacan tras emitir un chillido como en la película de *Jasón*—, escorpiones gigantes, un mascarón de proa, una hidra, Caribdis, una estatua similar a Talos —y que también adopta la pose de este último film y gira la cabeza antes de cobrar vida—, un minotauro y unos humanos petrificados que anuncian la futura presencia de Medusa en la historia. Y qué mejor personaje para finalizar este apartado, pues también protagoniza *Fights of the Titan* (Epoch, 1983), un título creado para unos ya obsoletos dispositivos de juego portátiles que funcionaban con una pantalla de diodos emisores de luz. Eran unos juegos con una mecánica extremadamente simple debido a la poca capacidad de la máquina y en este caso el héroe tenía como única misión acabar con Medusa una y otra vez, con el único aliciente de conseguir mediante la repetición de la acción la máxima puntuación posible. Pese a no ser un producto oficial, el diseño de la ilustración de la caja evoca directamente a la película *Furia de titanes*, mostrando a Perseo enfrentándose a la criatura, que aparece bajando por unas escaleras armada con un arco y cuyo diseño es inequívocamente el del

---

5 [http://www.locomalito.com/es/curse\\_of\\_issyos.php](http://www.locomalito.com/es/curse_of_issyos.php)

film. Se trata pues de una muestra última y definitiva del alcance popular tanto de la película como los de las criaturas mostrados en ella, diseños tan influyentes como los encontrados en las antiguas vasijas griegas, e igual de inmortales.

Así pues el mundo del videojuego debería agradecerle a Harryhausen no una inagotable inspiración para realizar enemigos o diseños de personajes sino la propia estructura narrativa, pues ¿qué son aventuras como *Golden Axe*, *God of War* o *The King of Dragons* sino una sucesión de escenas trepidantes que culmina con el combate contra un enemigo final de grandes proporciones o increíble poder?



Fig. 270: *Legend of Hero Tonma* (Irem, 1989). Fig. 271: *Mega Twins* (Capcom, 1990). Fig. 272: *Rastan Saga II* (Taito, 1989). Fig. 273: *Cadash* (Taito, 1989). Fig. 274: *Golden Axe*. Fig. 275: *The Legend of Zelda, Twilight Princess* (Nintendo, 2006). Fig. 276: *Big Karnak* (Gaelco, 1991). Fig. 277: *Magic Sword* (Capcom, 1990). Fig. 278: *Heroes of Might and Magic II* (New World Computing Cyberlore Studios, 1996). Fig. 279: *The King of Dragons*. Fig. 280: *Dungeons & Dragons, Shadow over Mystara* (Capcom, 1996).



**Figs. 281 y 285:** *God of War II*. **Fig. 282:** *Hippodrome* (Data East, 1989). **Figs. 283, 286 y 288:** *God of War*. **Fig. 284:** *Altered Beast*. **Fig. 287:** *Fights of the Titan*. **Fig. 289:** *Super Castlevania IV*. **Fig. 290:** *The Astyanax*. **Fig. 291:** *Haunted Castle*. **Fig. 292:** *Dragon's Crown*. **Fig. 293:** *Castlevania 2, Dracula's Curse*.



**Figs. 294 y 300:** *The Astyanax*. **Figs. 295 y 296:** *Dragon's Crown*. **Fig. 297:** *Curse of Issyos*. **Fig. 298:** *Ghost'n Goblins*. **Fig. 299:** *Donkey Kong*. **Fig. 301:** *The King of Dragons*. **Figs. 302 :** *Ghouls'n Ghosts*. **Fig. 303:** *The Legend of Zelda, Twilight Princess*. **Fig. 304:** *Mega Twins*. **Fig. 305:** *Caveman Ninja* (Data East, 1991). **Fig. 306:** *Cadillacs & Dinosaurs* (Capcom, 1993).



# Capítulo 6

## CONCLUSIONES







## 6. CONCLUSIONES

Una vez concluida la investigación la primera conclusión a la que hemos llegado es que la vida de Ray Harryhausen es tan fascinante como su propia obra. Nos cuesta apartar una faceta de la otra pues con cada nueva visualización de sus trabajos hemos conocido algo más de su espíritu y del ímpetu creativo que le acompañó a lo largo de su carrera. Ha sido un proceso arduo y extenso, pero desde nuestro punto de vista creemos cumplidos los objetivos y damos por válida la hipótesis, pues hemos descubierto mediante el proceso de análisis muchos datos interesantes e inéditos sobre el autor. Estas conclusiones podrán dar nueva luz no solo sobre Harryhausen como creador de efectos especiales sino como artista de muchas facetas, y todas igual de interesantes. Bucear en la vida y en los procesos de realización de sus trabajos ha resultado una experiencia reveladora a varios niveles, pues se ha convertido en un espejo donde mirarse y un ejemplo de artista humilde, sincero y que nunca nos cansaremos de reivindicar, como la lectura de un buen libro.

A continuación enumeramos el resto de las conclusiones extraídas a través de esta investigación:

1. Más que por su maestría en los efectos especiales, Harryhausen puede ser considerado un digno heredero de Méliès por su vinculación con el elemento mágico, la temática de sus películas y su compromiso vital con el arte cinematográfico.
2. La fantasía fue la base de su carrera, y las películas le permitieron hacer realidad sus sueños, dar vida a las ideas que le venían a la mente. Igualmente, si el género de la fantasía no hubiese existido, nunca hubiese hecho películas, porque el autor y el género son algo indivisible.
3. Durante la investigación hemos tratado de demostrar que su fascinación por lo irreal era algo natural que le atrajo desde muy joven, acrecentado por el entorno y los lugares a los que podía acceder, creciendo durante sus años de formación y yendo más allá a través de novelas, pinturas y películas.

4. El apoyo de sus padres fue un elemento fundamental para su educación artística y sentimental, pues de no haber estado ellos de acuerdo con sus aspiraciones artísticas es probable que el genio de Harryhausen hubiese florecido mucho después.

5. Harryhausen es un ejemplo de artista multidisciplinar que se ha perdido por completo. Fue carpintero, dibujante, escultor, fotógrafo, animador, ingeniero, actor, pintor, decorador e incluso director de secuencias de animación; una figura irrepetible, que hubo de adquirir todas esas habilidades para desarrollar trabajos de animación en *stop-motion*, convirtiéndose en lo más parecido a un artista renacentista.

6. El autoaprendizaje es otro de los valores de Harryhausen que han quedado demostrados en la investigación y a ello se suma la formación continua, pues siempre estuvo alerta a los avances de las técnicas para hacer más fácil su labor, aunque a veces requiriesen sacrificios como los que tuvo que hacer en *La gran sorpresa*, limitando la calidad de las animaciones en favor de un mayor formato de pantalla.

8. Harryhausen es testimonio de una época y se educó bajo unas circunstancias muy concretas. De ahí que sea una figura tan particular y fascinante, porque jamás volverá a repetirse. Habrá otros artistas peculiares y famosos, otros directores que entrarán en la galería de leyendas del cine, pero jamás habrá otro Harryhausen, por eso es necesario atesorar sus trabajos y los recuerdos de sus películas como algo único y precioso.

9. Su trabajo artístico estuvo influenciado principalmente por Charles R. Knight, Gustavo Doré, John Martin y Joseph Michael Gandy. Del primero adquirió la base para dibujar y esculpir dinosaurios, del segundo adaptó su forma de representar cinematográficamente las escenas y de Martin y Gandy se inspiró a la hora de crear atmósferas sobrenaturales y escenarios espectaculares. Heredó de Willis O'Brien el gusto por los dos primeros autores, y fue no solo su maestro y mentor sino un reputado artista con una carrera igual de apasionante que la de Ray Harryhausen, a quien dio la oportunidad de trabajar en el cine con *El gran gorila*, motivo por el cual le estaría eternamente agradecido.

**10.** Debido a su formación artística en las academias y a su interés por adquirir destreza en el dibujo del cuerpo humano aprendió a dibujar con modelos del natural, razón por la cual el cuerpo desnudo está presente en parte de su filmografía sin atisbo de vulgaridad, no tanto como elemento para llamar la atención del público, sino como celebración de la belleza y comunión del ser humano con la naturaleza.

**11.** A lo largo de sus memorias y multitud de entrevistas jamás habló mal ni calificó como negativa ninguna experiencia ni relación profesional. Una actitud caballerosa y educada poco frecuente, pues la profesión del cine es un mundo lleno de zancadillas e intereses creados. Harryhausen se sentía satisfecho trabajando y no llegó a tener conflictos con nadie, exceptuando con algún que otro director del que jamás dijo su nombre. Tuvo que aguantar desprecios y negativas por parte de multitud de productores cuando era joven y buscaba un hueco en la profesión, pero tampoco esas experiencias le dieron pie a venganzas personales de ningún tipo. El trabajo armonioso en equipo fue clave para su éxito profesional.

**12.** La técnica fotograma a fotograma puede ser sinónimo de soledad, pues se pasan muchas horas frente a una mesa de animación dentro de un estudio. La naturaleza solitaria de Harryhausen hizo que se adaptara con naturalidad a las largas sesiones de trabajo. Poco a poco, debido a su perfeccionismo y la progresiva sofisticación tanto de escenas como de personajes, tuvo que recurrir a la ayuda de asistentes, momento en el que comprendió que ya nada volvería a ser igual que antes y que debería replantearse su papel en la profesión.

**13.** Harryhausen no fue director de las películas, pero sí autor, pues concibió la mayoría de las historias, las plasmaba en *storyboards*, diseñaba las secuencias de *stop-motion* y creaba y animaba las criaturas, lo que abre un debate sobre los roles dentro de una producción. En este caso concreto el artista se convierte en el alma de la película y el director en otro profesional del equipo que ha de integrarse como si de un maquillador o un decorador se tratara. Para determinar la importancia del trabajo en equipo nos sirve como ejemplo la comparación entre *Simbad y la princesa* y *Jack el cazagigantes*, que comparten actores y director, sin embargo la calidad de la película viene determinada,

aparte de por el trabajo de animación, por la honestidad de la propuesta y la implicación de todos los que trabajaron en ella, no por la sola intervención del director. Es ilustrativo que ambas películas tuvieran resultados tan diferentes teniendo a cargo de la dirección a la misma persona.

14. *King Kong* cambió su vida por completo y en cierta forma determinó el devenir de su carrera y sus relaciones sociales. A raíz de una de las proyecciones conoció a Forrest J. Ackerman, que a su vez le presentó a Bradbury. Pudo ponerse en contacto a O'Brien a través de una chica de su clase que leía un guión de dicha película. Por otra parte muchas de sus historias se basaban en la estructura narrativa y los personajes de *King Kong*, con los aventureros adentrándose en un mundo perdido, los dinosaurios, la chica que se entrega en sacrificio, el héroe que la rescata, civilizaciones perdidas y criaturas increíbles.

15. Sus películas son un espectáculo de fantasía para todos los públicos, lejos de la violencia desatada que predomina el género actualmente. Sus fuentes fueron principalmente los clásicos de la literatura como las obras de Julio Verne, Swift, H.G Wells, las narraciones de Sherezade en *Las mil y una noches* y las leyendas mitológicas, todos temas que se adaptaban perfectamente a la técnica *Dynamation*, que permitía mezclar seres animados con personajes reales de manera asombrosa.

16. Harryhausen creía en que la confección de un buen guión era la base de una película. Las historias se inspiraban a partir de sus dibujos. Éstos se entregaban a un escritor para que las encadenara y confeccionara a partir de ahí un guión filmable. Al contrario de lo que se piensa las escenas de Harryhausen no son lo único salvable de sus producciones. Historia y efectos especiales comulgan en sintonía y muchos de los guiones son excelentes muestras de narración dramática. Se pueden disfrutar las escenas de efectos especiales por separado, pero se pierde la experiencia completa. Sus películas son algo más que una sucesión de escenas con asombrosos trucajes.

17. Las películas transcurren todas en tiempos pasados, exceptuando las cuatro primeras, que son en las que tuvo menor implicación, y el *Valle de Gwangi*, cuya idea

era ajena. A partir de *Simbad y la princesa* todas las historias se sitúan o bien en la prehistoria, en la antigua Grecia o Bagdad, o a principios de Siglo. Nunca llegó a realizar una película futurista a pesar de que la ciencia-ficción era uno de los géneros que le gustaba mucho de joven.

**18.** El autor siempre confió en la *stop-motion* y no le gustaba mezclarla con otras técnicas, como las marionetas. Únicamente recurría a las reproducciones a tamaño real en casos donde no era posible otro modo, como la pinza del cangrejo de *La isla misteriosa*, los selenitas de *La gran sorpresa* o el Gwangi gigante de cartón piedra. En cuanto a la animación por ordenador, si bien estuvo al tanto de los avances en dicho campo, prefirió no dar el paso. Lo que realmente le gustaba era tener el control en el diseño y el resultado final, y el trabajo con ordenadores le hubiese hecho perder parte de esa libertad.

