

See discussions, stats, and author profiles for this publication at: <https://www.researchgate.net/publication/346396371>

Terry Gilliam El desafío de la imaginación

Book · January 2010

CITATIONS

0

READS

20

1 author:



Juan Mancebo
University of Castilla-La Mancha

92 PUBLICATIONS 4 CITATIONS

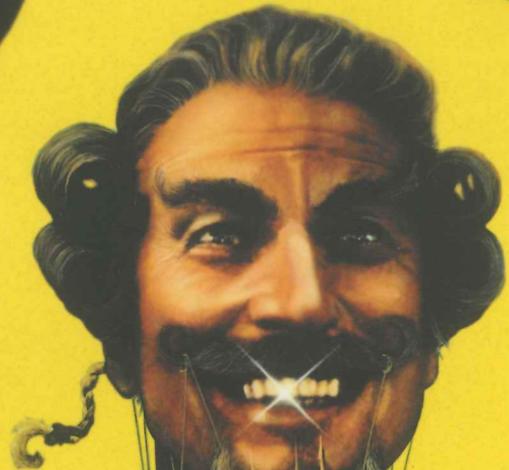
[SEE PROFILE](#)

Some of the authors of this publication are also working on these related projects:



Macario [View project](#)

COLECCIÓN PERFILES



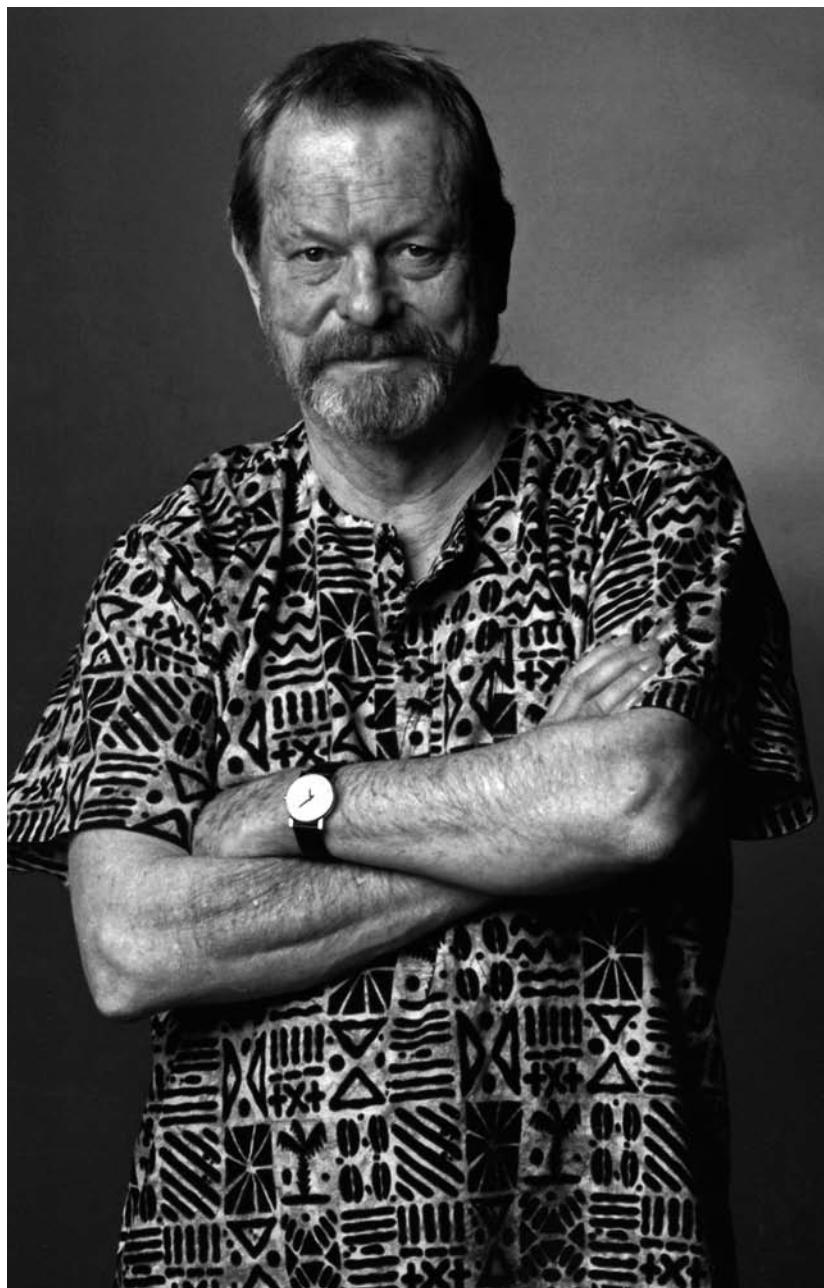
JUAN AGUSTÍN
MANCEBO
ROCA
(Ed.)

TERRY GILLIAM

EL DESAFÍO DE LA IMAGINACIÓN

TERRY GILLIAM

EL DESAFÍO DE LA IMAGINACIÓN



TERRY GILLIAM

EL DESAFÍO DE LA IMAGINACIÓN

Juan Agustín Mancebo Roca (Ed.)



PUBLICADO POR T&B EDITORES
Barquillo 15 A. 28004 Madrid. España
Tfno: 91 523 27 04. www.cinemitos.com/tbeditores

DISEÑO DE LA PORTADA: **CARLOS LAGUNA**
ILUSTRACIONES: **Archivo T&B Editores, Archivo Filmoteca de Albacete y Colección JALT**

PRIMERA EDICIÓN: **octubre de 2010**

© 2010 De los textos: sus autores
© 2010 T&B Editores

Todos los derechos reservados. Queda rigurosamente prohibida, sin autorización escrita de los titulares del copyright, bajo las sanciones establecidas en las leyes, la reproducción total o parcial de esta obra por cualquier medio o procedimiento, comprendidos la reprografía y el tratamiento informático.

