

# Nosferatu. Revista de cine (Donostia Kultura)

Título:  
Todos eran sus hijos: Ray Hanyhausen

Autor/es:  
Torres, Sara

Citar como:  
Torres, S. (1994). Todos eran sus hijos: Ray Hanyhausen. Nosferatu. Revista de cine. (14):70-78.

Documento descargado de:  
<http://hdl.handle.net/10251/40891>

Copyright:  
Reserva de todos los derechos (NO CC)

La digitalización de este artículo se enmarca dentro del proyecto "Estudio y análisis para el desarrollo de una red de conocimiento sobre estudios fílmicos a través de plataformas web 2.0", financiado por el Plan Nacional de I+D+i del Ministerio de Economía y Competitividad del Gobierno de España (código HAR2010-18648), con el apoyo de Biblioteca y Documentación Científica y del Área de Sistemas de Información y Comunicaciones (ASIC) del Vicerrectorado de las Tecnologías de la Información y de las Comunicaciones de la Universitat Politècnica de València.

Entidades colaboradoras:



**donostiakultura.com**

La isla misteriosa  
(Mysterious Island,  
1961),  
de Cy Endfield



# Todos eran sus hijos: Ray Harryhausen

Sara Torres

**E**n la galaxia cinematográfica, las primeras estrellas no del todo fugaces que brillaron fueron los actores y actrices. Más tarde comenzaron a hacerse populares algunos directores. Después le tocó el turno a los productores con mayor carisma. Pero hubo que esperar algo más hasta que los magos responsables de las ilusiones sorprendentes o terribles, los geniales artesanos creadores de los efectos especiales se convirtieron en figuras públicamente reconocidas por los espectadores. Hoy ya es algo aceptado que grandes hechiceros de los FX como Carlo Rambaldi o Stan Winston merecen ser destacados en los títulos de crédito con letras de no menor tamaño que el de los protagonistas o directores

de las películas en que participan. Pero se trata de una conquista reciente. Hace unas décadas, los nombres de Willis O'Brien o Ray Harryhausen sólo eran conocidos por un puñado de aficionados fanáticos al mejor cine fantástico: ¡todavía en los títulos de **Hace un millón de años** (*One Million Years B. C.*, Don Chaffey, 1966) se denominaba al responsable de los efectos especiales con el pintoresco nombre de Harry Hausen, algo así como decir que el protagonista de **Rambo** (*Rambo*, George Pan Cosmatos, 1985) fue Stal Lone! Sin embargo, pocos nombres en la historia del cine merecen ser recordados con mayor afecto que el del fantástico inventor de tantas criaturas maravillosas.

Ray Harryhausen pertenece a la mejor cosecha de comienzos de los años veinte, como sus amigos y colegas de entusiasmo por la fantasía científica Ray Bradbury y Forrest J. Ackerman. Cuando tenía trece años vio una de las películas milagrosas de la historia del cine, **King-Kong** (*King-Kong*, Ernest B. Schoedsack y Merian C. Cooper, 1933), pero en lugar de fijarse exclusivamente en los nombres de Fay Wray o de Bruce Cabot buscó en el genérico al padre de la gran criatura: Willis O'Brien. Y es que los fantásticos paisajes y los seres imposibles de esa película coincidían con su afición más enraizada. Desde niño, Ray Harryhausen había disfrutado con los dioramas y ya en el colegio había realizado una curiosa ma-



queta tridimensional de la costa californiana. Le apasionaban los decorados fantásticos y las criaturas antediluvianas que el ojo humano nunca pudo contemplar, por lo que ver **King-Kong** fue como efectuar una excursión al país de sus anhelos. Por aquella época construyó también la que debió ser su primera criatura: un terrible oso de las cavernas compuesto a partir de un viejo abrigo de pieles de su madre, sustentado por una armazón de madera revestida de goma espuma. Más tarde comenzó a pergeñar esqueletos de dinosaurios a partir de los que veía en los museos de Ciencias Naturales. No olvidemos que Harryhausen había nacido en Los Angeles, en cuyos enormes depósitos de brea se encontraron en perfecto estado de conservación tantas bestias y plantas prehistóricas...