**19.** Las propias limitaciones de la técnica *stop-motion*, tanto técnicas como narrativas (pues determinaban la planificación y la puesta en escena) hacían de las películas de Ray Harryhausen un espectáculo sobrenatural pero con una cadencia narrativa clásica, sin aspavientos ni escenas de acción explosiva y sin necesidad de recursos como el ralenti o los *flashbacks* (excepto uno en *La gran sorpresa*). Su ritmo era pausado, como las narraciones ancestrales que se contaban al calor de una hoguera. La narrativa fantástica actual opta por la sorpresa continua, por la inclusión de excesiva cantidad de efectos y personajes que tan reales que nos apartan del concepto de lo sobrenatural.

**20.** Los efectos de postproducción se limitaban a las pinturas mate, la pantalla dividida, los mates móviles que permitían insertar personajes reales y animados y todo tipo de trucajes artesanales, evitando en lo posible la inserción de efectos en dos dimensiones como rayos láser, relámpagos que salen de las manos de los hechiceros o efectos estroboscópicos que tan mal resultado dieron en la transformación de Zenobia en gaviota en *Simbad y el ojo del tigre*.

**21.** Creó una mitología propia a partir de sus creaciones sin importar su procedencia, pensando solo en el resultado en pantalla. Mezcló, por ejemplo, influencias egipcias,

mayas o neolíticas para los escenarios de las dos últimas películas de Simbad o de varias criaturas en una, como el centauro/cíclope o la Kali/Shiva de *El viaje fantástico de Simbad*.

**22.** Harryhausen siempre hacía figuras verosímiles que pudieran mezclarse con naturalidad en los escenarios y con el resto de los personajes. Sus diseños no eran caricaturescos y sentía mucho respeto por sus criaturas. No se mofaba de ellas, no les hacía realizar gestos torpes para incitar a la risa, ni incluía ironías en los diálogos para burlarse de ellas sino que pretendía que el espectador sintiera el mismo respeto que él. Harryhausen cuidaba la caracterización de las mismas para que el espectador se identificara con ellas, haciendo que fuera partícipe de sus sufrimientos.

**23.** Para él sus creaciones nunca fueron monstruos, sino criaturas. El verdadero monstruo era la mayoría de las veces el propio ser humano y la criatura la víctima, pues un animal no puede tener malos sentimientos, pero sí puede sufrir. Y de hecho, la mayoría de las criaturas de Harryhausen tienen finales trágicos.

**24.** Se puede diferenciar su estilo en animación por los gestos de los personajes: miradas, forma de expresar la sorpresa, las peleas, los movimientos de defensa, las anticipaciones para atacar, los gestos de miedo y confusión; todos aquellas características que provoquen al espectador empatía hacia el personaje y que eran necesarios para humanizarlos. Comparten esa serie de gestos y acciones debido a que todas y cada una de ellas comparten también la misma alma, la del autor.

**25.** Ray Harryhausen ha sido una de las mayores y más importantes influencias en los cineastas del fantástico de la generación nacida a partir de los años cuarenta. A través de las páginas de esta investigación ha quedado demostrado hasta qué punto lo ha sido, pero además a muchos niveles, pues ateniéndonos a las declaraciones de cineastas es evidente que estos se han sentido inspirados por sus dotes de emprendedor en el caso de Robert Rodriguez, por su técnica en el de Peter Jackson, por su labor como artesano en el de Terry Gilliam, por sus fantásticas criaturas y su dominio de múltiples disciplinas en el caso de Guillermo del Toro y por haber transformado el campo de los efectos

especiales en el caso de Joe Dante.

**26.** Hemos encontrado varias declaraciones de directores que dicen haber sido influidos por el autor. Sin embargo, no existen autores fieles a un solo género, ni que hayan cultivado el tema de la mitología o la fantasía árabe como lo hizo Harryhausen, con su honestidad. Tampoco que sean aficionados a incluir criaturas en *stop-motion*, mucho menos como protagonistas. En el caso de incluir efectos de este tipo siempre han sido otros los encargados de la tarea.

**27.** Muchas de sus películas no obtuvieron el éxito merecido a pesar del increíble trabajo y dedicación en su producción. La mayor parte de su vida tuvo que pasarla en el ostracismo, lejos de las cámaras, sin contar con demasiadas ventajas en la promoción ni reconocimientos por su duro trabajo. La suerte, o la carencia de ella, fue para Harryhausen un factor determinante para el éxito. Y como nunca pudo contar con grandes estrellas para los papeles principales debió conformarse con actores en nómina del estudio. Hoy día los presupuestos destinados para las cintas de corte fantástico son lo suficientemente holgados como para permitir un reparto de actores conocidos, algo impensable en la época en que Harryhausen desarrollaba su trabajo.

**28.** Las criaturas de Ray Harryhausen son uno de los elementos más característicos de su cine y existen diseños que han calado profundamente en nuestra cultura popular. Cada vez que aparece un esqueleto andante, una gárgola, una Medusa o un cíclope es inevitable tener como referencia a sus diseños, así como él tuvo en su día como ejemplo obras del arte clásico. Hemos hallado infinidad de referencias en películas y series, pero lo más extraordinario ha sido encontrar en el campo del ocio digital una presencia tan importante de su obra y que se ha instalado de manera muy natural, como si las criaturas hubiesen pertenecido siempre a este medio. Podría decirse que Harryhausen de alguna manera inventó la narrativa en los videojuegos de acción, donde cada cierto tiempo los personajes se enfrentan a un enemigo final de grandes proporciones y con un poder extraordinario.

**29.** El transcurrir de la vida y profesión de Harryhausen tiene muchas similitudes con



otros autores que siguieron el mismo camino creativo, tanto técnica como temáticamente: Méliès, Willis O'Brien y George Pal, pioneros que se labraron una carrera en el cine fantástico pero que a su vez vieron sus vidas apartadas de la profesión en sus últimos años de vida, olvidados por el público, productoras o estudios. Harryhausen tuvo la suerte de retirarse con sesenta y un años, que si bien al principio fueron duros, al final gozó viendo su obra reconocida y consiguiendo al fin un premio Oscar a toda su contribución al cine, galardón seguido de una sucesión de homenajes y retrospectivas incluso fuera de su país de origen.

**30.** España fue uno de los escenarios habituales de rodaje de las películas del autor, un hecho de lo que a tenor de las nulas referencias a los rodajes en forma de calle, monumento o placa, denota el desconocimiento por parte de nuestro país hacia su enorme contribución artística.

**31.** Ya que resulta prácticamente imposible en la actualidad hacer frente a la producción de los efectos especiales de un largometraje en solitario, la programación de un videojuego independiente se ha convertido en la única vía para controlar todo el proceso creativo de una obra audiovisual de gran envergadura. Más incluso si hablamos de productos realizados para sistemas obsoletos, ya que su objetivo es saciar una impulso creativo basado en la nostalgia. Su desarrollo no depende de un potencial éxito de ventas, pues gran número de ellos se realiza sin ánimo de lucro, lo que permite una gran libertad creativa. Así, este emergente escenario de programadores y artistas se ha convertido en lugar propicio para creadores de nuevos mundos con sello de autor, tal y como hacía Ray Harryhausen.

**32.** Harryhausen logró, en suma, sintetizar siglos de tradición, creando algo nuevo, una combinación de realismo y fantasía que seguirá siendo un referente, aunque nunca lo suficientemente reivindicado, tanto en la historia del cine como en la historia del arte misma.



## Capítulo 7

### BIBLIOGRAFÍA





## 7. BIBLIOGRAFÍA

### LIBROS Y ARTÍCULOS

- AGUILAR, Carlos  
1984  
“Peter Pan en la Costa Dorada”. Revista *Video actualidad* número 39. Documento digitalizado e incluido en: <http://colossa.blogspot.com.es/>
- AGUILAR, Carlos  
2006  
*La espada mágica, el cine fantástico de aventuras*, Madrid: Calamar
- ALLAN, Tony  
2009  
*El bestiario fantástico*, Barcelona: Timun Mas
- BACH, Mauricio  
2015  
*Películas de culto. La otra historia del cine*, Madrid: T&B Editores.
- BAILEY, Jill  
SEDDON, Tony  
1995  
*Mundo prehistórico*, Barcelona: Edebé
- BERGNES de las CASAS,  
Antonio  
1833  
*Nueva gramática griega*, Barcelona: imprenta de A. Bergnes y compañía
- BLASCO IBÁÑEZ, Vicente  
1916  
*El libro de las mil y una noches*, Barcelona: Círculo de lectores (edición de 1978)
- CAUDET, Francisco  
LLORENS, Maria José  
(comentarios)  
2002  
*La Biblia, Antiguo Testamento, de Gustavo Doré*, Madrid: Edimat libros
- COHNEN, Fernando  
2015  
Revista *Muy historia*, “Bestiario de criaturas singulares”, Madrid: G y J ediciones.

- DARWIN, Charles  
1872  
*La expresión de las emociones en los animales y en el hombre*, Madrid: Ed. Alianza Editorial (edición de 1984)
- DEL HOYO, Carlos  
1990  
*La filmoteca en vídeo*, Madrid: Penthalon
- DÍAZ MAROTO, Carlos  
2010  
*Ray Harryhausen, el mago del stop-motion*, Madrid: Calamar ediciones
- DIXON, Dougal  
MATTHEWS, Rupert  
1992  
*Enciclopedia ilustrada de la vida prehistórica*, Madrid: Ediciones del Prado
- DUNCAN, Jody  
2006  
*The Winston Effect, The Art and History of Stan Winston Studio*, Londres: Titan Books
- FERNÁNDEZ-REBOLLOS, Jose Luis  
1990  
*El mundo mágico de Ray Harryhausen*, Gijón: editado por la Fundación Municipal de Cultura y el Festival de cine de Gijón
- FERRI GANDÍA, Manuel  
2001  
“Diseño y animación de personajes imaginarios. Las creaciones de Ray Harryhausen”, trabajo de investigación para UPV de Valencia.
- FERRI GANDÍA, Manuel  
2013  
“Alma en suplicio. La Medusa animada de Ray Harryhausen”, revista con *A de animación* número 3, Valencia: Sendemá
- FERRUCCI, Carla  
2002  
*Héroes y dioses de la antigüedad*, Barcelona: Electa
- GIBSON, Michael  
1984  
*Monstruos, dioses y hombres de la mitología griega*, Madrid: Anaya
- GRIMAL, Pierre  
*Diccionario de la mitología griega y romana.*

- 2008 Barcelona: Paidós.
- GRIMAL, Pierre  
2008 *Mitología: del Mediterráneo al Ganges*. Madrid: Gredos.
- 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.
- HARRYHAUSEN, Ray  
DALTON, Tony  
2008 *A Century of Model Animation*. Londres: Aurum Press.
- HARRYHAUSEN, Ray  
1972 *Film Fantasy Scrapbook*. Londres: The Tantiby Press
- HARRYHAUSEN, Ray  
1981 *Film Fantasy Scrapbook Third Edition*. Londres: The Tantiby Press
- HARRYHAUSEN, Ray  
DALTON, Tony  
2011 *Ray Harryhausen's Fantasy Scrapbook*. Londres: Aurum Press
- LÓPEZ SERRANO, Domingo  
(comentarios)  
1988 *El quijote de Gustavo Doré*, Toledo: Perea Ediciones
- LORD, Peter  
SIBLEY, Brian  
2000 *Craking Animation*, Londres: Editorial Thames & Hudson Ltd.
- LUCCI, Gabrielle *Animación, colección Diccionarios de cine,*

- 2005 Barcelona: Random House Mondadori
- MEINI, Tommy  
2010 “El tubo catódico de la Dra. Sora G.: *It Came from Beneath the Sea*” en *Scifiworld*, vol. 25, pp 62-63, Santiago de Compostela: Inquidanzas Editoriais
- MILNER, Richard  
2012 *Charles R. Knight, The Artist who Saw Through Time*, Nueva York: Abrams
- MORGAN HICKMAN, Gail  
2000 *Las películas de George Pal*, Valencia: Ediciones de la filmoteca
- NORMAN, Mark  
2000 *Guía de cefalópodos del mundo*, Alicante: Grupo M&G
- OKELL, Eleanor  
2013 *The look of Harryhausen's Cyclops: Human vs. Monster in the Eye of the Beholder*, Reino Unido: Universidad de Leeds
- OVIDIO  
8 d. C *Metamorfosis*. Madrid: Espasa Calpe (edición de 1994)
- PAGE, Michael,  
INGPEN, Robert  
1996 *Enciclopedia de las cosas que nunca existieron*. Madrid: Editorial anaya.
- PENSO, Giles  
2002 *Stop-motion, l'animation image par image dans le cinema fantastique*. París: Dreamland.
- PIÑERA, Antonio  
2015 *Miklós Rózsa. Una vida, dos pasiones*, Madrid: T&B Editores
- PLASENCIA, Carlos  
1988 *El rostro humano*, Valencia: Servicio de Publicaciones Universidad Politécnica de Valencia