ISBN: 978-84-92626-74-8
Depósito legal: M-41967-2010
Impreso en España - Printed in Spain

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	9
Juan Agustín Mancebo Roca	
LA CONTRADICCIÓN COMO DEFORMACIÓN DEL ORDEN	13
Mercedes Díaz Villarías y Javier García Rodríguez	
MONTY GILLIAM O TERRY PYTHON	27
José Antonio Romera Velasco	
JABBERWOCKY	39
Jesús Antonio López	
Los Héroes del Tiempo	49
Andrés Maté Lázaro	
BRAZIL, EN ALGÚN LUGAR DEL SIGLO XX	67
Fernando Roncero Moreno	
MÜNCHHAUSEN. ALUCINACIÓN Y MODERNIDAD	81
Enrique González de la Aleja Barberán	
El rey pescador, o el golpe doloroso	95
Daniel Álvarez Gómez	
12 MONOS: BIENVENIDOS AL FIN DE LOS TIEMPOS	105
Juan Agustín Mancebo Roca	
MIEDO Y ASCO EN LAS VEGAS. ESPEJISMOS EN EL DESIERTO	119
José Manuel Borrajeros	
Los hermanos Grimm	131
Javier Alarcón Celaya	
TIDELAND, ICONOGRAFÍA PARA UNA PELÍCULA	139
Isabel Rodrigo Villena	
DE MITOS, HIPNOSIS E IMAGINARIOS	155
Juan Laborda Barceló	
Lost in La Mancha: El contraataque de los molinos de la realidad	167
Isabel López Cirugeda	
BIBLIOGRAFÍA	179
NOTAS	183
LOS AUTORES	197

INTRODUCCIÓN

Lo más admirable de lo fantástico es que lo fantástico no existe. Todo es real.

—André Breton

Terry Gilliam es uno de los directores más destacados de la cinematografía contemporánea. A caballo entre la tradición norteamericana y europea, su obra es la de un visionario que ha creado un universo poético que oscila entre la fábula y la realidad, en el que el desafío de la imaginación se convierte en el fin último que modifica irremediablemente la consideración del mundo.

De igual modo se ha consolidado en la periferia de la industria. Si sus inicios estuvieron vinculados a la animación, la televisión y la subversiva propuesta de los Monty Python, su trayectoria en Hollywood ha estado superditada a proyectos que difícilmente completaban las expectativas económicas, lo que lo sitúa en una posición más cercana a la política del autor que a la del sistema. Esta dualidad es uno de los condicionantes sobre los que es necesario reflexionar para comprender su trayectoria. Gilliam es un director que trabaja dentro del *establisment*, con el que mantiene una difícil connivencia que ha terminado por imposibilitar nuevas producciones. Actualmente busca su financiación en Europa, donde no es condición *sine qua non* obtener una buena recaudación para sufragar un proyecto.

A este respecto hay que señalar las catástrofes por las que han pasado algunas de sus películas, como el fracaso de *Las aventuras del barón Munchausen* (*The Adventures of Baron Munchausen*, 1989), el naufragio y cancelación *sine die* de *El hombre que mató a don Quijote* (*The Man Who Killed*

Don Quixote), el fallecimiento de Heath Ledger o la dificultad para concluir y distribuir *El imaginario del doctor Parnassus* (*The Imaginariu of Doctor Parnassus*, 2009), que han situado a Gilliam en la excelsa lista de directores malditos incapaces de hacer un pacto con el destino para evitar que su trabajo quede invalidado. Los contratiempos han sido de tal magnitud que le han llevado a identificarse como un moderno don Quijote en busca de utopías cinematográficas dentro de un mundo en el que la capacidad de soñar es cada vez más limitada.

Otro creador de universos fantásticos, Fritz Lang, mantenía que el cine se reduce a la conversión de historias literarias en imágenes para satisfacer los deseos de los que alguna vez habían sido niños. Esta consideración se puede extrapolar a las películas de Gilliam, en las que, según su testimonio, ha prevalecido un sentimiento similar:

«La película que más veces vi de niño, que me provocó pesadillas por años, fue *El ladrón de Bagdad*... eran buenas pesadillas, llenas de elementos prodigiosos e invenciones. Era como encontrar un genio de la lámpara que puede realizar cualquier cosa»¹.

Este carácter omnívoro se transustancia en otras narrativas, relecturas que provocan bifurcaciones del recorrido primigenio. De este modo, el engaño, la indefinición de los mensajes, la alteración de la percepción y la narración, son algunos de los elementos que utiliza su cine, en el que adopta el papel de demiurgo. Y lo estructura a través de la omnipotencia visual, los laberintos, las rupturas de sentido y la disolución temporal, el salto de confines entre mundos y la simulación y creación de otros. Estas características están relacionadas con la postmodernidad de una propuesta en la que el tratamiento fantasmagórico, la cita al héroe clásico, la imposibilidad de salvación y, finalmente, la lectura del mundo a través del libro se articulan como reflexión última de la existencia.

Esta publicación pretende paliar, en la medida de lo posible, la escasa bibliografía en español sobre la obra del director, que se reduce al buen libro de Jordi Costa y Sergi Sánchez editado por el Festival de San Sebastián, referencial para la elaboración del nuestro. La colección de ensayos se compone sobre cada una de las películas del autor, además de dos capítulos de introducción que hacen un recorrido global por su obra y por la experiencia previa con los Monty Python.

Este libro es el inicio de una serie de colaboraciones entre Filmoteca de Albacete y el Departamento de Historia del Arte de la Universidad de Castilla-La Mancha. Queremos agradecer a D. Jesús Antonio López, director de Filmoteca, así como a la Concejalía de Cultura del Ayuntamiento de Albacete, su constante apoyo y preocupación hacia este proyecto y su disposición para iniciar esta y futuras acciones conjuntas. Del mismo modo, la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha ha posibilitado que vea la luz. Asimismo, es parte de la voluntad colectiva de otras instituciones y personas a las que no podemos dejar de agradecer su desinteresada colaboración, como la Universidad de Castilla-La Mancha, a través del Vicerrectorado del Campus de Albacete, por su compromiso para la realización de actividades en las personas de D. Antonio Roncero, Dña. Carmen Muñoz y Dña. Prado Flores.

Quisiéramos reconocer la labor de D. Miguel Cortés, Director del Departamento de Historia del Arte y de D. Francisco Cebrián, Decano de la Facultad de Humanidades, las facilidades para la realización de diligencias académicas que concluyen ahora en este volumen, así como a D. José Ángel Sánchez Gil, Dña. María Dolores Garrido Arce y D. Antonio Tendero, que ejercieron las labores de coordinación de los mismos.