A los diecisiete años asistió a una convención de los pioneros aficionados a la ciencia-ficción que tuvo lugar en Los Angeles, California, su propia ciudad natal. En aquel final de los años treinta, la ciencia-ficción era en USA algo más que una moda literaria: algo así como una religión *light* juvenil y vanguardista. De ella surgieron algunos de los grandes guionistas cinematográficos que trabajaron con los Corman, Hitchcock, etc... como Richard Matheson o Robert Bloch, ambos pertenecientes a lo que podríamos llamar la primera generación post-Lovecraft. Buena parte del éxito popular del cine americano y de su afianzamiento como arte a la medida de los jóvenes se debe a la atención que dedicó desde sus comienzos al género de la ciencia-ficción, olímpicamente desdeñando por lo general en la "realista" Europa. Y ello no por medio de superproducciones de alto presupuesto, sino principalmente a través de modestas pero ingeniosas piezas de la serie B y aun de series televisivas en las que se

formaron los Lucas, Spielberg, Joe Dante, etc...

Pues bien, en esa convención de Los Angeles Ray Harryhausen conoció a otros dos muchachos que debían ser ya amigos y cómplices suyos a lo largo de toda la vida: Ray Bradbury y Forrest J. Ackerman. Intercambiaron sus inquietudes y decidieron apoyarse mutuamente: Bradbury escribía, Harryhausen dibujaba y Forry Ackerman quería editarles a ambos y a todos los que fueran como ellos. En la primera revista que éste fundó, *Imagination* (precedente de su luego mítica *Famous Monsters of Monsterland*, se publicaron relatos de Bradbury con ilustraciones de Harryhausen. Pero la amistad entre los dos Ray iba más lejos: mantenían larguísimas conversaciones telefónicas comunicándose sus proyectos (más tarde, Harryhausen se ha felicitado públicamente de que por entonces las conferencias telefónicas no

fuesen tan costosas como hoy en día...). Las ilusiones de ambos tenían que ver con el cine: Bradbury aspiraba a escribir alguna vez un guión que fuese representado por Orson Welles y el otro Ray deseaba realizar los mejores efectos especiales nunca vistos, sobre todo quería ser el padre del mejor dinosaurio cinematográfico de todos los tiempos. Años después, ambos cumplieron en cierta forma sus aspiraciones, porque Bradbury fue guionista de **Moby Dick** (*Moby Dick*, John Huston, 1956) y escribió el comentario de **Rey de Reyes** (*King of Kings*, Nicholas Ray, 1961), películas en las que participó diciendo frases por él escritas el inmenso Welles, mientras que Harryhausen llevó al mundo del celuloide los mejores dinosaurios nunca vistos... hasta **Parque Jurásico** (*Jurassic Park*, Steven Spielberg, 1993). Y está claro que tampoco las criaturas de Spielberg hubieran sido posible sin el precedente



Ray Harryhausen



anterior de los hijos artificiales de Harryhausen. Tal como en las especies biológicas, también entre las especies cinematográficas hay una indudable evolución...

Desde pequeño, como hemos dicho, Harryhausen se interesó por el dibujo y los seres fantásticos. Sus padres, Fred y Martha, apoyaron todo lo posible su vocación, por medio de una buena formación cinematográfica (de la que no podían estar ausentes joyas tan de su gusto como *Metrópolis/Metropolis*, Fritz Lang, 1926, o *El mundo perdido/The Lost World*, Harry O. Hoyt, 1925, con efectos especiales de Willis O'Brien, basada en la novela de Conan Doyle y anterior en ocho años a *King-Kong*), visitas frecuentes a museos y matriculándole en "Los Angeles City College", donde

Ray cursó las asignaturas de escultura, fotografía y drama. Por entonces flojeó en el estudio de la anatomía (luego llegaría a ser un auténtico especialista) pero en cambio demostró excelentes dotes para la interpretación dramática, hasta el punto de que se pensó en él como un futuro gran actor. Sin embargo sólo muchos años más tarde utilizaría sus recursos interpretativos y de modo muy breve, en su discreta aparición-homenaje en la película *Espías como nosotros (Spies Like Us)*, 1985) de John Landis.