- PONS I BUSQUETS, Jordi  
2002 *Cine, historia de una fascinación*, Barcelona: Fundación Museo del cinema
- PORTER, Rick (Editor)  
2013 “Detrás de los niveles: *God of War*” en *Games TM*, vol. 24, pp 114-119, Madrid: Grupo Z
- POVEDA, Mari Carmen  
2009 *La expresión corporal en los cortometrajes de animación de creación. Los sentimientos en el personaje mudo*, dpto. de dibujo UPV: Valencia.
- RAMOS, Miguel Ángel  
RUIZ DE SAMANIEGO, Alberto  
2009 *Ray Harryhausen, creador de monstruos*, Madrid: Maia Ediciones
- RAMÍREZ, Juan Antonio  
2004 *Historia del arte I, el mundo antiguo*, Madrid: Alianza
- RIAMBAU, Esteve  
FREIXAS, Ramón  
1984 “Las fantasías de Ray Harryhausen”, *Dirigido por*, número 120, páginas 30-33: Dirigido Por, S.L.,
- RIQKITT, Richard  
2007 *Special Effects, the History and Technique*, Londres: Billboard Books
- RODRÍGUEZ, Erico  
1990 “Ray Harryhausen, el mundo en sus manos” en *Fanstastic Magazine*, vol. 3, pp 29-41, Madrid: Magazine ediciones
- ROSALES, Luis M.  
2009 “Ray, Harryhausen. Reflexiones de una leyenda” en *Scifiworld*, Vol. 12, pp. 58-59, Santiago de Compostela: Inquidanzas Editoriais
- SÁNCHEZ, Sergi  
2007 *Películas clave del cine de ciencia-ficción*, Barcelona: Ediciones Robinbook

- SANTAMARÍA, Jaime  
2009 “Maestros del fantástico: Ray Harryhausen” en *Scifiworld*, vol. 12, pp 42-55, Santiago de Compostela: Inquidanzas Editoriais
- SAVATER, Fernando  
1996 *Malos y malditos*, Madrid: Santillana
- SCHNEIDER, Stephen Jay  
2005 *1001 películas que hay que ver antes de morir*, Barcelona: Grijalbo.
- SILVA, Noelia  
2012 “El grifo” en *Revista Digital de Iconografía Medieval*, vol. 4, nº 8, pp. 45-65, Madrid, Universidad Complutense
- SUCASAS, Angel Luis  
2010 “Furias de titanes” en *Scifiworld*, vol. 25, pp 28-33, Santiago de Compostela: Inquidanzas Editoriais
- URRERO, Guzmán  
1995 *Cinefectos, trucajes y sombras*, Barcelona: Royal Books
- URRERO, Guzmán  
1994 *El cine de ciencia-ficción*, Barcelona: Royal Books
- VIDAL, Miguel  
2008 *Contribución de la animación cinematográfica, al desarrollo del trucaje cinematográfico y los efectos especiales en el cine contemporáneo*, Departamento de dibujo UPV: Valencia.
- WAYBRIGHT, David (editor)  
2007 *The Art of God of War II*. Indianápolis: DK Publishing

## **PELÍCULAS, SERIES Y DOCUMENTALES**

- ALGAR, James  
*Fantasia*, Estados Unidos, Walt Disney pictures,

ARMSTRONG, Samuel	35mm, color, 120'
BEEBE JR., Ford	
FERGUSON, Norman	
HEE, T.	
JACKSON, Wilfred	
LUSKE, Hamilton	
ROBERTS, Bill	
SATTERFIELD, Paul	
SHARPSTEEN, Ben	
STANLEY, Jim	
1940	
ALLEN, Irwin	<i>The Animal World</i> , Estados Unidos, Warner,
1956	35mm, color, 82'
B. SCHOEDSACK, Ernest	<i>El gran gorila</i> , Estados Unidos, RKO, 35mm, b/n,
1949	94'
B. SCHOEDSACK, Ernest	<i>El hijo de Kong</i> , Estados Unidos, RKO, 35mm,
1933	b/n, 71'
BAILEY, Fenton	<i>Videojuegos (I, videogame)</i> , Estados Unidos,
BARBATO, Randy	Discovery Channel, video, color, 205' (5
(productores)	episodios)
2007	
BERGER Ludwig	<i>El ladrón de Bagdad</i> , Reino Unido, Alexander
POWELL, Michael	Korda y London Films, 35mm, color, 106'
WHELAN, Tim	
1941	
C. COOPER, Merian	<i>King Kong</i> , Estados Unidos, RKO, 35mm, b/n,
B. SCHOEDSACK, Ernest	100'
1933	

C. HOLDEN, Lansing PICHEL, Irving 1935	<i>She, la diosa de fuego</i> , Estados Unidos, RKO, 35mm, b/n, 81'
CAMERON MENZIES, William 1936	<i>La vida futura</i> , Reino Unido, London Films, 35mm, b/n, 80'
CAPRA, Frank 1937	<i>Horizontes perdidos</i> , Estados Unidos, Columbia, 35mm, b/n, 132'
CHAFFEY, Don 1963	<i>Jasón y los argonautas</i> , Reino Unido, Columbia, 35mm, color, 90'
CHAFFEY, Don 1966	<i>Hace un millón de años</i> , Reino Unido, 20th Century Fox/Hammer films, 35mm, color, 100'
DAVIS, Desmond 1981	<i>Furia de Titanes</i> , Reino Unido, Metro Goldwing Mayer, 35mm, color, 118'
ENDFIELD, Cy 1960	<i>La isla misteriosa</i> , Reino Unido, Columbia Pictures, 35mm, color, 100'
F. SEARS, Fred 1956	<i>La Tierra contra los platillos volantes</i> , Estados Unidos, Columbia Pictures, 35mm, b/n, 83'
GORDON, Robert 1955	<i>Surgió del fondo del mar</i> , Estados Unidos, Columbia, 35mm, b/n, 79'
HARRYHAUSEN, Ray 2003	<i>The Early Years Collection</i> , Estados Unidos, Sparkhill production, DVD, color y b/n, 233' Incluye: <i>Los cuentos de mamá Ganso</i> (1946), <i>La historia de Caperucita roja</i> (1950), <i>La historia de Rapunzel</i> (1952), <i>La historia del Rey Midas</i> (1953), <i>La historia de Hansel y Gretel</i> (1951), <i>La historia de La liebre y la tortuga</i> (1952),

	<i>Guadalcanal</i> (1942), <i>Cómo construir un puente</i> (1941), <i>anuncios Kenny Key</i> (1946), <i>anuncio Lucky Strike</i> (1945), <i>Evolution</i> (1938), <i>La Guerra de los mundos</i> (1949), <i>El jupiteriano</i> (1937) y <i>Los elementales</i> (1952).
HASKIN, Byron 1953	<i>La guerra de los mundos</i> , Estados Unidos, Columbia, 35mm, color, 90'
HERZOG, Werner 2010	<i>La cueva de los sueños olvidados</i> , Estados Unidos, Canadá, Reino Unido, Francia, Alemania, Creative Differences, 35mm, color, 90'
HESSLER, Gordon 1971	<i>El viaje fantástico de Simbad</i> , Reino Unido, Columbia Pictures, 35mm, color, 105'
JURAN, Nathan 1957	<i>A veinte millones de millas de la Tierra</i> , Estados Unidos, Columbia, 35mm, b/n, 82'
JURAN, Nathan 1958	<i>Simbad y la princesa</i> , Estados Unidos, Columbia Pictures, 35mm, color, 88'
JURAN, Nathan 1962	<i>Jack el cazagigantes</i> , Estados Unidos, MGM, 35mm, color, 94'
JURAN, Nathan 1964	<i>La gran sorpresa</i> , Reino Unido, Columbia Pictures. Cinemascope, color, 103'
KORDA, Zoltan 1942	<i>El libro de la selva</i> , Reino Unido, Alexander Korda Films, 35mm, color, 102'
LANG, Fritz 1920	<i>Los nibelungos, 1ª parte: La muerte de Sigfrido</i> , Alemania, UFA, 35mm, b/n, 143'
LANG, Fritz 1927	<i>Metrópolis</i> , Alemania, UFA, 35mm, b/n, 153'

LEIBOVIT, Arnold 1987	<i>The Puppatoon Movie</i> , Estados Unidos, Arnold Leibovit Entertainment, color, 90'
LETERRIER, Louis 2010	<i>Furia de titanes</i> , Estados Unidos, Warner, 35mm, color, 106'
LEVIN, Herny PAL, George 1964	<i>El maravilloso mundo de los hermanos Grimm</i> , Estados Unidos, Columbia, Cinerama, color, 135'
LOURIE, Eugene 1953	<i>El monstruo de tiempos remotos</i> , Estados Unidos, Warner Brothers, Warner, 35mm, b/n, 80'
LUDWIG, Edward 1957	<i>El escorpión negro</i> , Estados Unidos, Warner Bros, 35mm, b/n, 85'
MÉLIÈS, Georges 1902	<i>Viaje a la Luna</i> , Francia, Star Films, 35mm, b/n, 18'
MENDES, Lothar 1936	<i>El hombre que podía hacer milagros</i> , Reino Unido, London Films, 35mm, color, 82'
MÉNY, Jacques 1997	<i>La magia de Méliès</i> , Francia, La Sept/Arte, Sodaperaga y Mikros Image, vídeo, color y b/n, 131'
MOLE, Ben 1995	<i>Grandes descubrimientos. Robots de la antigüedad</i> , Estados Unidos, History Channel, video, color, 45'
MONLEÓN, Sigfrid 2008	<i>El último truco</i> , España, Aiete Ariane films, 35mm, color, 92'
NOLAN, Christopher 2006	<i>El truco final, (el prestigio)</i> , Estados Unidos, Warner, 35mm, color, 130'

- O. HOYT, Harry  
1925 *El mundo perdido*, Estados Unidos, First National Pictures, 35mm, b/n, 68'
- O'BRIEN, Willis  
1917 *El dinosaurio y el eslabón perdido*, Estados Unidos, producido por Willis O'Brien, 35mm, b/n, 5'
- O'CONNOLLY, James  
1969 *El valle de Gwangi*, Estados Unidos, Warner, 35mm, color, 96'
- PAL, George  
1941-1942 *Puppetoons* animados por Ray Harryhausen: *Western Daze* (1941), *Dipsy Gypsy* (1941), *Hoola Boola* (1941), *Gaye Knighties* (1941), *Rhythm in the Ranks* (1941), *Sleeping Beauty* (1941), *Jasper and the Watermelons* (1942), *The Sky Princess* (1942), *Mr Strauss Takes a Walk* (1942), *Tulips Shall Grow* (1942), *The Little Broadcast* (1942), *Jasper and the Haunted House* (1942), *Jasper and the Choo-Choo* (1942), con Willis O'Brien, Estados Unidos, Paramount, 35mm, color, 117'
- PALUMBO, Robert  
2012 *La magia decodificada*, Estados Unidos, History Channel, video, color, 82'
- PICHEL, Irving  
B. SCHOEDSACK, Ernest  
1931 *El malvado Zaroff*, Estados Unidos, RKO, 35mm, b/n, 63'
- PTUSHKO, Alexander  
1935 *El nuevo Gulliver; Rusia*, Mosfilm, 35mm, b/n, 70'
- PTUSHKO, Alexander  
1939 *La llave mágica*, Rusia, Mosfilm, 35mm, b/n, 76'
- PTUSHKO, Alexander  
*Sadko*, Rusia, Mosfilm, 35mm, color, 86'

1952	
PTUSHKO, Alexander	<i>Ilya Muromets</i> , Rusia, Mosfilm, 35mm, color, 86'
1956	
PTUSHKO, Alexander	<i>Las aventuras de Ruslan</i> , Rusia, Mosfilm, 35mm,
1972	color, 140'
SCHICKEL, Richard	<i>Las crónicas de Ray Harryhausen</i> , Estados
1998	Unidos, Julian Seddon Films & Lorac
	Productions, vídeo, color y b/n, 60'
SHER, Jack	<i>Los viajes de Gulliver</i> , Estados Unidos/Reino
1960	Unido, Columbia Pictures. 35mm, color, 90'
STAREVITCH, Irene	<i>El cuento del Zorro</i> , Rusia, 1930, 35mm, b/n, 62'
STAREVITCH, Ladislav	
1930	
STEPHANI, Frederick	<i>Flash Gordon</i> , Estados Unidos, Universal, 35mm,
TAYLOR, Ray	b/n, 245' (13 episodios)
1936	
VIOTTE, Michel	<i>La guerra de Hollywood</i> , Francia, La compagnie
2013	des Indes, color y b/n, 148', (3 episodios)
WALSH, Raoul	<i>El ladrón de Bagdad</i> , Estados Unidos, Douglas
1924	Fairbanks pictures, 35mm, b/n, 135'
WANAMAKER, Sam	<i>Simbad y el ojo del tigre</i> , Reino Unido, Columbia,
1977	35mm, color, 113'
WILLING, Nick	<i>Jasón y los argonautas</i> , Estados Unidos,
2000	Hallmark Entertainment, video, color, 180' (2
	episodios)