Este libro es de sus autores, pero especialmente tenemos que agradecer su compromiso y empeño a D. Andrés Maté Lázaro, D. Enrique González de la Aleja y Dña. Isabel López Cirugeda. Finalmente, nuestro reconocimiento a Carmen Bayod, de T&B editores, que posibilitó que todo fuera más fácil.

Juan Agustín Mancebo Roca
Cambridge, Mass., agosto de 2010

LA CONTRADICCIÓN COMO DEFORMACIÓN DEL ORDEN

MERCEDES DÍAZ VILLARIAS Y JAVIER GARCÍA RODRÍGUEZ
Universidad de Valladolid

Para entender la obra cinematográfica de Terry Gilliam, debemos comprender que proviene de un lugar distinto al de muchos directores: sus primeros trabajos audiovisuales fueron animaciones para los Monty Python. Según las palabras del propio Gilliam en “La autobiografía por Monty Python”¹ desde pequeño dibujaba y sentía fascinación por las películas de Walt Disney, aunque pronto se sintió decepcionado por las estrategias económicas de la identidad de marca: «Me fascinaba por su belleza. Más tarde me decepcionó cuando comenzó con la publicidad y los patrocinios», reconoce Christie en “Gilliam on Gilliam”². Su curiosidad le llevó a los camerinos de un circo, realidad brutal cuyo contraste con la magia de la pista le resultó decepcionante. La estética de aquellas primeras animaciones que distorsionaban las dimensiones de espacios y personajes, bidimensionales y basadas en el *stop motion* y el *collage* en movimiento, se encuentra presente en el resto de sus películas, que son, ante todo, una acumulación de imágenes y golpes de efecto. A menudo su lenguaje parece el *simulacro* por parte del cine de una secuencia de animación, como ocurre con la increíble elasticidad facial de la madre de Sam en *Brazil*, las cabezas de muñeca parlantes que recuerdan a las hadas de Cenicienta en *Tideland* (1985), los interminables pozos similares a la versión de *Alicia en el país de las maravillas* de Disney (*Alice in Wonderland*, 1951, Clyde Geromini, Wilfred Jackson y Hamilton Luske) que aparecen en también en *Tideland* (2005) o el *Gingerbread Man, el hombre de galleta* surgido de un pozo en *Los hermanos Grimm* (*The Brothers Grimm*, 2005). Al igual que los anómalos seres del circo que el niño Terry adoraba, esta adaptación de la animación a la esfera de la realidad a través de los efectos especiales o mediante una burda inclusión, como lo es la carrera de Berthold, ayudante del barón Munchausen, genera una pican-

te mezcla de vergüenza y confusión propia de los cuentos infantiles, lo que a veces se inclinará más hacia la aversión que pueda provocar una feria de monstruos, como en *El rey pescador* (*The Fisher King*, 1991), *12 monos* (*Twelve Monkeys*, 1995), *Miedo y asco en Las Vegas* (*Fear and Loathing in Las Vegas*, 1998) o *Tideland*.

Si nos paramos a pensarlo, resulta curioso que un americano llegara a formar parte de la compañía que supuso la aglutinación del llamado *humor británico*, los Monty Python. Desde los años sesenta, el grupo sublimó una serie de características propias de la comedia en Gran Bretaña que venían apuntándose desde el fin de la Segunda Guerra Mundial con comediantes como Peter Sellers, Dudley Moore y, más tarde, Rowan Atkinson, y que podríamos definir como irreverencia e iconoclastia hacia el mundo exterior

la sociedad, la política y hacia uno mismo, parodiando el estereotipo del ciudadano inglés e incidiendo en sus aspectos negativos.

Es posible que a Terry Gilliam lo que más le atrajera de dicho movimiento fuera el hecho de que este tipo de humor insistía en mofarse de la autoridad. En la obra de Gilliam se encuentra muy presente la parodia; un modo adjetivo, parcial y no relacionado con la estructura de la obra, pero que como una veta fundamental la recorre en distintos grados y con diferentes significados. La parodia es una cualidad medular, pero por su propia naturaleza casi intangible, de su manera de contar como autor. Todo humor, y todo bufón, tienen una relación de amor-odio con la autoridad, pero si repasamos la obra de Gilliam, la parodia parece ser un elemento especialmente significativo, con importancia temática. En sus obras se parodian la mitología clásica, los libros de caballerías y la ciencia ficción, se parodian personajes literarios como el Quijote o el barón de Münchhausen, o personajes del imaginario popular, como la Venus de *El nacimiento de Venus* por Botticelli. Incluso se convierten en personajes a autores como los hermanos Grimm. Batjín, señala la parodia como una de las tres las manifestaciones de la cultura carnavalesca³. Por su parte, Linda Hutcheon, analiza la ironía desde dos perspectivas: la semántica y la pragmática. Desde la perspectiva semántica la ironía puede ser definida como “antífrasis” o inversión semántica. Pero este punto de vista, aunque nos ayuda a entender el buscado efecto de *choque* en el espectador, resultaría limitado para analizar las obras audiovisuales de Gilliam, y totalmente insuficiente para estudiar su obra como conjunto. Además, se hace necesario intentar deducir la “intención evaluativa” del autor durante el proceso de creación, y analizar la del



Terry Gilliam

lector/espectador en su interpretación. La intención evaluativa apunta a un juicio, normalmente de carácter peyorativo, en relación a un referente, ya que la parodia relaciona dos textos: uno que parodia y otro que es parodiado. Esto debe ser compartido tanto por la fuente como por el público. Todas las películas de Gilliam, desde las más *maravillosas* a las más naturalistas, burlan el *ethos*, lo cual Hutcheon define como “una respuesta dominante que es deseada y por último realizada por el texto literario”⁴. En estas películas, el *ethos* posee desde el inicio una marca peyorativa, la de corresponder a los objetivos del orden y la autoridad en contra de la imaginación liberadora encarnada, por ejemplo, por el oficial de la ciudad en *Las aventuras del barón Munchausen* (*The Adventures of Baron Munchausen*, 1989). Es ahí donde nace lo *grotesco*, lo que Batjín definía como “cronotopo”⁵: la anacronía de introducir algo propio a un marco espacio-temporal concreto en un marco espacio-temporal ajeno, que produce como resultado un efecto burlón, efecto que bien podemos observar en todas y cada una de sus películas, excepto en *Tideland* (2005), cuya crudeza consiste precisamente en la carencia de ese marco espacio-temporal alternativo, en no dejar más