En la doble banda sonora del *laser-disc* de *Jasón y los Argonautas (Jason and the Argonauts)*, Don Chaffey, 1963), el propio Harryhausen cuenta cómo cierto día se encontró con una chica que estaba leyendo un libro sobre King-Kong. Traba-

ron conversación y resultó que la muchacha había trabajado como *script* en el mítico filme. Conocía por tanto a Willis O'Brien y se ofreció a presentárselo, ofrecimiento que Ray no podía desaprovechar. El encuentro debió ser extraordinariamente cordial porque Harryhausen, que como toda persona decente es hombre de lealtades, ha guardado toda su vida una auténtica veneración por este maestro de la animación cinematográfica (cuya existencia personal estuvo marcada por terribles tragedias familiares): el libro prologado por Ray Bradbury en el que el otro Ray cuenta película a película cómo hizo todos sus trabajos viene encabezado por una gran fotografía del viejo Willis O'Brien acompañada de una cariñosa dedicatoria de su agradecido discípulo. ¿Discípulo? Lo fue Harryhausen, desde luego, pero en el sentido en que Leonardo o Rafael pueden ser considerados como "discípulos" de Giotto: es decir, como quien aprovecha el punto de partida magistral que se le ofrece para llevar un movimiento artístico a su más alta cima.

Willis O'Brien le explicó los fundamentos técnicos de los que se había servido para crear sus bestias fabulosas y el inolvidable gran gorila al que su nombre permanece unido. Se trataba de realizar maquetas articuladas lo más detalladas posibles, por lo común de un tamaño entre los veinte y los sesenta centímetros de alto, y situarlas en un pequeño decorado efectuado con todo cuidado para después ir fotografiando uno a uno todos los pasos en los que puede descomponerse un movimiento. Proyectadas luego a ritmo cinematográfico, esas imágenes estáticas deben dar la requerida impresión de movimiento, que ha de conjuntarse por medio de transparencias, etc... con el de los actores humanos. Esta técnica, llamada





*stop-motion*, la patentó O'Brien en 1916 (aunque un colega desaprensivo intentó robársela cuarenta años después), y viene a ser como se ve bastante semejante a la de los dibujos animados. El resultado no sólo presenta un grado aceptable de realismo, sino que tiene también un encanto indefinible, onírico, que fórmulas más sofisticadas de efectos especiales no han logrado igualar: es quizá el atractivo de las marionetas, que nos gustan tanto por sus movimientos casi humanos como porque juntamente nunca ocultan del todo su condición de muñecos. Y ya sabemos que Pinocho se hace más real cuando se convierte en niño, pero pierde su gracia de Pinocho...

O'Brien era un exigente perfeccionista. Para realizar sus maquetas tuvo la ayuda del escultor mexicano Marcel Delgado, que más adelante trabajó también con Harryhausen en **El gran gorila** (*Mighty Joe Young*, Ernest B. Schoedsack, 1949). Cuando el joven Ray le presentó tímidamente sus esbozos, le recomendó que profundizase más en el estudio anatómico de los movimientos, tanto animales como humanos. Su cariño por el principiante no le impidió decirle que las patas de un estegosaurio tentativo que había fabricado "parecían salchichas". Harryhausen tuvo también sin embargo otros maestros: en 1940 conoció en Hollywood a George Pal, el estupendo animador que más tarde produciría películas tan permanentemente recomendables como **La guerra de los mundos** (*The War of the Worlds*, Byron Haskin, 1953) o **Cuando los mundos chocan** (*When Worlds Collide*, Rudolph Maté, 1951). Sería George Pal quien proporcionaría a Harryhausen sus primeras ocasiones de trabajar remuneradamente en lo que le gustaba, al incorporarle a su serie televisiva de



*The Animal World*  
(1955).  
de Irwin Allen

cuentos infantiles con muñecos animados, los *Puppetoons*. Estos relatos, como los de la madre Oca y otros basados en historias tan famosas como la del Rey Midas que Harryhausen hizo después, confirman el parentesco que guardan entre sí los métodos de la *stop-motion* y los dibujos animados, lo que al principio les llevó a competir por el mismo tipo de público.

Harryhausen, sin embargo, aspiraba a la pantalla grande y pretendía realizar otro tipo de historias. Ya en 1940 se pone a trabajar en "Evolution", que debía ser un ambicioso filme documental sobre el nacimiento y desarrollo de la vida en la Tierra, destinado a ser proyectado en colegios e institutos. Como era de prever, las escenas de los dinosaurios fueron las que con más fuerza captaron la atención de Harryhausen: ya hemos dicho que era hombre de irreductibles fidelidades. Pero de nuevo se habían de cruzar los dibujos animados en su camino, porque mientras trabajaba con ahínco en su "Evolution" asistió a la proyección de **Fantasia** (*Fantasia*, Ben Shardsteen, 1940) de Walt Disney. Allí encontró, acompañada de la música de "La consagración de la primavera" de Stravinsky, la realización con dibujos animados de lo que él quería hacer con sus maquetas y una buena realización además, por lo que abandonó su proyec-