- ZEMAN, Karel  
1955 *Viaje a la prehistoria (Cesta do praveku)*, Checoslovaquia, 35mm, color, 93'
- ZEMAN, Karel  
1958 *Una invención diabólica*, Checoslovaquia, Filmové Studio Gottwaldov y Krátký Film Praha, 35mm, bn, 84'
- ZEMAN, Karel  
1962 *El barón fantástico*, Checoslovaquia, Filmové Studio Gottwaldov y Krátký Film Praha, 35mm, color/bn, 83'
- ZEMAN, Karel  
1970 *En el cometa*, Checoslovaquia, Filmové Studio Gottwaldov y Krátký Film Praha, 35mm, color, 74'

## **PÁGINAS WEB**

- A&E TELEVISION  
NETWORKS  
s/f *Biografía de Robert-Houdin*  
<http://www.biography.com/people/robert-houdin-9344559>  
Fecha de consulta: 12/2/2015
- AGÜE, Luis H (traducción)  
2010 Página en español de la fundación Diana & Ray Harryhausen  
<http://rayharryhausenblog.blogspot.com.es/p/la-fundacion.html>  
Fecha de consulta: 10/6/2015
- AGUILAR, Carlos  
s/f Página sobre el novelista e historiador de cine Carlos Aguilar  
<http://www.carlosaguilar.net/>  
Fecha de consulta: 11/5/2015

- ALONSO, Raúl  
2008  
Alaska y Dinarama en lafonoteca.net:  
<http://lafonoteca.net/grupos/alaska-y-dinarama/>  
Fecha de consulta: 20/9/2015
- AUDIOVISUAL 451  
2015  
Raimundo Hollywood: “Ovedito visita el museo de Karel Zeman”:  
<http://www.audiovisual451.com/raimundo-hollywood-ovedito-visita-el-museo-de-karel-zeman/>  
Fecha de consulta: 24/6/2015
- BECERRA, Juan A.  
(Locomalito)  
s/f  
Página de Locomalito, desarrollador de videojuegos  
<http://www.locomalito.com/es/>  
Fecha de consulta: 12/9/2015
- BOUCHER, Geoff  
2013  
*Entertainment Weekly*: “We lost a legend: Ray Harryhausen remembered”  
<http://www.ew.com/article/2013/05/07/jj-abrams-damon-lindelof-guillermo-del-toro-ray-harryhausen>  
Fecha de consulta: 9/4/2015
- DOLGOPOLOV, Greg  
2007  
Artículo sobre *Ruslan y Ludmila*:  
<http://sensesofcinema.com/2007/cteq/ruslan-and-ludmila/>  
Fecha de consulta: 07/3/2015
- ENCICLOGRÁFICA  
2012  
Biografía de Gustavo Doré  
<http://www.sitographics.com/conceptos/temas/biografias/dore.html>  
Fecha de consulta: 15/8/2015
- FIND A GRAVE  
“Biografía de Alexander Ptushko”

s/f	<a href="http://www.findagrave.com/cgi-bin/fg.cgi?page=gr&amp;GRid=21423">http://www.findagrave.com/cgi-bin/fg.cgi?page=gr&amp;GRid=21423</a> Fecha de consulta: 17/4/2015
GARCÍA, David s/f	Blog sobre Ray Harryhausen <a href="http://colossa.blogspot.com.es/">http://colossa.blogspot.com.es/</a> Fecha de consulta: 4/4/2015
INTERNET MOVIE DATABASE s/f	Internet Movie Database <a href="http://us.imdb.com/">http://us.imdb.com/</a> Fecha de consulta: 02/2/2015
MUNDO BSO 2015	Página web mundobso sobre bandas sonoras: <a href="http://www.mundobso.com/es/verbandasonora.php?id=4927">http://www.mundobso.com/es/verbandasonora.php?id=4927</a> Fecha de consulta: 25/4/2015
MENTAL FLOSS s/f	10 pointed facts about styracosaurus <a href="http://mentalfloss.com/article/59657/10-pointed-facts-about-styracosaurus">http://mentalfloss.com/article/59657/10-pointed-facts-about-styracosaurus</a>
NATIONAL GEOGRAPHIC s/f	National Geographic <a href="http://www.nationalgeographic.es/animales/mamiferos/morsa">http://www.nationalgeographic.es/animales/mamiferos/morsa</a> Fecha de consulta: 22/9/2015
PRIETO, Carlos 2013	<i>El confidencial</i> : “Parque jurásico: el día que el cine superó la realidad” <a href="http://www.elconfidencial.com/cultura/2013-08-23/parque-jurasico-el-dia-en-que-el-cine-supero-a-la-realidad_20151/">http://www.elconfidencial.com/cultura/2013-08-23/parque-jurasico-el-dia-en-que-el-cine-supero-a-la-realidad_20151/</a> Fecha de consulta: 9/3/2015
PREHISTORIC WILDLIFE 2011	<i>Prehistoric Wildlife</i> , web sobre fauna prehistórica: <a href="http://www.prehistoric-">http://www.prehistoric-</a>

- wildlife.com/species/p/pulmonoscorpium.html  
Fecha de consulta: 4/9/2015
- RAE (Real Academia Española de la lengua)  
s/f  
Diccionario de la Real Academia Española de la lengua:  
www.rae.es  
Fecha de consulta: del 1/2/2015 al 21/12/2015
- ROMANO, Nick  
2015  
Artículo sobre los dinosaurios de *Jurassic World*  
<http://www.cinemablend.com/new/Dinosaur-Inspired-Jurassic-World-Indominus-Rex-72165.html>  
Fecha de consulta: 10/8/2015
- ROMAR, R.  
2015  
*La voz de Galicia*, Artículo sobre Ángel Guerra:  
[http://www.lavozdegalicia.es/noticia/2015/02/05/s-eguro-gigantes-profundidades-marinas/0003\\_201502G5P30993.htm](http://www.lavozdegalicia.es/noticia/2015/02/05/s-eguro-gigantes-profundidades-marinas/0003_201502G5P30993.htm)  
Fecha de consulta: 12/9/2015
- SEAGULL FILMS  
s/f  
Página de la distribuidora Seagullfilms  
<http://www.seagullfilms.com/archive/fantastika-films-by-alexander-ptushko>  
Fecha de consulta: 12/5/2015
- VENTURA COUNTRY STAR  
2015  
Noticia sobre la babuino que jugaba al ajedrez en:  
<http://www.vcstar.com/news/moonpartk-xoo-birthday-party-for-tortoise>  
Fecha de consulta: 15/9/2015
- UNIVERSITY OF ADELAIDE  
2013  
Grabados de *Orlando furioso*, por Gustavo Doré.  
<https://ebooks.adelaide.edu.au/d/dore/gustave/orlando/>  
Fecha de consulta: 12/9/2015

ZELDAPEDIA  
s/f

Página sobre la serie de videojuegos Zelda  
<http://zelda.wikia.com>  
Fecha de consulta: 18/9/2015



## Capítulo 8

### ÍNDICE DE IMÁGENES







## 8. ÍNDICE DE IMÁGENES

Figura	Página	Origen
1 2	25	<a href="http://donsmaps.com/chauvecave.html">http://donsmaps.com/chauvecave.html</a>
3	29	Imagen creada a partir de una fotografía del libro <i>Special Effects, the History and Technique</i> , de Richard Rickit, 2007, insertada en una textura similar a una pantalla de teatro de sombras.
4	32	Captura del documental <i>La magia de Méliès</i> (1997).
5	32	PONS I BUSQUETS, Jordi, <i>Cine, historia de una fascinación</i> , 2002.
6	35	<a href="http://www.philipcoppens.com/cottingley.html">http://www.philipcoppens.com/cottingley.html</a>
7	44	Captura del documental <i>La magia de Méliès</i> (1997).
8	44	Fotograma de <i>Viaje a la luna</i> , a partir de una fotografía del libro de Richard Rickit <i>Special Effects</i> .
9	50	HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, <i>Ray Harryhausen film scrapbook</i> , 2012.
10	50	HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, <i>Ray Harryhausen, an Animated Life</i> , 2003.
11	55	MILNER, Richard, <i>Charles Knight, the Artist Who Saw Through Time</i> , 2012.
12	55	<a href="https://en.wikipedia.org/wiki/La_Brea_Tar_Pits#/media/File:LaBrea-tarpits-1910.jpg">https://en.wikipedia.org/wiki/La_Brea_Tar_Pits#/media/File:LaBrea-tarpits-1910.jpg</a>
13	60	HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, <i>Ray Harryhausen film scrapbook</i> , 2012.
14	65	<a href="http://i.ytimg.com/vi/45-8eZViYOE/maxresdefault.jpg">http://i.ytimg.com/vi/45-8eZViYOE/maxresdefault.jpg</a>
15	65	<a href="http://www.reelworldtheology.com/wp-content/uploads/2015/08/Metropolis-Featured.jpg">http://www.reelworldtheology.com/wp-content/uploads/2015/08/Metropolis-Featured.jpg</a>
16 17	65	Capturas de la película <i>El nuevo Gulliver</i> (1935).
18	65	<a href="https://niels85.wordpress.com/category/architecture/architecture-and-film/">https://niels85.wordpress.com/category/architecture/architecture-and-film/</a>
19	75	<a href="http://kino.mustwatchtv.cz/?navez=zlodej-z-bagdadu">http://kino.mustwatchtv.cz/?navez=zlodej-z-bagdadu</a>
20	75	<a href="https://conradveidtforever.wordpress.com/film-reviews/sound-films/the-thief-of-bagdad-1940/">https://conradveidtforever.wordpress.com/film-reviews/sound-films/the-thief-of-bagdad-1940/</a>
21	75	Captura de <i>El ladrón de Bagdad</i> (1940).
22	75	Captura de <i>El libro de la selva</i> (1942).
23	75	<a href="http://torontofilmsociety.org/files/2015/01/Thief-of-Bagdad-4.jpg">http://torontofilmsociety.org/files/2015/01/Thief-of-Bagdad-4.jpg</a>

24 25 26	83	Imágenes sacadas de la película <i>She, la diosa de fuego</i> (1935, versión restaurada coloreada).
27	83	<a href="http://filmforum.org/film/lost-horizon-capra-series-film">http://filmforum.org/film/lost-horizon-capra-series-film</a>
28 29	91	HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, <i>A Century of Model Animation</i> , 2008.
30	91	Capturas de <i>El mundo perdido</i> montadas digitalmente sobre una película de 35 mm.
31	95	HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, <i>Ray Harryhausen, an Animated Life</i> , 2003.
32 33 35	95	HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, <i>A Century of Model Animation</i> , 2008.
34	95	<a href="https://farm3.staticflickr.com/2195/5712833957_28dbd2a2df_b.jpg">https://farm3.staticflickr.com/2195/5712833957_28dbd2a2df_b.jpg</a>
36	96	HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, <i>A Century of Model Animation</i> , 2008.
37	105	HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, <i>A Century of Model Animation</i> , 2008.
38 39	105	HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, <i>Ray Harryhausen, an Animated Life</i> , 2003.
40	106	Captura de <i>Evolution of the World</i> (1938).
41 42	106	HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, <i>Ray Harryhausen, an Animated Life</i> , 2003.
43 44	113	HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, <i>The Art of Ray Harryhausen</i> , 2005.
45	113	<a href="http://www.coverbrowser.com/covers/famous-monsters-of-filmland">http://www.coverbrowser.com/covers/famous-monsters-of-filmland</a>
46	113	<a href="https://blog.threadless.com/artist-shop-spotlight-the-scifi-art-anthology/">https://blog.threadless.com/artist-shop-spotlight-the-scifi-art-anthology/</a>
47	113	<a href="http://grupolipo.blogspot.com.es/2014/02/bradbury-y-harruhausen-dos-rays-y-sus.html">http://grupolipo.blogspot.com.es/2014/02/bradbury-y-harruhausen-dos-rays-y-sus.html</a>
48	116	HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, <i>Ray Harryhausen, an Animated Life</i> , 2003.
49	116	<a href="http://www.williamstout.com">www.williamstout.com</a>
50	121	<a href="https://encontrandolalentitud.files.wordpress.com/2012/12/laocoon-arreglo-mc3ado-def.jpg">https://encontrandolalentitud.files.wordpress.com/2012/12/laocoon-arreglo-mc3ado-def.jpg</a>
51	121	<a href="https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/d/d2/Firenze_perseo_cellini_1.jpg">https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/d/d2/Firenze_perseo_cellini_1.jpg</a>
52	121	Capturas de la película <i>Furia de titanes</i> (1981)