Los caballeros de la mesa cuadrada.

escapatoria al horrible tiempo/espacio actual que la indefensa imaginación infantil. El trabajo de Gilliam se basa en una *memoria compartida*⁶, un imaginario de comunes tramas, figuras y personajes: el rey Arturo, Caperucita, Alicia en el país de las maravillas, etc. *Monty Python and the Holy Grail* (*Los caballeros de la mesa cuadrada*, 1975), película escrita por la compañía y dirigida por él, es un listado de los sufrimientos por los que el rey Arturo, representación del monarca ideal, debe pasar en su búsqueda del Santo Grial elemento añadido por Chrétien de Troyes a la leyenda para finalmente verse ninguneado por la realidad de un plató en el que se graba una serie histórica, hecho que le arrebata brutalmente todo legendario poder. Dicha resolución parece un现实idad una metáfora del ajuste de cuentas de la Historia hacia el personaje y de la realidad hacia la ficción: pese a la longevidad de sus relatos, nunca se han encontrado fuentes que puedan certificar sin duda alguna que alguna vez existiera un monarca en Inglaterra llamado Arturo, o algún personaje histórico real.

Jabberwocky (*La bestia del reino*, 1977), película inspirada por el poema de Lewis Carroll el mismo que el gato de Cheshire canta en la película de Dis-

ney, es un caso claro de narrativa de héroe: un joven huérfano de carácter humilde debe superar una serie de pruebas que coinciden en los puntos recurrentes que Propp denominó *funciones* en relación a los cuentos populares⁷. Según Gilliam, la película intenta señalar el absurdo de las relaciones de poder entre los hombres, y buscar el humor en la irreverencia de, por ejemplo, los actos biológicos más primarios: «De eso tratan mis películas. Sobre las excentricidades, el irracional absurdo de la especie humana. No se trata tanto de eso como de que hay situaciones en las que las personas actúan de manera muy divertida cuando se desahogan. No hay nada en la película que no se pueda encontrar en un cuadro de Brueghel»⁸. La figura de autoridad en esta película sería el rey Bruno el Cuestionable (Max Wall), monarca senil en cuyo reino la existencia del monstruo Jabberwock está provocando un éxodo masivo de los campesinos hacia la ciudad, donde pasan a ser explotados por comerciantes y religiosos. Ante todo esto, el rey no siente más preocupación que la de casar a su hija (Deborah Fallender), hasta que comprende que si el monstruo Jabberwock continúa su matanza no quedarán súbditos a los que extraer los impuestos pertinentes. El joven Dennos sería, visto con los ojos actuales, un pobre pueblerino de baja clase que se encamina a la ciudad en busca de fama y fortuna y que, cuando la logra, se lamenta de su destino.

En *Time Bandits* (*Los héroes del tiempo*, 1981), se repite el patrón dicotómico fantasía-realidad que identifica la esfera de la realidad con figuras de autoridad, en este caso, la falta de atención por parte de sus padres empuja a un muchacho hacia las lecturas sobre la Antigua Grecia y una serie de fantasías sobre caballeros, que tienen lugar durante la noche. Dentro de ese plano de fantasía, asimismo, los propios caballeros seis enanos se hallan en huelga como protesta hacia su jefe, el Ser Supremo, para el cual trabajan creando matorrales y árboles dentro de una organización altamente jerarquizada mediante la subdivisión en departamentos. Los caballeros han sustraído el mapa del Espacio y el Tiempo y lo utilizan para robar tesoros en diferentes períodos históricos.

Existe un paralelismo de evasión rebelde entre los caballeros y el niño, que se unirán en diferentes aventuras. En una de ellas, el niño encontrará una nueva figura de autoridad, cuando Agamenón (Sean Connery) lo trate como a su hijo. Dicha figura volverá en el final enfrentamiento realidad-ficción, Sean Connery en forma de bombero rescatando a Kevin de un fuego provocado por el microondas. El guión da un segundo giro para regresar de



Brazil

nuevo a la ficción, informando al espectador de que el microondas ha ardido por contener un trozo del Mal, lo que finalmente destruye el orden de realidad y deja a Kevin huérfano. Más adelante reflexionaremos sobre esta lucha entre orden y caos.

En *Brazil* (1985), una versión satírica de la distopía de Orwell 1984, un trabajador medio se ve enfrentado al aplastante poder de la burocracia, que representa la autoridad del Estado. Comparte con grandes clásicos de la *fantaciencia* como *Metrópolis* (1926) de Fritz Lang o *Blade Runner* (1982) de Ridley Scott una estética retrofuturista y un expresionismo que juega con la sobredimensión de los espacios, afectada por las tendencias de los años ochenta y el “neoexpresionismo postmodernista que invadió la música The Residents, el arte, la moda y el cine Pink Floyd, *The Wall* (1982), de Alan Parker; *Liquid Sky* (1982), de Slava Tsukerman según cuenta Pilar Pedraza⁹. En el arranque de la cinta observamos el despertar automatizado de Sam, y cómo diversas máquinas preparan el desayuno a un Sam que se comporta consecuentemente como un androide. Como en otras películas el monstruo en *Las aventuras del barón Munchausen* (1989) o la defectuosa maquinaria de *Los hermanos Grimm*, aparece aquí un engendro electrónico,



El rey Pescador

un guerrero que según las palabras de Gilliam: «Al ser fan de Kurosawa, siempre he querido que en alguna de mis películas apareciera una guerrero samurai. Así que hicimos éste a partir de piezas de ordenador y otros desechos. Y quizá sea simbólico de mi propio miedo a la tecnología japonesa, de ese monstruo que ahora nos domina»¹⁰. Reflexionaremos sobre estas criaturas híbridas más adelante.

En *Las aventuras del barón Munchausen*, el protagonista representa una alocada fantasía que se enfrenta a lo que podríamos llamar el autoritarismo de la realidad de una ciudad europea sitiada por los turcos, simbolizado por la exhaustiva labor de comisarios e inspectores. Las razones históricas o políticas del sitio son sustituidas por las imaginaciones del barón. En un plano real, podría ser interpretado que tales aventuras sólo tienen lugar dentro del escenario de un pequeño teatro, pero la película introduce las aventuras del barón como único parámetro de espacio y tiempo.