to. Para el curioso historiador de las sensibilidades artísticas haremos notar que Stravinsky detestó hasta la náusea el filme de Disney e intentó por todos los medios legales que su partitura no figurase en él: era de esperar que el matrimonio entre Mickey Mouse y la vanguardia europea no fuera precisamente armonioso. Los esbozos de "Evolution" fueron muchos años más tarde aprovechados por Harryhausen en **The Animal World** (1955), un documental de Irwin Allen de nuevo sobre el tema de la evolución zoológica. Los doce minutos de la prehistoria correspondieron a Harryhausen sobre viejos diseños del ya caduco O'Brien y son lo único memorable de ese filme hoy ya olvidado. En ellos aparece el ya ritual combate entre un triceratops y un tiranosaurio, pterodáctilos, brontosaurios y una estampida de dinosaurios provocada por una erupción volcánica, que acaban achicharrados entre la lava y que fue considerado en su día excesivamente brutal por los *politically correct* del momento, que ya los empezaba a haber. Pero también aparece por primera vez la tierna escena del nacimiento de un dinosaurio rompiendo la prisión de su huevo, que recibe su debido homenaje en el admirable **Parque Jurásico** de Spielberg.

Pero antes de todo eso tuvo lugar otro combate entre titanes,

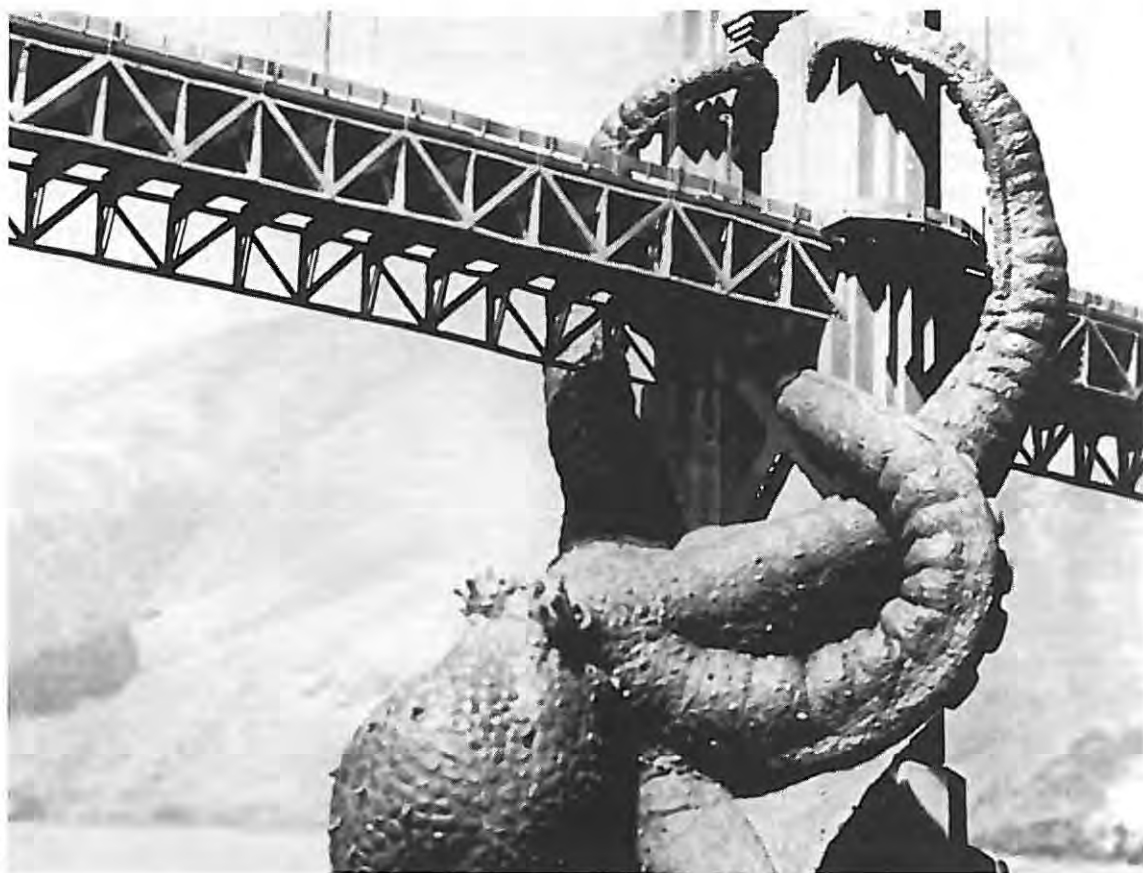
esta vez no prehistóricos sino pero que muy históricos: la Segunda Guerra Mundial. Harryhausen cumplió sus deberes militares en la armada americana y allí conoció a otro de esos amigos cuya fidelidad debía acompañarle durante muchos años: el productor Charles H. Schnee, con quien colaboró en una serie de documentales de animación para el entrenamiento de las tropas. Esa colaboración debía perpetuarse a lo largo de más de veinte años y en películas de signo muy diferente... Acabada la contienda, Harryhausen aprovechó para viajar por el mundo antes de regresar a su natal California. Visitó lugares exóticos como las ruinas mayas de Chichen-Itza, en Yucatán, una de esas concentraciones de viejos edificios ciclópeos que luego aparecerán en los decorados de algunas de sus películas.