53	121	<a href="http://www.theguardian.com">www.theguardian.com</a>
54	121	HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, <i>The Art of Ray Harryhausen</i> , 2005.
55	126	<a href="https://ebooks.adelaide.edu.au/d/dore/gustave/orlando/">https://ebooks.adelaide.edu.au/d/dore/gustave/orlando/</a>
56	126	Captura de la película <i>La isla misteriosa</i> .
57 60	127	HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, <i>Ray Harryhausen, an Animated Life</i> , 2003.
58	127	Captura de la película <i>La isla misteriosa</i> .
59 62	127	HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, <i>The Art of Ray Harryhausen</i> , 2005.
61	127	<a href="http://magictransistor.tumblr.com/post/81303142762/gustave-dor%C3%A9-plate-ix-canto-iii-arrival-of">http://magictransistor.tumblr.com/post/81303142762/gustave-dor%C3%A9-plate-ix-canto-iii-arrival-of</a>
63	127	Captura de <i>Furia de titanes</i> .
64	127	<a href="https://ebooks.adelaide.edu.au/d/dore/gustave/orlando/">https://ebooks.adelaide.edu.au/d/dore/gustave/orlando/</a>
65	129	<a href="http://www.tate.org.uk">www.tate.org.uk</a>
66	129	HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, <i>The Art of Ray Harryhausen</i> , 2005.
67 69 71	129	Capturas de <i>Hace un millón de años</i> (1966).
68	129	Captura de <i>La isla misteriosa</i> (1961).
70	129	Captura de <i>El viaje fantástico de Simbad</i> (1973).
72	131	<a href="http://hadrian6.tumblr.com/page/314">http://hadrian6.tumblr.com/page/314</a>
73 76	131	Captura de <i>Furia de titanes</i> (1981).
74	131	HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, <i>Ray Harryhausen, an Animated Life</i> , 2003.
75	131	HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, <i>The Art of Ray Harryhausen</i> , 2005.
76 77 78 79 80 81 82 83	134	Charles R. Knight, <i>The Artist Who Saw Through Time</i> , 2012.
84	143	<a href="http://www.scifistation.com/images/harry_images/harrypal.jpg">http://www.scifistation.com/images/harry_images/harrypal.jpg</a>
85	143	<a href="http://www.pinterest.com">www.pinterest.com</a>

86	143	HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, <i>A Century of Model Animation</i> , 2008.
87	143	www.icollector.com
88	149	HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, <i>The Art of Ray Harryhausen</i> , 2005.
89 90 91	153	HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, <i>Ray Harryhausen, an Animated Life</i> , 2003.
92	153	Capturas del cortometraje <i>Guadalcanal</i> (1943).
93	160	HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, <i>Ray Harryhausen, an Animated Life</i> , 2003.
95 97	164	HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, <i>Ray Harryhausen, an Animated Life</i> , 2003.
94 96	164	HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, <i>The Art of Ray Harryhausen</i> , 2005.
98 99 100 101	171	HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, <i>Ray Harryhausen, an Animated Life</i> , 2003.
102 103 104 105	174	HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, <i>The Art of Ray Harryhausen</i> , 2005.
106	182	Mezcla del cartel original de <i>Simbad y la princesa</i> (1958) y un fotograma de la película.
107	187	HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, <i>Ray Harryhausen, an Animated Life</i> , 2003.
108	193	Captura de <i>Simbad y el ojo del tigre</i> .
109	195	HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, <i>Ray Harryhausen, an Animated Life</i> , 2003.
110 111	197	HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, <i>A Century of Model Animation</i> , 2008.
112	197	HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, <i>Ray Harryhausen, an Animated Life</i> , 2003.
113 117 118	205	HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, <i>The Art of Ray Harryhausen</i> , 2005.
114 115	205	HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, <i>Ray Harryhausen, an Animated Life</i> , 2003.
116	205	HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, <i>A Century of Model Animation</i> , 2008.

119	210	HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, <i>Ray Harryhausen, an Animated Life</i> , 2003.
120	210	Captura del reportaje <i>This is Dynamation</i> (1958).
121	210	FERRI, Gandía. <i>Diseño y animación de personajes imaginarios. Las creaciones de Ray Harryhausen</i> , trabajo de investigación para UPV de Valencia, 2001.
122	216	<a href="http://cinematicorchestra.alotSPACE.com">http://cinematicorchestra.alotSPACE.com</a>
123	216	<a href="http://www.music-bazaar.com">www.music-bazaar.com</a>
124	216	<a href="http://coverlib.com/entry/id642826/laurence-rosenthal-clash-of-the-titans-soundtrack">http://coverlib.com/entry/id642826/laurence-rosenthal-clash-of-the-titans-soundtrack</a>
125	216	<a href="http://ecx.images-amazon.com/images/I/51gelKPz1bL.jpg">http://ecx.images-amazon.com/images/I/51gelKPz1bL.jpg</a>
126	216	<a href="http://i.ytimg.com/vi/XOhYMOuqhEo/maxresdefault.jpg">http://i.ytimg.com/vi/XOhYMOuqhEo/maxresdefault.jpg</a>
127	216	HARRYHAUSEN, Ray, <i>Film Fantasy Scrapbook</i> , 1981
128	225	HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, <i>Ray Harryhausen, An animated Life</i> , 2003.
129 130 131	225	HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, <i>Fantasy Scrapbook</i> , 2011.
132	225	HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, <i>A Century of Model Animation</i> , 2008.
133	228	<a href="http://wrongsideoftheheart.com/wp-content/gallery/posters-i/it_came_from_beneath_sea_poster_02.jpg">http://wrongsideoftheheart.com/wp-content/gallery/posters-i/it_came_from_beneath_sea_poster_02.jpg</a>
134 138	229	HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, <i>Ray Harryhausen, an Animated Life</i> , 2003.
135 136	229	HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, <i>Fantasy Scrapbook</i> , 2011.
137	229	HARRYHAUSEN, Ray, <i>Film Fantasy Scrapbook</i> , 1981
139	233	HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, <i>Ray Harryhausen, an Animated Life</i> , 2003.
140	234	HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, <i>The Art of Ray Harryhausen</i> , 2005.
141 144	234	HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, <i>Fantasy Scrapbook</i> , 2011.
142 143 145 146	234	HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, <i>Ray Harryhausen, an Animated Life</i> , 2003.
144	234	HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, <i>Ray Harryhausen, an Animated Life</i> , 2003.

147	239	HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, <i>Ray Harryhausen, an Animated Life</i> , 2003.
148	239	HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, <i>Fantasy Scrapbook</i> , 2011.
149	240	HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, <i>Fantasy Scrapbook</i> , 2011.
150	240	HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, <i>Ray Harryhausen, an Animated Life</i> , 2003.
151	240	HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, <i>Fantasy Scrapbook</i> , 2011.
152	240	HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, <i>The Art of Ray Harryhausen</i> , 2005.
153	241	Captura coloreada de la película <i>A veinte millones de millas de la Tierra</i> .
154 157 159	251	HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, <i>A Century of Model Animation</i> , 2008.
155	251	<a href="http://stuffpoint.com/fantasy/image/338799-fantasy-the-7th-voyage-of-sinbad-screenshot.jpg">http://stuffpoint.com/fantasy/image/338799-fantasy-the-7th-voyage-of-sinbad-screenshot.jpg</a> (imagen recortada)
156	251	HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, <i>Ray Harryhausen, an Animated Life</i> , 2003.
158	251	HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, <i>Fantasy Scrapbook</i> , 2011.
160 161 163 164	255	HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, <i>Ray Harryhausen, an Animated Life</i> , 2003.
162	255	HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, <i>A Century of Model Animation</i> , 2008.
165 166	262	HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, <i>Ray Harryhausen, an Animated Life</i> , 2003.
167	263	HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, <i>A Century of Model Animation</i> , 2008.
168 169	263	HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, <i>Ray Harryhausen, An animated Life</i> , 2003.
170	263	HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, <i>Fantasy Scrapbook</i> , 2011.
171 172	275	HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, <i>Ray Harryhausen, an Animated Life</i> , 2003.
173	275	HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, <i>Ray Harryhausen, an Animated Life</i> , 2003.

174	275	HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, <i>A Century of Model Animation</i> , 2008.
175	280	HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, <i>Fantasy Scrapbook</i> , 2011 (reconstrucción).
176 177	280	Capturas de <i>La gran sorpresa</i> (1964).
178 179	280	HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, <i>The Art of Ray Harryhausen</i> , 2005.
180	293	HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, <i>Ray Harryhausen, an Animated Life</i> , 2003.
182	293	Fotografía de archivo personal realizada en la exposición retrospectiva sobre Harryhausen en La Coruña en 2010.
183	293	HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, <i>The Art of Ray Harryhausen</i> , 2005.
184	293	MILNER, Richard, <i>Charles R. Night, the Artist Who Saw Throught Time</i> , 2012 (fragmento).
181 185 186	293	HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, <i>A Century of Model Animation</i> , 2008.
187	303	<a href="http://i.ytimg.com/vi/okaG3kvgLwg/maxresdefault.jpg">http://i.ytimg.com/vi/okaG3kvgLwg/maxresdefault.jpg</a>
188	304	HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, <i>The Art of Ray Harryhausen</i> , 2005.
189 190 192	304	HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, <i>A Century of Model Animation</i> , 2008.
191 193	304	HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, <i>Ray Harryhausen, an Animated Life</i> , 2003.
194	316	<a href="https://www.flickr.com/photos/brian_sibley/4746659572/in/photo-stream/">https://www.flickr.com/photos/brian_sibley/4746659572/in/photo-stream/</a>
195	316	HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, <i>Ray Harryhausen, an Animated Life</i> , 2003.
196	317	HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, <i>A Century of Model Animation</i> , 2008.
197	317	HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, <i>Fantasy Scrapbook</i> , 2011.
198	317	Fotograma recortado de la película <i>El viaje fantástico de Simbad</i> (1973).
199 200	316	HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, <i>A Century of Model Animation</i> , 2008.
201	329	HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, <i>A Century of Model</i>

		<i>Animation</i> , 2008.
202	329	HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, <i>Ray Harryhausen, An animated Life</i> , 2003.
203	329	HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, <i>A Century of Model Animation</i> , 2008.
204	329	RAMOS, Miguel Ángel, RUIZ DE SAMANIEGO, Alberto, <i>Ray Harryhausen, creador de monstruos</i> , 2009.
205	329	HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, <i>Ray Harryhausen, an Animated Life</i> , 2003.
206	329	HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, <i>Fantasy Scrapbook</i> , 2011.
207	348	Captura de la película <i>Furia de Titanes</i> (1981).
208 210 212	349	HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, <i>A Century of Model Animation</i> , 2008.
209 211 214	349	HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, <i>Ray Harryhausen, an Animated Life</i> , 2003
213 215	349	HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, <i>The Art of Ray Harryhausen</i> , 2005.
216	359	Revista <i>Scifiworl</i> , abril 2010 (recortado).
217 218 219	359	HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, <i>The Art of Ray Harryhausen</i> , 2005.
220	368	Capturas obtenidas de la filmografía de Ray Harryhausen: <i>Simbad y la princesa, Simbad y el ojo del tigre, A veinte millones de millas de la Tierra, El viaje fantástico de Simbad, Jasón y los argonautas, Hace un millón de años y La isla misteriosa.</i>
221	369	Capturas obtenidas de la filmografía de Ray Harryhausen: <i>El gran gorila, Simbad y la princesa, Simbad y el ojo del tigre, A veinte millones de millas de la Tierra, El viaje fantástico de Simbad, Jasón y los argonautas, Furia de titanes y El valle de Gwangi.</i>
222	370	Capturas obtenidas de la filmografía de Ray Harryhausen: <i>El gran gorila. Simbad y la princesa, Simbad y el ojo del tigre, A veinte millones de millas de la Tierra, El viaje fantástico de simbad y El valle de Gwangi.</i>
223 224 225	383	HARRYHAUSEN, Ray, DALTON, Tony, <i>The Art of Ray Harryhausen</i> , 2005.
226	383	<a href="http://www.joelaudati.com">www.joelaudati.com</a> (gwangi) y <a href="http://img692.imageshack.us/">http://img692.imageshack.us/</a>



		img 692/1884/100307681.jpg (tiranosaurio rex, con un efecto malla 3D añadido).
227	407	Captura de la serie <i>Hércules, los viajes legendarios</i> (1995-1999).
228	407	Captura de la película <i>Spy Kids 2</i> (2002).
229	407	Captura de la película <i>Terminator</i> (1985).
230	407	Captura del cortometraje <i>La tendresse du maudit</i> (1980).
231	407	Captura de la serie <i>Xena, la princesa guerrera</i> (1995-2001).
232	407	Captura de la serie <i>Gravity Falls</i> (2012).
233	407	Captura de la película <i>Star Crash</i> (1978).
234	407	Captura de la película <i>Pesadilla en Elm Street 3</i> (1987).
235		
236	407	Captura del telefilm <i>Jasón y los argonautas</i> (1963).
237	407	Captura de la película <i>El ejército de las tinieblas</i> (1992).
238	407	Captura de la película <i>Pesadilla antes de navidad</i> (1993).
239	407	Captura de la película <i>Terroríficamente muertos</i> (1987).
240	408	<a href="http://ricardodelgadoart.blogspot.com.es/2012/06/disneys-atlantis-hunter-beast.html">http://ricardodelgadoart.blogspot.com.es/2012/06/disneys-atlantis-hunter-beast.html</a>
241	408	Criatura Nexu: <a href="http://starwars.wikia.com/wiki/Nexu">http://starwars.wikia.com/wiki/Nexu</a>
242	408	Captura de la película <i>Percy Jackson, mar de monstruos</i> (2013).
243	408	Captura del telefilm <i>Jasón y los argonautas</i> (2000).
245		
244	408	Captura de la película <i>Cronos</i> (1993).
246	408	PENSO, Gilles, <i>Stop-motion, l'animation image par image dans le cinema fantastique</i> , 2002.
247	408	Captura de la película <i>La disparatada parada de los monstruos</i> (1995).
248	408	Captura de la película <i>Journey to the Seventh Planet</i> (1962).
249	408	Captura de la película <i>Jack, el cazagigantes</i> (1962).
252		
250	408	Captura de la serie <i>Gravity Falls</i> (2012).
251	408	Captura de la cortinilla <i>Harryhausen</i> (2003).
253	408	Captura de la película <i>Star Crash</i> (1978).
254	408	Captura de la película <i>The Dungeonmaster</i> (1984).
255	409	Captura del telefilm <i>Jasón y los argonautas</i> (2000).
256		
257	409	PENSO, Gilles, <i>Stop-motion, l'animation image par image dans le cinema fantastique</i> , 2002.