En *El rey pescador* volvemos a encontrarnos a un ciudadano medio, locutor de radio, Jack, que, como consecuencia de una crisis existencial, es confundido con un vagabundo y agredido en la calle. Otro vagabundo interpretado por Robin Williams dota de un nuevo sentido a su vida. Si bien

Parry sufre alucinaciones en las que aparecen el Santo Grial y el Caballero Rojo, nunca se abandona totalmente el punto de vista racional. Más que una lucha contra la autoridad, en este caso lo que une a ambos personajes es su sentimiento de aplastamiento por las convenciones sociales y la brutalidad de la cotidianidad. En cambio, en *12 monos* encontramos un patrón antiauthoritario muy potente. El argumento trata de una visión futurista del Apocalipsis de nuestra sociedad por vía de una epidemia fatal que un viajero en el tiempo intenta evitar (Bruce Willis). Existe un sistema penitenciario coactor para aislar a aquellos que se desvén de las normas biológicas y científicas, y una resistencia ecoterrorista llamada *Doce Monos*, posible responsable de la propagación del virus.

Miedo y asco en Las Vegas es un relato de resistencia a la realidad a través de la distorsión provocada por el consumo desmedido de estupefacientes. En ella, Johnny Depp interpreta a un periodista, Hunter S. Thompson, que en los años setenta inicia un viaje a Las Vegas junto a un amigo (Benicio del Toro). La ciudad es un ícono del consumismo hiperbólico provocado por el turismo y el *American way of life*. Ambientada durante los peores días del conflicto de Vietnam y a finales del movimiento *hippie*, muestra a Duke y a Gonzo en una anárquica periferia de las normas sociales, una posición de extrañamiento desde la que analizan el *sueño americano*, como expresa el monólogo de la ola: «No tiene sentido pelear ni de nuestro lado ni del de ellos. Teníamos todo el *momentum*; navegábamos la cresta de una inmensa y bellísima ola. Y ahora, menos de cinco años después, puedes ir hasta la cumbre de alguna colina en Las Vegas y mirar al Oeste, y, con la mirada apropiada, casi podrás ver el lugar donde finalmente la ola rompió contra la tierra y comenzó a retroceder».

En *The Brothers Grimm*, la autoridad viene representada por los ejércitos napoleónicos que invadieron Alemania en aquella época con la idea de suprimir cualquier rastro de cultura local que recordara al Antiguo Régi-men, y que amenazan el legado fantástico de los hermanos: la Cenicienta, Caperucita Roja o Hansel y Gretel. *Tideland*, como decíamos al principio, es una superación del horror infantil a través de la imaginación: una niña va del insostenible hogar en el que fallece su madre a vivir en una granja abandonada con su padre adicto a la heroína. Cuando éste muere, intenta relacionarse con los vecinos, una taxidermista y un chico deficiente. Sus únicas amigas son unas muñecas mutiladas, de las que sólo queda la cabeza, pero sus fantasías le ayudan a evadirse de las circunstancias reales.

Repasando todas estas películas, resulta tentador calificar la obra cinematográfica de Terry Gilliam de *fantástica*, a pesar de los contrastes existentes entre las de corte existencial (*El rey pescador*), de tono quijotesco (*El barón de Munchausen*) o aquellas que se inclinan hacia lo terrorífico (*Tideland*). La misma definición parece requerir aclaraciones y llevarnos a la cuestión de género presente en la literatura. Si revisamos el texto de Todorov *The Fantastic*, encontraremos que el autor parte de una revisión del punto de vista de Frye. Para éste, una de las categorías que definen los géneros es la verosimilitud. Y efectivamente, la definición de lo fantástico de Todorov partirá de la base de que «Lo fantástico es aquella duda experimentada por una persona que solamente conoce las leyes de la naturaleza al confrontar un hecho aparentemente sobrenatural»¹¹. Para Vladimir Soloviov, «En el género genuinamente fantástico, siempre existe la posibilidad externa y formal de una simple explicación del fenómeno pero, al mismo tiempo, tal explicación está completamente despojada de posibilidad interna»¹². El texto de Todorov, además, siguiendo a Maupassant, diferencia entre lo maravilloso y lo insólito. La diferencia radica en si los elementos que provocan fenómenos fuera de las leyes de la naturaleza tienen explicación o no. Maupassant afirmaba que en lo *maravilloso* en los cuentos de los hermanos Grimm, por ejemplo los elementos sobrenaturales no son susceptibles de ser racionabilizados más que dentro de su propio universo, mientras que en lo *insólito* parte de la obra de Edgar Allan Poe, por ejemplo sí. En el género fantástico hay una mezcla de posibles respuestas racionales y no racionales.

De las conclusiones que Todorov extrae de Maupassant se derivan los dos rasgos definitorios del género. En primer lugar, la duda del lector frente a la ambigua verosimilitud de los fenómenos sobrenaturales. En segundo lugar, Todorov alude a un código de comportamiento compartido por autor y lector: los hechos sobrenaturales no deben ser interpretados como alegoría o poesía. Otras voces, como Rosemary Jackson¹³, proponen que se defina lo fantástico no como un género, sino como un modo literario, clasificación que sería más acorde a la versatilidad de sus productos.

Si recapitulamos, podemos plantearnos que la realidad y el orden suponen para Gilliam un aplastamiento de la imaginación. Las estructuras gubernamentales, económicas, científicas e incluso familiares tienen para él un efecto deshumanizador. En los comentarios incluidos en la película *Brazil*, Gilliam afirma: «lo que detesto es ver la infiabilidad disfrazada de orden». Varias de sus películas reflejan el caos desde su misma estructura: en



La Bestia del Reino
JABBERWOCKY

Michael White pres.
In the m. Terry Gilliam.
MICHAEL PALIN - RANDY N. CORBETT - JOHN LE MESURIER - WARREN MITCHELL - MAX WALL
RODNEY BENS - JOHN BOS - GERALD BRESCIANI - TERRY GILLIAM - RICHARD GRIFFITHS
Technicolor®

La bestia del reino XXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXXX

El barón Munchausen, las aventuras se suceden y superponen, como se suceden los hechos sin una narrativa fuerte en *Tideland*. Pero si atendemos al contenido de ambas películas podíamos resumirlo como «la supervivencia a la realidad gracias a la imaginación», lo cual coincide con el resto de argumentos. Atendemos a la definición de caos de José Miguel Cortés: «La oposición normalidad/ anormalidad se expresa, cotidianamente, por el contraste entre el orden y el desorden. Si el primero es el reino de la armonía y la belleza, el segundo es el imperio del traumatismo y el caos. Un desorden que no puede anticiparse sino bajo la forma de peligro absoluto, pues es lo que rompe completamente con la normalidad constituida y no puede anunciarce o presentarse más que bajo la especie de monstruosidad».¹⁴