De vuelta en Hollywood, Harryhausen realiza sus últimos cuentos animados para televisión hasta que finalmente obtie-

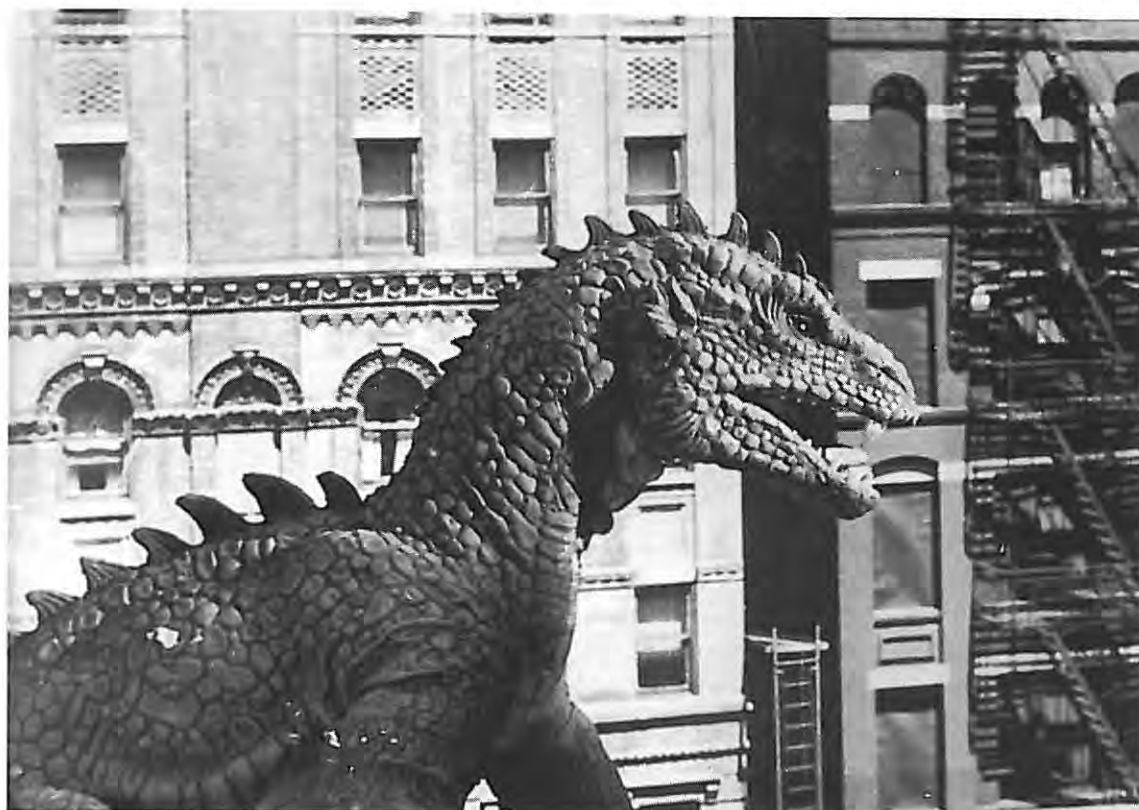
ne la oportunidad que andaba buscando, de manos de su amigo y maestro Willis O'Brien: los efectos especiales de la película **El gran gorila**, una secuela más bien *light* de **King-Kong** realizada por el mismo equipo de la obra maestra original: el productor Merian C. Cooper, el director Ernest B. Schoedsack e incluso el actor Robert Armstrong, que seguía siendo aquí también un promotor artístico con pocos escrúpulos aunque a fin de cuentas de buen corazón. Este filme, de tono frecuentemente humorístico y a veces un poco sensiblero aunque siempre digno, es la coronación del *stop-motion* a la manera de Willis O'Brien, antes de que fuese perfeccionado por Harryhausen. Los movimientos del gorila fueron estudiados a base de numerosas fotografías tomadas del más grande de estos antropoides que podía contemplarse en el zoológico de Chicago. Las escenas del enfrentamiento en el teatro en una espectacular sogatira con los diez forzudos, el último