258 259	409	Capturas de la película <i>El secreto de la pirámide</i> (1985).
260	409	Captura de la película <i>Equinox</i> (1970).
261	409	Captura de la película <i>House, una casa alucinante</i> (1986).
262	409	Captura de la película <i>Gremlins 2, la nueva generación</i> (1990).
263	409	Captura de la película <i>El regreso de la momia</i> (2001).
264 265	409	Capturas de la película <i>La furia del Coloso</i> (1985).
266	409	Captura de la película <i>Cariño, he encogido a los niños</i> (1989).
267	409	Captura de la película <i>Tomb Raider</i> (2001).
268	409	<a href="http://vignette3.wikia.nocookie.net/starwars/images/7/7e/Grievous_CN.jpg/revision/latest?cb=20081018034149">http://vignette3.wikia.nocookie.net/starwars/images/7/7e/Grievous_CN.jpg/revision/latest?cb=20081018034149</a>
269	409	<a href="http://vignette4.wikia.nocookie.net/puppet-master/images/5/58/Sixyy.png/revision/latest?cb=20120928201025">http://vignette4.wikia.nocookie.net/puppet-master/images/5/58/Sixyy.png/revision/latest?cb=20120928201025</a>
270	419	Captura del videojuego <i>Legend of Hero Tonma</i> (1989).
271	419	Captura del videojuego <i>Mega Twins</i> (1990).
272	419	Captura del videojuego <i>Rastan Saga II</i> (1989).
273	419	Captura del videojuego <i>Cadash</i> (1989).
274	419	<a href="http://www.spriter-resource.com/genesis_32x_scd/goldenaxe/sheet/59641/">http://www.spriter-resource.com/genesis_32x_scd/goldenaxe/sheet/59641/</a>
275	419	<a href="http://zelda.wikia.com/wiki/Stalfos">http://zelda.wikia.com/wiki/Stalfos</a>
276	419	Captura del videojuego <i>Big Karnak</i> (1991).
277	419	<a href="http://trinit.es/recursos/sprites/Colecci%F3n%20Spritedatabase.net/Capcom/Other/Other/Skeletons.gif">http://trinit.es/recursos/sprites/Colecci%F3n%20Spritedatabase.net/Capcom/Other/Other/Skeletons.gif</a>
278	419	<a href="http://www.spriter-resource.com/pc_computer/heroesofmightandmagic2/sheet/29409/">http://www.spriter-resource.com/pc_computer/heroesofmightandmagic2/sheet/29409/</a>
279	419	<a href="http://www.spriter-resource.com/arcade/kingofdragons/sheet/60840/">http://www.spriter-resource.com/arcade/kingofdragons/sheet/60840/</a>
280	419	<a href="http://www.spriter-resource.com/snes/kingofdragons/sheet/39967/">http://www.spriter-resource.com/snes/kingofdragons/sheet/39967/</a>
281	420	<a href="http://godofwar.wikia.com/wiki/Colossus_of_Rhodes">http://godofwar.wikia.com/wiki/Colossus_of_Rhodes</a>
282	420	Captura del videojuego <i>Fighting Fantasy</i> (1989).
283	420	<a href="http://godofwar.wikia.com/wiki/Pandora's_Guardian">http://godofwar.wikia.com/wiki/Pandora's_Guardian</a>
284	420	<a href="http://www.spriter-resource.com/genesis_32x_scd/alterbeast/sheet/47766/">http://www.spriter-resource.com/genesis_32x_scd/alterbeast/sheet/47766/</a>
285	420	<a href="http://es.godofwar.wikia.com/wiki/Eur%C3%ADale">http://es.godofwar.wikia.com/wiki/Eur%C3%ADale</a>

286	420	<a href="http://es.godofwar.wikia.com/wiki/Hidra">http://es.godofwar.wikia.com/wiki/Hidra</a>
287	420	Detalle de la portada del videojuego <i>Fights of the Titans</i> (1983).
288	420	<a href="http://godofwar.wikia.com/wiki/Medusa">http://godofwar.wikia.com/wiki/Medusa</a>
289	420	<a href="http://www.sprisers-resource.com/snes/scstlevnia4/sheet/3197/">http://www.sprisers-resource.com/snes/scstlevnia4/sheet/3197/</a>
290	420	Captura del videojuego <i>The Astyanax</i> (1989).
291	420	<a href="http://www.sprisers-resource.com/arcade/hauntcast/sheet/5420/">http://www.sprisers-resource.com/arcade/hauntcast/sheet/5420/</a>
292	420	<a href="http://dragons-crown.wikia.com/wiki/Medusa">http://dragons-crown.wikia.com/wiki/Medusa</a>
293	420	<a href="http://www.sprisers-resource.com/nes/castlevania3draculascurse/sheet/3483/">http://www.sprisers-resource.com/nes/castlevania3draculascurse/sheet/3483/</a>
294	421	Captura del videojuego <i>The Astyanax</i> (1989).
295	421	<a href="http://dragons-crown.wikia.com/wiki/Golem">http://dragons-crown.wikia.com/wiki/Golem</a>
296	421	<a href="https://postmortemstudios.files.wordpress.com/2014/09/sabertooth_tiger.png">https://postmortemstudios.files.wordpress.com/2014/09/sabertooth_tiger.png</a>
297	421	Captura de <i>Curse of Issyos</i> , ©Locomalito. <a href="http://www.locomalito.com">www.locomalito.com</a>
298	421	Captura del videojuego <i>Ghost'n Goblins</i> (1985).
299	421	<a href="http://atariage.com/forums/topic/191324-better-version-of-donkey-kong/">http://atariage.com/forums/topic/191324-better-version-of-donkey-kong/</a>
300	421	Captura del videojuego <i>The Astyanax</i> (1989).
301	421	<a href="http://www.sprisers-resource.com/arcade/kingofdragons/sheet/60839/">http://www.sprisers-resource.com/arcade/kingofdragons/sheet/60839/</a>
302	421	<a href="http://www.sprisers-resource.com/arcade/cadillacsdinosaurs/sheet/55446/">http://www.sprisers-resource.com/arcade/cadillacsdinosaurs/sheet/55446/</a>
303	421	<a href="http://zeldawiki.org/Moldarach">http://zeldawiki.org/Moldarach</a>
304	421	<a href="http://www.arcadequartermaster.com/mtwins_bosses.html">http://www.arcadequartermaster.com/mtwins_bosses.html</a>
305	421	<a href="http://www.sprisers-resource.com/snes/joemac/sheet/55808/">http://www.sprisers-resource.com/snes/joemac/sheet/55808/</a>
306	421	<a href="http://www.sprisers-resource.com/arcade/cadillacsdinosaurs/sheet/55423/">http://www.sprisers-resource.com/arcade/cadillacsdinosaurs/sheet/55423/</a>

**Nota:** la imagen decorativa de la página 481 pertenece a *The Art of Ray Harryhausen*.

Las de las páginas 1, 20, 46, 177, 218, 250, 372, 423, 434, 454, 468, 474, 495 y 501 pertenecen a *Ray Harryhausen, an Animated Life*. © The Ray and Diana Harryhausen Foundation.

La fotografía de la dedicatoria es de un archivo personal del autor de la tesis doctoral y fue realizada por Pedro López, 2003.



# Anexo 1

## GALERÍA DE ARTE CLÁSICO





## ANEXO 1. GALERÍA DE ARTE CLÁSICO

Se ha procurado incluir muchas de las obras clásicas que en un momento u otro mencionó Ray Harryhausen en sus escritos, no obstante hemos querido una última galería con arte clásico donde es probable que pudiera haberse inspirado el autor, aunque no citara la pieza concreta. En su momento pensamos que la inclusión de las siguientes fotografías a lo largo del texto principal hubiese resultado algo forzosa, pero como anexo creemos que puede ayudar al lector a ampliar su conocimiento de la representación de la mitología a través de la historia del arte y comprender la estrecha relación entre ésta y Ray Harryhausen.



**Fig. a1:** detalle de una hidria mostrando a Hércules luchando contra la hidra (c. 525 a. C.). **Fig. a2:** mochuelo de Atenea en una moneda de plata de Atenas (c. 480-450 a. C.). **Fig. a3:** detalle de metopa sur del Partenón llamada *Centauromaquia*, (c. 440 a. C.). **Fig. a4:** detalle de Hércules y Cerbero en una ánfora de Atenas (c. 520-510 a. C.). **Fig. a5:** *Shiva Nararaja*, figura de bronce (siglos X-XI).



**Fig. a6:** Antonio Canova, *Teseo vencedor del Minotauro* (1805). **Fig. a7:** Pieter Paul Rubens, *La cabeza de Medusa* c. (1617-1618). **Fig. a8:** Relieve con grifo del monasterio de San Juan de la Peña de Huesca (finales del siglo XI- principios del siglo XII). **Fig. a9:** Theodor Van Tulden, *Atenea y Pegaso*, (1644). **Fig. a10:** Annibale Carracci, *Pan y Diana* (c. 1597-1604). **Fig. a11:** Piero di Cosimo, detalle de *Perseo libera a Andrómeda* (c. 1513-1515).





**Fig. a12:** Máscara de Agamenón del Círculo A de Micenas, (1550-1555 a. C). **Fig. a13:** Poseidón del Cabo Artemisio, (c. 460-450 a. C.) **Fig. a14:** Bartholomaeus Sprangher, detalle de *Glauco y Scila* (c. 1582).

## ÍNDICE DE ILUSTRACIONES ANEXO 1

### Figura Página Origen

a1	470	<a href="http://www.ipernity.com/doc/laurieannie/album/465581/@/page:9:18">http://www.ipernity.com/doc/laurieannie/album/465581/@/page:9:18</a>
a2	470	<a href="https://en.wikipedia.org/wiki/Owl_of_Athena">https://en.wikipedia.org/wiki/Owl_of_Athena</a>
a3	470	RAMÍREZ, Juan Antonio, <i>Historia del arte I, el mundo antiguo</i> , 2004.
a4	470	<a href="http://www.beazley.ox.ac.uk/dictionary/Dict/ASP/dictionarybody.asp?name=Cerberus">http://www.beazley.ox.ac.uk/dictionary/Dict/ASP/dictionarybody.asp?name=Cerberus</a>
a5	470	RAMÍREZ, Juan Antonio, <i>Historia del arte I, el mundo antiguo</i> , 2004.
a6 a7	471	FERRUCCI, Carla, <i>Héroes y dioses de la antigüedad</i> , 2002.
a8	471	SILVA, Noelia, “El grifo”, 2012
a9 a10 a11	471	FERRUCCI, Carla, <i>Héroes y dioses de la antigüedad</i> , 2002.
a12 a13	472	RAMÍREZ, Juan Antonio, <i>Historia del arte I, el mundo antiguo</i> , 2004.
a14	472	FERRUCCI, Carla, <i>Héroes y dioses de la antigüedad</i> , 2002.



## **Anexo 2**

### **GLOSARIO TÉCNICO**





## ANEXO 2. GLOSARIO TÉCNICO

Se incluye el siguiente glosario como guía para mejor comprensión de algunos términos técnicos que han aparecido durante la investigación o que puedan surgir en futuras investigaciones realizadas a partir de ésta.

**Cámara de alta velocidad:** hay cámaras que permiten filmar las escenas al doble de fotogramas por segundo de los normal, es incluso hasta noventa y seis. Se utilizan principalmente para rodar miniaturas y que no se note que los elementos que aparecen en ella, como el agua, el humo o las explosiones, tienen menos escala. Por ejemplo si filmamos un barco de juguete sobre un tanque de agua con una cámara a sesenta fotogramas por segundo y luego reproducimos el material a veinticuatro seguiremos viendo un barco de juguete pero la cadencia del movimiento es más lenta y pesada, logrando transmitir la sensación de gran tamaño. Para que una persona parezca que es un gigante y va dando grandes zancadas o se mueve más lentamente también se suele grabar con este tipo de cámaras, como por ejemplo Tritón de *Jasón y los argonautas*.o las olas que arrasan Argos en *Furia de titanes*.