La percepción que parece tener Gilliam del caos es la de un generador de diversión. En sus obras abundan los homúnculos, los *cyborg*, los seres híbridos o deformes, gigantes o enanos, los trastocados por la cirugía, los disecados, y todo tipo de distorsiones de la vida humana tal como la conocemos. La idea de caos como deformación del orden, del equilibrio de la naturaleza, ha sido recurrente a lo largo de toda la historia de la cultura, a menudo presentándose como una variada fenomenología de cruces entre seres. En relación a la mitología, la idea de hibridarnos con formas de otredad siempre ha sido interpretada como el deseo de alcanzar una dimensión espiritual ulterior, como puede ser la representación alada de Sam en *Brazil*, pero también puede mostrar la inquietud ante la posible pérdida de un miembro propio, o una capacidad, o temor hacia la desfamiliarización con nuestro entorno ambiental o humano, o con nuestra identidad social y racial. Los caballeros del rey Arturo se topán con la *legendaria bestia negra de Aaaa-arrrrrrggghh* que yace en la cueva de Caerbannog, guardada por el conejo asesino en su búsqueda del Santo Grial. En realidad, la bestia es un ser colorista de múltiples ojos y dos patas, animado por el propio Terry Gilliam, cuyo ataque al corazón zanja la animación: se funde a blanco y desaparece. *La bestia del reino* simula la ilustración realizada por John Tenniel para la publicación de *Alicia a través del espejo* en 1872: un híbrido entre un bípedo volador gigante y un reptil con cara de pez. El mismo Diablo en *Time Bandits* es encarnado por un presentador televisivo que, ayudado por los clones de los padres de Kevin en el papel de azafatas, ofrece a los seis enanos la maravilla de una *supercocina* tecnológica. Vinculado con la esfera del imaginario popular occidental y cargado de simbología relacionada con el maniqueísmo de celestial/infernal, el concepto de zoomorfismo o teriomor-

fismo empieza a ser una amenaza real conforme avanza la biotecnología: *Brazil* y *12 monos*, por ejemplo, hablan de la amenaza de la automatización y el progreso tecnológico-científico a través de una maquinaria retrofuturista, el abuso de la cirugía estética o la confusión entre sujetos cuerdos o dementes, con recuerdos verdaderos o falsos. Gilliam muestra a Cole entrevistado a través de múltiples pantallas porque para él simbolizaba una «intervención tecnológica de pesadilla. Intentas ver las caras en las pantallas que hay delante de ti, pero las verdaderas caras y voces están más allá, mientras estas vocecitas resuenan en tus oídos. Para mí, ese es el mundo en el que vivimos, la manera en la que nos comunicamos en estos días, a través de aparatos tecnológicos que simulan estar al servicio de la comunicación, pero podrían no estarlo». ¹⁵ Este debate sobre los posibles riesgos potenciales de la biotecnología nos retrotraen a la clásica dialéctica de miedo y fascinación que rodea a las figuras híbridas, como es patente en el arte del Renacimiento, con una iconografía teriomórfica que oscila entre la ficción y la mitología, el imaginario religioso y una explicación positivista del mundo animal: recordemos los demonios humanoides con forma de murciélagos del fresco *San Francisco expulsando a los demonios de Arezzo* (1297-1300) de El Giotto, o los *putti* / faunos de *Venus y Marte*, de Botticelli (1483), o el sátiro de *La muerte de Procris* (1500) de Piero de Cosimo. Ecos de esta turbación hacia la mutación pueden encontrarse en el arte de finales del siglo XX, en Bene Bergado o Charlie White, abandonando el mito y representando un estereotipo de los *mass media* actuales y la utopía socio-científica que proviene del sueño ilustrado. Bergado hace muñecas- esculturas derivadas del concepto de mascota que habitan un paraíso biotecnológico, mientras White finge invasiones alienígenas de nuestras ciudades.

Las aventuras del barón Munchausen explota los engendros imaginados por el hombre a través de los siglos, desde los cíclopes a Vulcano, pasando por la representación de amorcillos, robots alados de tres cabezas con cuartos traseros de tigre o *máquinas de ópera* que ocultan a humanos que son punzados a fin de que sus gritos ofrezcan distintas notas, reyes cuya cabeza es independiente, eunucos o la representación de la Muerte, criaturas que evocan el trabajo del naturalista del siglo XVI Ulisse Aldrovandi, cuyas enciclopedias zoológicas catalogan sirenas, tritones y otros híbridos con voluntad documental. Destaca la recreación de Venus según el cuadro de Botticelli: más que amenazarnos o intimidarnos, Venus interactúa con los humanos, transportando el mito a una aventura personal, tal como el fotó-

grafo Fritz Kok, en *Second Opinion* (2001) revisa el mito de una mujer surgida de las aguas, pero trasladándolo a un marco científico, un laboratorio en el que la sirena es observada por dos científicos. De modo parecido, *Los hermanos Grimm* recupera los monstruos provenientes del folklore que plagan los cuentos de éstos, desde la reina inmortal a los árboles humanoides. En la película, vemos cómo parte de la identidad se concentra en el rostro, y el horror que provoca la pérdida de los rasgos faciales, que simbolizan la percepción: Sacha, una niña disfrazada de niño para evitar ser raptada para la reina, cae al pozo. El limo del pozo absorbe sus ojos, nariz y boca. De ese limo informe se conforma un pequeño homúnculo que le ha robado los rasgos: el *Gingerbread Man*. Es el mismo efecto que generan las esculturas de Patricia Piccinini, que simulan seres resultado de experimentos genéticos, inquietantes e inquietantemente familiares. Otros personajes, como el lobo-leñador, son de naturaleza proteica y varían su aspecto a su gusto, ayudados por la hiperrealista precisión digital de los efectos especiales de Peerless Camera, el estudio fundado por Gilliam junto a Kent Houston en los setenta. Más espeluzantes resultan, en *Tideland*, las cabezas parlachinas de las muñecas de Jeliza-Rose, como un intento de colocar la fenomenología de lo fantástico en un escenario real: una niña cubierta por el peor de los destinos, tal como el mar anega partes de la costa durante la marea. Basada en una novela de Mitch Cullin, *Tideland* narra cómo sobrevivir al horror a través de la fantasía. Por pura voluntad, y a través de la taxidermia, Jeliza-Rose seguirá conviviendo con un padre muerto por sobredosis. No contenta con mantener su cadáver en su sillón, Jeliza-Rose maquilla su rostro, le aplica una peluca y lo diseca, en un detallado simulacro realizado en colaboración con su vecina, lo que provoca en el espectador una desagradable sensación de horror bioético y epistemológico.

