

RAY HARRYHAUSEN; EL ARTISTA Y LOS ARTESANOS



Nació en 1920, en California (no nos asustemos, no voy a copiar su biografía, que para eso ya está internet, pero sí haré mención a alguna fecha que considere importante), es decir en los felices años veinte o años locos. Por tanto, nació en una época de grandes alegrías y penurias (crisis del 29).

Siempre mostró su predilección por el género de ciencia ficción, hecho sin duda, acrecentado por conocer a un genio del género: Ray Bradbury. De su relación y sentida amistad se ha escrito mucho y no incidiré en el tema. Pero, tal vez, la trascendencia de esta relación se exageró.

Pero, al revisar su obra me surgen varios interrogantes:

¿Los efectos de Ray Harryhausen le convertían en un realizador o era un simple técnico?....

Analizando su poder creativo y la importancia que tenía en el film sus creaciones, la respuesta debe ser un rotundo NO. Hay muchos ejemplos que nos servirían para ilustrar esto. En Simbad y la princesa (en mi opinión ya en su madurez creativa), lo importante no es un guión bastante simplón, ni una dirección plana con poca convicción en el elenco técnico y artístico, si no en los momentos álgidos de acción; cuando aparece el cíclope, me imagino la sorpresa del espectador de la época al ver unos efectos tan logrados en una película de planteamiento y presupuesto modesto. Una escena memorable que se repetirá en sus siguientes películas como en la famosa escena de los esqueletos. En esta película la dirección corrió a cargo de Nathan Juran director con mucho oficio y una dilatada trayectoria televisiva, pero sin ningún trabajo relevante por sí mismo. Es decir su trabajo como buen artesano (no apartaba innovación alguna, pero resolvía las distintas escenas con cierta eficacia, sin emocionar, pero correctamente). Pero, en su trabajo en Simbad, recordamos únicamente las creaciones de Ray. Indudablemente el se reunió con Nathan y planificaron juntos las escenas de efectos especiales, pero las creaciones, la situación, los movimientos, la expresión...eran de Ray. Y aquí el trabajo de los actores es mas digno que en otras de las películas de Harryhausen (tal vez, se notó aquí el oficio de Nathan eligiendo un elenco de actores, baratos, pero bastante aceptables). Por tanto, no se limitaba a crear vida, a por ejemplo el Cíclope, si no que daba vida a la película ya que esto lo condicionaba todo. Sin monstruos creíbles no había película ni realización, por tanto.

¿Son mejores los efectos especiales de hoy en día?....

Evidentemente, no son comparables. Pero, no deja de ser cierto el tópico de que tenían un encanto que los de hoy no tienen. Y sobre todo, una imaginación y una solución a los problemas de financiación que las grandes producciones de hoy en día no soportan.

*Jhon Carter tuvo un presupuesto de unos 250 millones de dólares (que se dice pronto), frente a Jasón y los Argonautas que no tuvo ni la décima parte de esa cantidad. Y sin embargo, todo el mundo a olvidado la película de Disney y sólo han pasado dos años desde su estreno y todos recordamos la escena de los esqueletos y han pasado más de tres décadas desde que se rodó. Pero, no es sólo la calidad técnica lo que se valora, porque sino Jhon Carter sería una buena película sino el talento. **Un film hecha meramente por buenos técnicos de efectos se convierte en una película fría, sin identidad***

propia y lo que es peor sin autor. Todo lo contrario de Ray, veíamos una de sus escenas y no hacía falta que nadie nos dijese que era de él...tenía su impronta, ese talento desbordante que se notaba en todas sus creaciones

Otro ejemplo fácil sería con Furia de Titanes (Clash of the Titans) y su remake, En especial con la escena en la que Perseo decapita a Medusa.

En la versión de Ray, nos presenta a una medusa que transmite, maldad, inquina, poder y una seducción peligrosa (es una mujer al fin de cuentas) que sólo la mirarla nos convierte en piedra. Una escena grandiosa, quizá su mejor creación (de la que él estaba más orgulloso) y que jamás olvidaremos. En su remake se esfuerzan en mejorar el lado técnico y sin duda los movimientos Medusa son mucho más realista y las facciones copian sin tapujos a la Medusa de Ray, pero no consiguen darle mayor terror ni intensidad a la escena, tan sólo más movimiento y realismo, pero es una escena que pide que sudemos con Perseo.



¿Cuál es su mejor trabajo?

Como he comentado antes, su madurez creativa se manifiesta a partir de Simbad y la princesa. Y luego fue desarrollando en películas posteriores como Jasón y los Argonautas, con sus famosísimos esqueletos o las increíbles arpías. Pero, más tarde retomará su trabajo con la serie de Simbad y en El Viaje fantástico de Simbad, El personaje debe llegar a Lemuria, donde se enfrentará a la terrorífica diosa de los seis brazos con sus letales cimitarras. Un personaje

lleno de la fuerza de Ray y de todo su esplendor creativo. Que logra aún hoy sorprender al espectador con su maravillosa creación. Y este personaje estaría en disputa, en cuanto a mérito artístico a la propia Medusa.

Sin embargo, la película, como tal, que me parece mejor es **Furia de Titanes**. A pesar de sus defectos (sobre todo un actor principal horrible, al que parece que alguien le debía un favor), es una película grandiosa, llenos de momentos magníficos y un “malo” que realmente no resulta ridículo, como en otras, si no que infunde miedo y transmite, sobre todo eso que transmite (todo lo que el protagonista no es capaz).

Como reflexión, me gustaría añadir que los nuevos técnicos en efectos especiales deberían conocer y comprender el legado Harryhausen. No todo es ordenador, no todo es dominar el software ni las nuevas tecnologías, si no hay creación no hay arte. Copiando no se hace arte, eso es otra cosa. Por supuesto, puede valer para hacer dinero, pero queremos sólo eso, o el cine debe seguir avanzando por la senda emprendida por él y por otros muchos hacia el verdadero arte, que si da dinero mejor, pero si no...Qué más da?...El arte perdura, las deudas se desvanecen.

Muchos realizadores se han dado cuenta que no se puede substituir a los extras por creaciones digitales, o al menos no hacerlo por sistema. Un Circo Máximo con extras reales nunca será comparable o las fantasmagóricas creaciones digitales. O una batalla no es igual realizada con miles de extras humanos que con fantasmas digitales. Lo ideal, como en casi todo, es buscar un equilibrio. De lo nuevo con lo antiguo y tal vez ahí, vuelva a tener cabida el maestro Harryhausen.

Descanse en paz maestro. Indíbil.

Adiós Ray.- Oriafontan (imagen)