**Diorama:** decorado tridimensional en miniatura donde se colocan muñecos y figuras, normalmente para mostrar decorados prehistóricos.

**Doble impresión o doble exposición:** Cuando se registran dos o más imágenes en una misma zona de la película con una impresora óptica o en la cámara.

**Fondo azul:** Se coloca a un actor frente a un fondo de color azul, cuidándose de que no porte en su vestuario ningún color parecido al del fondo. Una cámara normal filma la acción. Se produce entonces un sistema de mates/mattes o contra-mates/counter-mattes, las cuales se usan para insertar al actor en otro elemento (es decir, la filmación de un fondo). Es proceso se consigue mediante la impresora óptica. A causa del número de pasos necesarios para producir los mates o contra-mates, además de la variable calidad del material filmico, la precisa posición de los objetos filmados a veces sufren cambios microscópicos. Si no está ajustada la composición con precisión, los elementos puede

que aparezcan en la película final con una especie de halo azul en su silueta.

**Impresora óptica:** Un sistema de impresión de película donde las imágenes procedentes de un negativo o positivo se proyectan en otro material virgen. En realidad es el mismo principio que hacer registrar una imagen en una cámara o mediante una ampliadora.

**Mate :** Una técnica para combinar dos escenas filmadas por separado dentro de una sola, lo que permite que actores filmados en un estudio se puedan insertar en localizaciones o se les pueda añadir efectos. Se logra mediante una máscara parcial mediante pintura negra o un recortable opaco que impide que luz alcance un área determinada de la película, y se usa para bloquear parte de la lente de la cámara durante la filmación, o parte de la abertura en la impresora. Parte de otra imagen se colocará dentro de la zona no expuesta para crear una imagen compuesta.

**Mate móvil (*Travelling Matte*):** Elementos de diferentes imágenes se insertan juntos para formar una imagen compuesta. En un mate sencillo se enmascara una parte de la imagen durante la filmación para luego insertar en esa silueta una imagen diferente. En una técnica más avanzada la silueta negra que luego ha de rellenarse está en movimiento (de ahí el término mate móvil), lo que permite que una acción de movimiento se pueda combinar con otros elementos de la película. El proceso permite la combinación de la acción real con las figuras.

**Palo de monstruo:** Un término para describir un poste que normalmente representa una criatura gigante (como un dinosaurio), para permitir a los actores y extras saber qué tamaño tiene la criatura y dónde supuestamente se encuentra su cabeza y torso. Este sencillo aparato facilita las reacciones de los actores. El tamaño del palo o poste viene determinado por el tamaño de la criatura. Para *Simbad y la princesa* se construyó un palo de monstruo de seis metros de alto con la parte de arriba pintada de rojo para representar la cabeza, la mitad pintada de azul para el torso, etcétera. Algunas veces ponían al encargado de atrezzo con el palo fuera de cámara moviéndose, guiando así la mirada de los actores.

**Pintura mate:** Una pintura detallada que se puede combinar con la impresora óptica y que sirve para representar una imagen completa de un paisaje o estructura arquitectónica deseada.

**Pintura sobre cristal:** Esto data de los inicios del cine. Permite al cineasta añadir los techos a los edificios o la parte superior de un interior a la localización existente o decorado. Una gran lámina de cristal se coloca delante de la cámara y se pinta la parte que se desea añadir en el decorado o localización. El proceso se sustituyó por el de pintura *matte*, que se hacía en el estudio. El español Emilio Ruiz del Río (1923-2007) fue un renombrado especialista en esta técnica.

**Retroproyección:** La proyección de una imagen en movimiento o estática en una parte trasera de una pantalla traslúcida, frente a la cual los muñecos pueden ser animados para realizar acciones que correspondan con la acción de la pantalla.

**Segundo pase de cámara:** Un proceso realizado en la retroproyección de las maquetas donde se hace una reserva en una parte de la película mediante pintura negra en un cristal colocado delante. Se coloca en la escena una figura animada o una maqueta de un edificio y después de filmar la combinación, la película y la imagen proyectada se rebobinan en su correspondiente cámara. La parte previamente tapada se expone usando una máscara colocada en la parte contraria y así la imagen final da la impresión de que la figura o miniatura es parte de la escena original.

**Soporte de sodio o proceso de mate móvil de soporte de sodio:** Desarrollado por los laboratorios Rank Film en 1956, reducía el número de pasos requeridos para obtener un mate móvil correcto. Los actores, iluminados por una luz normal, interpretan ante una pantalla blanca iluminada por luces de vapor de sodio, haciendo que el fondo se torne amarillo. Una cámara especial con un prisma divisor de haz produce dos imágenes a través de dos aperturas separadas que inciden en dos rollos diferentes de película. El negativo estándar de color registra el detalle de la acción en vivo y la segunda película es de alto contraste y reacciona a la luz de sodio, haciendo que el fondo se vuelva negro, dejando una transparencia iluminada en la zona donde ocurre la acción.

Esto produce un mate móvil, el cual puede producir un contra-mate. La acción del primer plano se combina con un fondo adecuado en la impresora óptica. Ver también *Mate móvil/Travelling matte*.

**Técnica de la pantalla dividida:** Una técnica usada en la composición fotográfica en donde una parte de la imagen queda reservada con una máscara, haciendo que esa zona del negativo no se exponga. La película se rebobina y se expone una segunda o tercera vez, pero ahora colocando la máscara en la zona ya expuesta, exponiendo esta vez la zona de la composición no expuesta anteriormente. Esto puede hacerse en la cámara o mediante una impresora óptica.

**Telón de fondo:** Normalmente es un material parecido al terciopelo negro frente se pueden filmar los efectos. Esto permite que el efecto sea insertado ópticamente en la acción. Por ejemplo, los fuegos artificiales que se usaron como rayo en *La Tierra contra los platillos volantes*.

**Toma de retroproyección:** Una toma de imagen en movimiento filmada durante la acción real que se retroproyecta a la hora de hacer la animación. Se han desarrollado nuevos métodos para hacer que esas láminas se muestren con menos contraste del normal, haciendo que la combinación entre la imagen retrofotografiada y el muñeco tenga un aspecto más realista.





## Anexo 3

### TEXTOS ORIGINALES EN INGLÉS





### ANEXO 3. TEXTOS ORIGINALES EN INGLÉS

Se incluye a continuación las citas traducidas por el autor durante el texto en su idioma original, indicando la página donde se encuentra y su número de nota al pie correspondientes.

Página 3

**Nota 1:** I have never considered myself 'a special effects' person, only an animator and film-maker, which is a special field encompassing its own special brand of expertise [...]. There were times when it didn't seem worthwhile, but now I view it all as a huge odyssey of how we struggled against the enormous odds, much as Jason, Sinbad and Perseus had done.

Página 61

**Nota 1:** As a child it was the gateway to a world of wonder, a means by which my mind could create my own adventures.

Página 68

**Nota 11:** I had always wanted to make a film about the great Russian folk hero using Reinhold Gliere's wonderful symphonic tone poem. The piece has remained one of my favourites. The scale of the story would have necessitated a huge production and been prohibitively expensive, but its originality and depth would have made a unique and wonderful feature.

Página 72

**Nota 16:** Sadly, one of the better ideas, the valley of snakes or vipers, was never to see the light. I had planned to have a number of giant animated snakes in the foreground with real snakes slithering out of holes in the rock face in the background. I even went as far as making two drawings of the idea, but Charles has an aversion to snakes, and felt that it would upset pregnant women for some extraordinary reason, so the idea was dropped.

Página 74

**Nota 17:** I had pictured her as a female Conrad Veidt, if there could be such a creation, and suggested that it needed someone of the calibre of Coral

Browne or Viveca Lindfors to achieve the required degree of majestic evilness.

Página 76

**Nota 19:** *The Thief of Bagdad* [...] was the yardstick against which I judged my own work when I set about putting the creatures back into legend by using my imagination and the wonders of Dynamation.

Página 84

**Nota 1:** My work, and therefore to a large extent my life, have been tied to a specific film and the man responsible for it. The film is *King Kong* (1933), and although Merian C. Cooper produced and in part conceived the basic idea, it was Willis O'Brien who created Kong and breathed life into him.

Página 91

**Nota 7:** At the time, of course, I had no reason to suppose that the dinosaurs I had seen on the screen were any less real than the human actors, and I asked my mother and father if we could go and see them for ourselves. They patiently tried to explain to me that the creatures no longer existed, except in movies and books; but, of course, i did not believe them.

Página 93

**Nota 8:** Once I had seen the picture, my life was never the same again, and when I look back I find it all rather difficult to believe that in one afternoon a film about a giant gorilla had the influence to alter the direction of my entire life.

Página 94

**Nota 9:** Deep down I knew the images couldt'be real but in the back of my mind I hoped they were. I became obsessed with its magic, which some people might find a touch eccenotric in one so young.

Página 97

**Nota 1:** I collected everything I could on *King Kong* and became aware that Kong and the other creatures inhabiting the island must have been filmed by

means of 'special' techniques. Once I have realized this, it became the most important thing in my life to discover the true secrets of *King Kong*.

Página 115

**Nota 1:** The legs look like wrinkled sausages. You've got to put more character into it and study anatomy to learn where the muscles connect to the bones.

Página 127

**Nota 3:** Jutting from the side of the wall of the cave are many carvings made by the ancient people. Water comes pouring out of an opening, cascading down into a large carved vessel spilling over the edge into the many cracks in the cave floor.

Página 139

**Nota 2:** ...excellent adaptation of the story.

Página 156

**Nota 3:** A crowd of yes-men collected around.

Página 164

**Nota 1:** I think we ought to see if we can put you on a retainer fee.

Página 169

**Nota 2:** At times the gorilla overshadows the humans in "acting". *Mighty Joe Young* is a type of unreal screen entertainment which the critics probably will attack and the patrons, especially the young in age or heart, will enjoy.

Página 183

**Nota 1:** What should be obvious by now is that our type of visual pictures were made on extremely restrictive budgets, so everything had to be pre-planned in paper before the first frame of film was photographed. Hence they were not what would be called a director's film.

**Nota 2:** Being inclined to be a 'lone wolf' and a rather introverted person, I

had the opportunity to understand how to work in harmony with other people, something I was going to find invaluable through the rest of my working days.

Página 184

**Nota 3:** He was probably not the ideal choice.

**Nota 4:** One of two of them tried desperately to assert their authority, and at times it would seem as if we were shooting two different productions. Working with 'these' directors was extremely hard going, although I hasten to add that they were the exception rather than the rule.

Página 190

**Nota 2:** Once I had produced my key drawings and the screenplay had been agreed by the producer, the screenwriter and, sometimes, the director, I was then faced with the tasks of designing and constructing what I had portrayed on paper and of making the scenes that I had rehearsed in my imagination work on the screen. This is where it gets tricky. Everything up until then had been on paper but now, with writers, directors and my producer breathing down my neck, I had to put their money where my mouth was.

Página 193

**Nota 4:** Here were many of my fantasies and dreams of adventure, a Hollywood background come to life like something out of *The Lost World* or *She*. Gigantic stone heads were half buried in centuries of soil and monuments rose from the encroaching forests. The many images I saw on that trip would serve me later when I began making features.

Página 197

**Nota 2:** Patience is essential, but when you see the results of your labours it is dramatically rewarding. When the exposed film stock arrives back from the laboratory after being processed, the excitement of seeing a model move is impossible to imagine. That excitement never left me, even up to the last frame of film on my last feature.

**Nota 3:** The minute your mind wanders, you lose continuity and a whole scene or a days work can be lost. If the phone rang (in the 1960s I didn't have the luxury of an answering machine) I would either let it ring or take it off the hook altogether. When I look back at the hydra sequence, it is remarkable that I ever remembered which head was going forward or backward and whether a model was accelerating or decelerating.

Página 198

**Nota 4:** I remember once, in my garage studio whilst I was animating a dinosaur, that things were not going right. Gradually they got worse and worse, as they do in situations where you don't keep your temper, and in a fit of accumulated rage I threw a hammer at the floor. Unfortunately, it bounced and went straight through a huge plate glass painting I had been preparing to use in a miniature set and which I had spent weeks carefully painting. I almost cried with frustration, and there and then decided that if I wanted to make this my career, I would have to control my temper. I'm not saying that I didn't lose my temper after that incident —I did— but I always tried to remember that plate glass painting. It was a timely and a necessary lesson.

Página 201

**Nota 1:** My beauties, thought Terwilliger, my little lovelies. All liquid latex, rubber sponge, ball-socketed steel articulation; all night-dreamed, clay-moulded, warped and welded, riveted and slapped to life by hand.