de los cuales es el campeón Primo Carnera, la destrucción de la sala por la enorme bestia humillada, el combate con los leones, etc... están realizadas con auténtica maestría, aunque aquí y allá el ojo muy atento y sobre todo la moviola puedan captar algún inevitable fallo.

Hasta aquí Harryhausen no había hecho sino trabajar a la sombra de George Pal, primero, y de Willis O'Brien después. Pero en 1953 despegar por fin con alas propias, volando además en compañía de uno de sus mejores amigos: Ray Bradbury. De los varios relatos protagonizados por dinosaurios que ha escrito este autor, hay uno particularmente emocionante que narra el encuentro del último dinosaurio con un faro solitario, cuya sirena en la niebla toma por una llamada de apareamiento. Bradbury logra dar en este breve cuento una impresión desolada y desgarradora que puede convertirse en metáfora de la ambigua relación de miedo y deseo que vin-



*'I Came from Beneath the Sea (1955), de Robert Gordon*



El monstruo de tiempos remotos (*The Beast from 20,000 Fathoms*, 1953), de Eugène Lourié

cula al hombre moderno con la técnica. Los productores se interesaron por llevar el cuento a la pantalla, aunque en el trayecto perdió sutilezas metafísicas y ganó los sobresaltos de un relato de aventuras. La película se llamó **El monstruo de tiempos remotos** (*The Beast from 20.000 Fathoms*, Eugène Lourié, 1953) y en ella Harryhausen patentó su propio sistema de animación, llamado *Dynamation*, que fue perfeccionando película tras película: consistía en la proyección frontal en una pantalla blanca de la película tomada a las maquetas animadas, frente a la cual actuaban los actores humanos. La superposición final de ambos planos permitía una interacción de actores y maquetas más perfecta que todo lo logrado hasta entonces. Algunas escenas, como la destrucción primera del faro por el dinosaurio y las últimas en la montaña rusa del parque de atracciones están particularmente conseguidas.

A diferencia de algunos de sus comentaristas y críticos, que no

distinguen entre el alosaurio de **The Valley of Gwangi** (James O'Connell, 1969) y un tiranosaurio o entre el estyracosaurio de la misma película y un triceratops, Harryhausen siempre ha sido muy cuidadoso respecto al tipo exacto de animal cuya maqueta realizaba. Sin embargo, en **El monstruo de tiempos remotos**, prefirió inventarse un dinosaurio distinto a todos los conocidos en paleontología, para que ello aumentase la sensación de alarma en los espectadores. También tuvo que tomarse algunas libertades en su siguiente película, **It Came from Beneath the Sea** (Robert Gordon, 1955), para la que inventó uno de sus mejores monstruos pero algo irregular: se trata de un pulpo gigante con sólo seis tentáculos en lugar de los ocho reglamentarios que posee cualquier octópodo que se respete. Este "sexópodo" tenía gracias a su limitación menos problemas de animación, lo que abreviaba el tiempo de rodaje y abarataba su costo (no olvidemos que las películas de Harryhausen tuvieron casi siempre presupuestos muy modestos,

lo que deberían meditar quienes piensan que el éxito de las películas americanas se basa siempre en la sobreabundancia de medios económicos). Por lo demás, **It Came from Beneath the Sea** es un trabajo excelente: el pulpo está cuidadísimo tanto en movimientos como hasta en la viscosidad de su piel, lograda gracias a un revestimiento de glicerina, o en las turbulencias acuáticas que produce a su alrededor, formadas merced a la utilización de espuma sintética. Como el "sexópodo" ataca San Francisco, no podía dejar de enfrentarse con el famoso Golden Gate; pero las autoridades de la ciudad no estaban dispuestas a que su emblemático puente fuera destruido ni siquiera en una ficción cinematográfica, de modo que no pudieron hacerse tomas reales y hubo que sustituirlo totalmente por una maqueta.