En el período que va desde los setenta a la primera década del siglo XXI, la obra de Gilliam parece querer expresar el cambio, el caos, coincidiendo con una percepción social más abierta de las diferencias culturales, etnográficas y biológicas. Una época en la que el concepto de raza, o de cultura inmutable, se diluye al tiempo que crece la habilidad para manipular lo inmutable, el orden y la autoridad establecidos, hasta la propia genética.

MONTY GILLIAM O TERRY PYTHON

JOSÉ ANTONIO ROMERA VELASCO

Universidad de Castilla-La Mancha

En ocasiones un autor llega a traspasar la celda de las palabras y logra mediante la imagen reconciliar al mundo consigo mismo. Para eso hay quien sólo necesita eliminar el mirar sesgado a través de un nuevo lenguaje en el que confluyen lo real y lo fantástico. Terry Gilliam tiene ese don, pero tuvieron que pasar muchos años hasta que pudiera dar buena cuenta de ello. En su etapa como estudiante despuntaba por sus habilidades como dibujante de cómics o diseñador de decorados; esta época culminaría con la creación de una revista humorística y un trabajo de verano en la cadena de montaje de Chevrolet que le bastaría para saber que nunca más volvería a trabajar por dinero. Luego vendrían *fumettis* en Nueva York y algún que otro anuncio radiofónico e impreso. Pero aquel ilustrador y dibujante de tiras cómicas no perfiló el verdadero humor hasta conocer a los Monty Python. Que la última etapa de *Do Not Adjust Your Set* contara con las animaciones de Terry Gilliam no fue casualidad, pero tampoco fue tarea fácil entrar en el grupo, pues Eric Idle, al contrario que Michael Palin y Terry Jones, fue el único que estaba convencido de la inclusión en el programa de aquel ilustrador yanqui. Todo el mundo quería estar cerca de ellos, todos quisieron ser un Python y, en oposición al mito creado a su alrededor, aquellos ingleses no lo ponían nada fácil. Sin embargo, Gilliam traía consigo asombrosas viñetas, ideas geniales para *sketches* y un abrigo comprado en Turquía que los dejó boquiabiertos.

Posteriormente habría que ubicarlo dentro del *Flying Circus*, y qué mejor que usar sus ilustraciones para enlazar los diferentes *sketches* del programa. Se forjaba una marca ya identificativa de los Python, así como un modo de trabajo para el futuro director, que desarrollaba sus dibujos independientemente del resto del grupo, concatenando un desenlace con una nueva esce-

na, y con completa libertad entre ambos para materializar sus propias ocurrencias. Mientras tanto, esta fase en el programa vendría a sentar las bases de su particular imaginario creativo.

LA TRAGICOMEDIA DEL MUNDO

Para poder entender el significado de su trabajo, no sólo en este periodo, sino también en su carrera como director en solitario, resulta imprescindible remontarse a su infancia, y analizar los hitos fundamentales que pervivieron en su subconsciente, y que rescataría para crear toda su obra. No nos extraña así que fuera un enamorado de las películas de Disney, de las adaptaciones que éste realizaba de los cuentos de los hermanos Grimm, de los enanitos de *Blancanieves* y del mundo de la ficción en general, en contraposición a la realidad y la racionalidad. Desde entonces su campaña en contra de la herencia ilustrada y el mito del progreso regiría su modelo de animación. Como director tratará constantemente esa contraposición de lo surrealista con la monótona realidad, el disparate contra lo lógico, lo onírico contra lo racional. La diferencia en este momento es que en sus ilustraciones predomina esa mitad del absurdo que parte del subjetivismo abstracto del postimpresionismo, acercándose en su temática al mundo dadá, y en la estética a toda vanguardia, desde el surrealismo más *daliniano* al todopoderoso pop de Warhol y de los Beatles. Con todo, la forma de hacer las animaciones, mejorada en la actualidad gracias a las herramientas informáticas, y con resultados tan fructíferos como el de la serie *South Park*, surge de un modo completamente espontáneo y casual, debido al frenético ritmo de trabajo de los Monty Python, que le impide seguir con la costosa ilustración:

«Me dieron dos semanas y un presupuesto de cuatrocientas libras, y lo único que pude hacer fue ponerme a recortar figuras. Cogí unas fotos de Jimmy Young, les recorté la cabeza, dibujé otras partes y empecé a moverlo todo y a articularle la boca. Era aprendiz de todo y maestro de nada. Con el folioescopio habíamos jugado mucho, eso sí me salía bien. Me sentía un poco como alguien que coge por primera vez una guitarra y descubre que sabe tocarla. El hecho es que me sentía capaz. Además, a principios de los sesenta, en Nueva York, había visto una *peli* underground de animación con figuras recorta-

das y me acordaba de una escena en la que aparecía la cabeza de Nixon y un pie que se le metía en la boca cada vez que quería hablar. Eran recortes bastante rudimentarios y pensé que podía hacer lo mismo»¹.

Es el momento en el que aparece el pie, un pie gigante símbolo de la guerra que termina por destruir todas sus obras, que aplasta lo bello, las ciudades y las personas. La Guerra de Vietnam por aquel entonces lo absorbía todo, humana y mediáticamente. En pleno reclutamiento de americanos en el extranjero, él se marcha a Londres y se le concede una baja con honores que le permitirá hacer de sus animaciones una herramienta antibelicista que encajó a la perfección con la ideología del resto de sus compañeros. Ahora bien, su crítica no se queda ahí y se extiende hasta abarcarlo prácticamente todo. Si la parodia de lo militar estaba más que justificada, la animación fue el revulsivo perfecto para aquello que había vivido y detestado. Se produce la eclosión, la imparable deconstrucción ideológica y moral a la que somete todo tras la cortina de la ficción.