Página 206

**Nota 1:** An armatured model (an articulated metal skeleton covered in latex rubber) is photographed a frame at a time, with the animator making fractional adjustments to its position in between successive frames. When the resulting film is run through a projector at normal speed it seem as though the model is living.

Página 212

**Nota 8:** ...one of the best examples of Bernie's music in our films.



Página 214

**Nota 13:** He seemed totally at home with fantasy. A perfect example of this is in his music for the capture of Pegasus. It is magnificent, highlighting exactly what I had in mind when animating and reflecting the essence of the struggle and ultimate conquest of the beast. His composition for the Medusa sequence was even better. The sound effects department had wanted to drop the music because they thought the sound effects of the rattle and the slithering on their own would be more effective. Good thought the sound effects were, it needed Laurence's wonderful music.

Página 235

**Nota 1:** ...otherwise audiences, rather than suspending their disbelief, simply start laughing.

Página 238

**Nota 2:** ...providing strong exploitation potential.

Página 253

**Nota 2:** The picture is notable for its visuo-cinematic achievements and its bold, bright and sweeping score by Bernard Herrmann. (...) Special visual effects expert Ray Harryhausen, whose Superdynamation process makes the motion-pictured *Gulliver* plausible and workable, rates a very low bow for his painstaking, productive efforts. Perspectives, optical variations and split-screen synchronization efforts are gratifying and invaluable.

Página 275

**Nota 1:** ...a head as high as a man, covered with horny scales, long stalk-like appendages holding tiny witless eyes... a colossal hulk that seems to rise almost to the roof of the cavern, a mountain of translucent blubber.

Página 276

**Nota 2:** ...a grotesque outline that suggests a human being in a cloak, with a lowered head... it seems to consist of two enormous flat casings that are presumably its eyes, yet there are no pupils, no eyeballs, only oblong boxlike formations covered with vertical slates... the supposedly solid body was

hollow! Inside out. its rib cage folded about it like a bat's wing.

**Nota 3:** ...a extensive maze of angular passages and countless open topped chambers are packed together in steeply rising tiers... a gigantic termite hill

**Nota 4:** ...creatures with tiny heads and swollen abdomens.

Página 321

**Nota 5:** Minaton should have been a far more important character and woven more intricately into the story as a terrifying tool of evil.

Página 331

**Nota 3:** ...making Andromeda's sacrifice to it more acceptable.

Página 342

**Nota 11:** It is a frightening yet beautiful rendition of the legend, and the one on which I based the face of my Medusa. Taking the effect Cellini had produced, I designed her to possess a mesmerizing ugliness built on a beautiful bone structure.

Página 343

**Nota 12:** ...who wants a Gorgon that's skimpy on snakes?

Página 350

**Nota 1:** 'Creature' is a term that not only suggests a potential to go beyond the frightening/monstrous, but also acknowledges the existence of a creator, whose input, control and decision-making are essential to the way the resulting creation is shaped, presented and understood; particularly when the creation pre-existed as a character..

Página 361

**Nota 2:** I was puzzled by this intensely introvert young man, who always chose to practice the basic animalistic passions of fear, anger and rage. It wasn't until years later when I attended a showing of *Mighty Joe Young* that I was able to put the pieces together. I could see in one of the gorilla grimaces

that Ray had worked that out in our class.

Página 363

**Nota 4:** If there is one thing that working on *Joe* taught me, it is that you have to inject something of yourself into a creature. Some of those 'personal touches' were from my own character, others were from movies I had seen, some from observation and some from acting classes.

Página 366

**Nota 5:** If you get the poses and gestures in your mind correctly, when you reach the end of the pose, that pose will suggest another, one that you may not have conceived originally. It is an instant creation of movement.

Página 374

**Nota 1:** Those who love movie magic will thank heaven for *Clash of the Titans*! It's a magical experience!

**Nota 2:** *Clash of the Titans* is a welcome old-fashioned trek through an ancient world of Gods and Heroes. That old master of fantasy, Ray Harryhausen, has finally been given full rein to display his teeming imagination on the screen. It works!

**Nota 3:** *Clash of the Titans* is Ray Harryhausen's *Gone With the Wind*.

**Nota 4:** The real star of the movie, however, is Ray Harryhausen... when Perseus tames Pegasus, it sure looks like he's dealing with a real horse. [...]. It's a family film and yet it's not by any means innocuous: It's got blood and thunder and lots of gory details, all presented with enormous gusto and style. It has faith in a story-telling tradition that sometimes seems almost forgotten, a tradition depending upon legends and myths, magical swords, enchanted shields, invisibility helmets, and the overwhelming power of the kiss. I had a great time.

Página 375

**Nota 5:** ...'an unbearable bore' with 'flat, outdated special effects'.

**Nota 6:** The way the creatures moved encouraged a sense that one was watching a miracle, but when the miraculous becomes commonplace, the concept of the miracles cease to be miraculous. In any event, my time had passed: there would be no room for a maverick who worked on his own in a small back room making it up as he went along.

Página 377

**Nota 7:** As time moved on this became more difficult, until I was forced to bow to the fact that my method of working, in the financial sense, was no longer practical. Model animation has been relegated to a reflection, or a starting point for creature computer effects that has reached a high few could have anticipated. However, 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. Fantasy, for me, is realizing strange beings that are so removed from the 21st century.

**Nota 8:** I gave them a fantasy element and after all we weren't making pictures for palaeontologists, although today filmmakers make all their creatures so real —too real for my tastes.

Página 378

**Nota 9:** When we met for the first time, Ray was kind enough to take a look at our first wire framed test on the first digital dinosaurs for *Jurassic Park* and he was extremely complimentary. Everybody in the room, including myself, had always been inspired by [his] creativity, scientific and artistic breakthroughs.

**Nota 10:** I am often asked if I would have liked to have been involved with *Jurassic Park*. The plain answer is no. Although excellent, it is not with all its dollars what I would have wished to do with my career. I was always a loner and worked best that way. Since the very beginning I fought and struggled under constant pressure to keep the design and final result within my hands.

Página 384

**Nota 1:** He was still as a boy and a dreamer. He never seemed to grow up.

Página 386

**Nota 7:** Everything [he] did influenced me. The first time I dabbled in clay as a kid was to try and recreate some of the amazing characters that Ray created for those amazing breakthrough pictures.

Página 387

**Nota 8:** Ray and Willis O'Brien did so much to transform stop-motion in this business and paved the way for so many amazing things that are being done now, I can't watch those images without thinking about the ones that you put in my head when I was a kid. The nes ones are all very technically smooth but they seem to lack the heart that Ray put into his stuff.

Página 389

**Nota 11:** ...*Jason and the Argonauts*, which I saw when I was seven years old. It blew my mind and I wanted to do that, whatever “that” was. I wanted to know how it was done. It sent me down the path of creating my own stories, my own characters and wanting to be a film-maker. Ray's films, his fantastic visions, his dreams, waking nightmares, whatever he has put into he collective consciousness over the years have really jump-started the imaginations of a whole generation of film-makers. We all owe Ray a great debt.

Página 392

**Nota 17:** I wanted to make my 'Jason', or my 'Sinbad'. My partner Fran Walsh and I toiled for a while on original fantasy story ideas, before settling on the idea of adapting *The Lord of the Rings* instead. *The Lord of the Rings* is my 'Ray Harryhausen movie'. Without that life-long love of his wondrous images and storytelling it would never have been made —not for my at least.

**Nota 18:** ...sitting the right in the middle of the first of the trilogy, *The Fellowship of the Ring*, is my 'Harryhausen scene' —the fight with the cave troll in Balin's tomb. I wanted that monster fight to contain all the gags and

moments I enjoyed seeing in Ray's films: people dodging the monster, throwing rocks and spears at it, the climactic moment when the hero jumps on its back, it's all there in that scene. I was finally fulfilling a childhood dream.

Página 393

**Nota 20:** I remember hesitating at the thought of re-making such a classic, which up until then had definitely been a no-go area as far I was concerned. I didn't see how one could improve on the original except by making it in colour and smoothing the animation, but in the end it still wouldn't be the same picture.

Página 405

**Nota 25:** Influences can, of course, cross the boundaries between different art forms.



**RESUMEN / SUMMARY / RESUM**







## RESUMEN

Ray Harryhausen (1920-2103) fue el creador de los efectos especiales de animación de *Simbad y la princesa* (1958), *Jasón y los argonautas* (1964) o *Furia de titanes* (1981), pero su participación en las películas fue más allá, sugiriendo argumentos, diseñando escenas y animando las criaturas. Por esa razón se le considera no solo un animador, sino el alma de las películas en las que participó.

Este trabajo trata de analizar las razones por las que consideramos que Ray Harryhausen es uno de los más grandes creadores de fantasía de la historia del cine, un artesano universal e irreplicable, como Méliès y Walt Disney. Mediante un recorrido por su vida y obra se hace especial atención en las personas y circunstancias que hemos considerado relevantes para su educación sentimental y formación como artista, ya sean a través de relaciones personales, familiares o profesionales, películas como *King Kong* u obras como las de Gustavo Doré o Charles R. Knight.

Lo que más ha trascendido de sus películas ha sido las criaturas que las protagonizaron, auténticas estrellas que relevaron a los actores a un segundo plano. Todas aquellas creaciones surgieron de la propia mente del autor y reflejaron su personalidad y amor por la fantasía y lo sobrenatural a través de una técnica puramente artesanal como la *Dynamation*. Dicha galería está formada por dinosaurios, animales mitológicos, alienígenas, monstruos legendarios y toda clase de criaturas, que no monstruos, surgidas de su imaginación y animadas por su propia mano. En este trabajo daremos cuenta de cada uno de ellos, analizando su procedencia, diseño, movimiento, carácter e influencias en obras posteriores de otros autores y otros campos, encontrándonos con semejanzas de estilo y diseño sorprendentes y reveladoras. Este trabajo, en suma, es una carta de amor a Harryhausen.

## SUMMARY

Ray Harryhausen (1920-2103) was the creator of the animation special effects of *The Seventh Voyage of Sinbad* (1958), *Jason and the Argonauts* (1964) or *Clash of the Titans* (1981), but his share in the movies went further, suggesting arguments, designing scenes and animating creatures. For that reason he is considered not only an animator, but the soul of the films in which he participated.

This research attempts to analyze the reasons why we believe that Ray Harryhausen is one of the greatest fantasy film creators of the history, an universal and unique craftsman, as Méliès and Walt Disney. Through a tour of his life and work focus on people and circumstances that we have considered relevant to his sentimental education and training as an artist, whether through family or professional relationships, or through movies like *King Kong* or such the works of Gustave Doré or Charles R. Knight.

The most important thing that has transpired in his films has been the creatures that starred in, real stars that relieved the human actors into the background. All those creations emerged from the author's own mind and reflect his personality and love for fantasy and the supernatural through the purely craftsmanship technic like Dynamation. This gallery is made up of dinosaurs, mythological animals, aliens, legendary monsters and all sorts of creatures, not monsters, arising from his imagination and encouraged by his own hand. In this work will treat each of them, analyzing their origins, design, movement, character and influence in later works of other authors or fields, meeting with style striking and revealing similarities of style and design. This rerearch, in sum, is a love letter to Harryhausen.

## RESUM

Ray Harryhausen (1920-2103) va ser el creador dels efectes especials d'animació de *Simbad y la princesa* (1958), *Jasón y los argonautas* (1964) o *Furia de titanes* (1981), però la seva participació en les pel·lícules va ser més enllà, suggerint arguments, dissenyant escenes i animant les criatures. Per eixa raó se li considera no sols un animador, sinó l'ànima de les pel·lícules en què va participar.

Este treball tracta d'analitzar les raons per les quals considerem que Ray Harryhausen és un dels més grans creadors de fantasia de la història del cine, un artesà universal i irreplicable, com Méliès i Walt Disney. Per mitjà d'un recorregut per la seva vida i obra es fa especial atenció en les persones i circumstàncies que hem considerat rellevants per a la seva educació sentimental i formació com a artista, ja siguen a través de relacions personals, familiars o professionals, pel·lícules com *King Kong* o obres com les de Gustavo Doré o Charles R. Knight.

El que més hi ha sagaç de les seves pel·lícules ha sigut les criatures que les van protagonitzar, autèntiques estrelles que van rellevar els actors a un segon pla. Totes aquelles creacions van sorgir de la pròpia ment de l'autor i van reflectir la seva personalitat i amor per la fantasia i el sobrenatural a través d'una tècnica purament artesanal com la *Dynamation*. La dita galeria està formada per dinosaures, animals mitològics, alienígenes, monstres llegendaris i quasevol classe de criatures, que no monstres, sorgides de la seva imaginació i animades per la seva pròpia mà. En este treball donarem compte de cada un d'ells, analitzant la seva procedència, disseny, moviment, caràcter i influències en obres posteriors d'altres autors i altres camps, trobant-nos amb semblances d'estil i disseny sorprenents i reveladores. Aquest treball, en suma, és una carta d'amor a Harryhausen.