**It Came from Beneath the Sea** supuso el reencuentro de Ray con su ex-compañero de "mili" Charles H. Schneer y con la productora Columbia Pictures, con quienes colaboraría en las si-



güentes dos décadas. Su próxima tarea conjunta fue **Earth versus the Flying Saucers** (Fred F. Sears, 1956), la única ocasión en la carrera de Harryhausen en que hizo una película "sin monstruos" (los robots alienígenas son hombres enfundados en escafandras especiales). Pero en cambio los platillos volantes que animó en el filme son tan perfectos que se les puede tomar por naves lo suficientemente enormes como para derribar el Capitolio, cuando en realidad son pequeñas maquetas de doce pulgadas. El realismo de esta película contribuyó a ensanchar la obsesión por los platillos volantes que se apoderó del mundo entero a poco de finalizar la Segunda Guerra Mundial y que mereció hasta un curioso estudio psicoanalítico de Carl Gustav Jung.

A finales de la década de los cincuenta, la edad de oro de cierto tipo de cine fantástico, Harryhausen efectuó la animación de dos de sus películas más conseguidas bajo todos los aspectos: **20 Million Miles to Earth** (Nathan Juran, 1957) (increíblemente no estrenada comercial-

mente en España) y **Simbad y la princesa** (*The Seventh Voyage of Simbad*, Nathan Juran, 1958). En ambos casos tuvo el apoyo de otro colaborador excepcional: el director Nathan Juran, uno de esos excelentes artesanos capaz de hacer con primor lo mismo una serie B fantástica que un *western*. En la primera de las dos, una nave de exploración espacial regresa de su viaje interplanetario con un solo superviviente humano y un ser de otro planeta, al principio diminuto pero que irá creciendo hasta convertirse en un peligroso gigante. El argumento tiene similitudes con el de otras películas del mismo género coetáneas o posteriores, como **El experimento del doctor Quatermass** (*The Quatermass Experiment*, Val Guest, 1955) o **Alien, el octavo pasajero** (*Alien*, Ridley Scott, 1979), pero la personalidad del Ymir creado por Harryhausen resiste todas las comparaciones. Es una fiera con algo de lagarto y bastante de gárgola, a la vez agresivo cuando se le hostiga pero también desvalido en el mundo extraño al que ha venido a parar. Otro de los atractivos del filme es su ambienta-

ción italiana, especialmente sus escenas en Roma: el Ymir pelea contra la adversidad en el templo de Saturno, derrota a un elefante ante la puerta de la Galería Borghese y perece en lo alto de las ruinas del Coliseo, en un final que no puede no recordar el memorable de **King-Kong**.

Si alguna película ha captado de veras la magia de *Las Mil y una Noches*, ésta es **Simbad y la princesa**. Reúne un excelente argumento, un magnífico ritmo narrativo, criaturas terribles y grotescas, viajes, exotismo y romance. Abunda en trozos antológicos, como los enfrentamientos con el Cíclope (sin duda el "hijo" de Harryhausen que ha llegado a hacerse más popular entre los aficionados) o el duelo entre Simbad y el esqueleto, momentos en que el sistema de *Dynamation* alcanza por fin su mayoría de edad. El malvado de la película, un ambicioso mago llamado Sokurah, fue interpretado por un actor inglés amigo de Harryhausen: Torin Thatcher, que logró componer uno de los grandes villanos de la historia del cine. Aunque sin duda el apellido "Thatcher" ha quedado



*Earth versus the Flying Saucers* (1956), de Fred F. Sears



20 Million Miles  
to Earth (1957),  
de Nathan Juran



unido a la acusación de villanía no por el arte de Torin sino por culpa de cierta señora que nunca hizo cine... Bastantes años más tarde Harryhausen volvió otras dos veces sobre la figura de Simbad, en **El viaje fantástico de Simbad** (*The Golden Voyage of Simbad*, Gordon Hessler, 1973) y **Simbad y el ojo del tigre** (*Simbad and the Eye of the Tiger*, Sam Wanamaker, 1977), logrando en ambas ocasiones muy simpáticas películas de aventuras pobladas de criaturas entrañablemente amenazadoras, aunque nunca se repitió el equilibrio mágico de la primera vez.

En un par de ocasiones Harryhausen prestó su talento a la pareja fundadora de la ciencia-ficción moderna, dos clásicos de la literatura de imaginación (es decir, de la literatura): Julio Verne y Herbert George Wells. La primera vez fue en 1961, con **La isla misteriosa** (*Mysterious Island*, Cy Endfield), una libérrima adaptación de la historia de Verne en la que los recursos de Ray como creador de efectos especiales son puestos a prueba no sólo por monstruos terrestres y submarinos, sino también por

erupciones volcánicas, tormentas aéreas, etc... Siempre se las arregla para resolver esos retos brillantemente, ayudado no sólo por trucos visuales sino también sonoros, debido a otro de sus colaboradores asiduos y valiosísimos: el músico Bernard Herrmann, al que ya debíamos la partitura de **Simbad y la princesa**. La novela adaptada de Wells fue una de las mejores de este autor, *Los primeros hombres en la Luna* (aunque la película se llamó en España **La gran sorpresa**/*First Men in the Moon*, Nathan Juran, 1964, supongo que por mero cretinismo de la

distribuidora). De nuevo fue Nathan Juran el director y el guión lo firmó Nigel Kneale, quién había escrito ya para la televisión británica los argumentos de la impresionante serie centrada en el doctor Quatermass. Los efectos que inventó Harryhausen para la nave lunar, la separación de la cápsula y la nave nodriza al llegar a la órbita de nuestro satélite, los despegues y aterrizajes, los movimientos humanos en espacios sin gravedad, etc... están tan conseguidos que parecen basarse en los documentales de auténticos lanzamientos y paseos interplaneta-



La isla misteriosa  
(*Mysterious Island*,  
1961),  
de Cy Endfield



*Furia de titanes*  
(*Clash of the Titans*,  
1980),  
de Desmond Davis



rios con los que todos nos hemos llegado a familiarizar años después.

Harryhausen animó también dos películas basadas en la mitología griega, **Jasón y los argonautas** y **Furia de titanes** (*Clash of the Titans*, Desmond Davis, 1980), que pueden considerarse como los *peplums* con monstruos más divertidos que jamás se realizaron... aunque los efectos del maestro sean lo más logrado de un conjunto en el que lo demás no está a la misma altura. Pero algunos momentos, como el de las Arpías que roban la comida al ciego pueden ser mencionados entre lo más conseguido que Harryhausen haya hecho nunca. Pero por supuesto Ray nunca olvidó su primer y gran amor: los dinosaurios. En 1966 construyó las bestias prehistóricas de **Hace un millón de años**, una película rodada en Lanzarote con un guión puramente gutural bastante lelo y con una Raquel Welch entre cuyos patentes encantos no figura el de parecer razonablemente antediluviana. Este filme mezcla maquetas de Harryhausen con auténticas iguanas muy

umentadas: nadie puede dudar que son mucho más "reales" como dinosaurios los bichos de Ray que los tristes lagartos de la madrastra Naturaleza. Ante el pterodáctilo de Harryhausen que decide alimentar a sus crías con solomillo de Raquel Welch (que sin duda no es mal bocado) o el clásico duelo entre el triceratops y el tiranosaurio (solventado heterodoxamente con la victoria del primero), hay que reconocer que el maestro por fin logró su deseo de construir los mejores dinosaurios nunca vistos en la pantalla hasta esa fecha. Sin embargo años después (1969) se estrenó otra simpática producción que es mucho mejor como película y que merece más consideración de la que ha recibido en la historia del fantástico: **The Valley of Gwangi**. Se trata de un viejo proyecto de Willis O'Brien, en el que se mezcla la película de monstruos con el *western* y un estupendo alosaurio siembra el terror en una plaza de toros antes de ir a perecer... en el interior de la catedral de Cuenca. Por cierto que la primera aparición de Gwangi, el alosaurio, capturando vorazmente

un pequeño dinosaurio al que siguen los protagonistas recibe también su correspondiente homenaje en **Parque Jurásico**.

Cuando Gwangi es por fin destruido, el niño al que ha perseguido no puede contener las lágrimas: sin saberlo asiste no sólo al final de la gran bestia primigenia sino también al de toda una época de dinosaurios "estilo Harryhausen". No seré yo quien piense que el gran mago de la animación no tiene dignísimos y apasionantes continuadores, que cuentan sin duda con más sofisticados recursos tecnológicos pero no merecen reproche por ello pues ¿hay algo mejor que poner la tecnología al servicio de la imaginación? Sin embargo, cuando visité hace un par de años en el Moving Image Museum de Londres la exposición de maquetas de Ray Harryhausen, esos pequeños juguetes algo despeluchados, a veces rotos, conmovedoramente frágiles, sentí nostalgia y agradecimiento. Son las reliquias del talento y el talento y la fantasía, por mucho que se perfeccione la técnica, nunca pueden pasar de moda.