Sus animaciones, más que recrear, reconstruyen esa destrucción desde el sarcasmo. Por un lado, el modelo de referencia de la sociedad del momento es el hombre hastiado de su propia existencia, tan abnegado en sus quejas que se olvida de expresarlas, malviviendo con el runrún de su propia insatisfacción, la absurda y monstruosa élite o la desidia del proletariado. Por otro lado, toma el arte como manifestación más representativa de la cultura, añadiendo música clásica a muchas de sus obras, o nos presenta un cañón que dispara a cámara lenta a un cantante de ópera que, por supuesto, acaba saltando en pedazos. La escultura, el cine y la pintura no son menos, ya que toma famosas piezas de la primera en sus recortes, parodiando la película de Stanley Kubrick *2001: Una odisea en el espacio* (2001: *A Space Odyssey*, 1968), o en la pintura, desde *El nacimiento de Venus* de Botticelli a *La última cena* de Leonardo da Vinci, poniendo punto y final a todas ellas con una tajante ventosidad. Y este humor escatológico y cínico se extiende a policías, arqueólogos, nuevos colectivos como feministas y homosexuales y a las religiones. Pero para entenderlo mejor debemos retrotraernos una vez más a su infancia en torno a una familia religiosa practicante, con una educación en la reaccionaria Birmingham High School, y una frustrada vocación (a punto estuvo de ser misionero) tras comprobar la hipocresía y arrogancia que rodeaba aquel mundo. Y la parodia religiosa y a Dios mismo volvía a



La vida de Brian

cuadrar perfectamente con el humor de sus colegas, que culminaría con el rodaje de su película más famosa *La vida de Brian* (*Monty Python's Life of Brian*, 1979). Esto, y lo que nos dejamos, son todos los puntos de partida de una hermosa e hiriente diatriba en torno a la universalización del modelo capitalista occidental, de las ideas autoimpuestas como la fe, pero también aquellas que abogan por la ciencia y el progreso. En consecuencia, con el imparable crecimiento de las urbes modernas y el auge de la industria automovilística e inmobiliaria los coches y las casas se vuelven asesinos. Los seres más inocentes, los bebés, empiezan a devorarlo todo a su paso. El hombre, ante tales circunstancias, se ampara en la ciencia y crea, gracias a la mutación atómica, soluciones como un gigantesco gato que, a fin de cuentas, comparte el mismo espíritu devorador de los coches y las viviendas: una metáfora de hacia dónde nos dirigimos.

Pero no podemos olvidar que detrás del ingenuo humor de los *Monty Python* siempre subyace la parte seria, la que después de la risa nos deja las preguntas acerca de nosotros mismos y nuestra existencia. Por eso, los recortes de Gilliam nos evocan a los fragmentos de la realidad en contraposi-

ción a una concepción del mundo sistémica, general y totalizadora. Lo tangible y por ello tragicómico de sus animaciones lo encontramos del mismo modo en los *sketches* de sus compañeros, cuando «subvierten la ideología dominante al tomarla más literalmente de lo que está dispuesta a tomarse a sí misma»². El horizonte de las mediaciones que trascienden sus animaciones se nos plantea inabarcable e imposible de contextualizar. No acepta la lógica de la optimización como motor, sus representaciones no se pueden separar de su manera de interpretar la historia y el sujeto, aunque para ello proponga delirantes viajes hacia el interior y exterior del ser humano.

TRAS LA CÁMARA

Terry Gilliam siempre fue víctima de su ciclópea afición por el cine, que le llevó, la primera vez que pisó Londres, a buscar los exteriores de *Blow Up*. Amante del cine inglés y de directores como Fellini, Antonioni o Buñuel, recreaba ya, sin quererlo, el mundo estético y argumental de las películas que veía:

«Ya sabía el tipo de cine que hacían, de modo que no salía de la sala totalmente alucinado. De hecho solía tener una idea bastante preconcebida de lo que iba a ver. La mayoría de las veces me equivocaba, pero siempre encontraba los parches necesarios para que esa idea se correspondiera con la película que acababa de ver»³.

Por su formación, o mejor, deformación profesional como dibujante, Gilliam siempre tendía a imaginar las películas como imágenes, como secuencias aisladas a las que habría que dar forma. En esta etapa, eran otros los directores encargados de dar coherencia a todas aquellas preconcepciones que él había imaginado, lo que supondría un problema a la hora de ser quien se enfrentara a la construcción de una película. Por ello, en la creación de los guiones recurriría siempre a otros con más experiencia para que colaboren en el proceso de dar forma a sus ideas. Ya, desde *La bestia del reino* (*Jabberwocky*, 1977), contó con Charles Alverson, que también colaboraría en *Brazil* (1985) junto con Tom Stoppard y Charles McKeown, y con este último repetiría en *Las aventuras del barón de Munchausen* (*The Adventures of Baron Munchausen*, 1988). Otra opción fue llevar un libro a la pantalla,

como en *Miedo y asco en Las Vegas* (*Fear and Loathing in Las Vegas*, 1998) o, como en *Los héroes del tiempo* (*Time Bandits*, 1981), para la que recurrió a Michael Palin y no a Terry Jones, *Python* con el que llevaría a cabo todas las películas del grupo.

LA BÚSQUEDA DEL SANTO GRIAL

Aunque ya habían trabajado con un formato cinematográfico con *Se armó la gorda* (*And Now for Something Completely Different*, 1971), película que pasó con más pena que gloria y que recogía algunos de sus mejores *sketches*, los Monty Python no se habían enfrentado a la dirección. No tardarían en aparecer muchas de las limitaciones que el grupo de cómicos, acostumbrado a construir todo con piezas breves, tenía para llevar a cabo un largometraje. Para solventarlo idearon una solución práctica e inteligente. Realizarían películas dentro de una película y, para ello, nada mejor que retomar el tema de la búsqueda del Santo Grial así como el ciclo de leyendas del rey Arturo. «Una de las prácticas habituales de los Python es el de la práctica del meta-relato cinematográfico, relatos desde dentro del mismo relato que el espectador ha pagado por ver»⁴. El resultado es un viaje filmico que aglutina todas las ideas que se les iban ocurriendo.

Gilliam, por su parte, participó con un escueto papel, coronando su contribución a la película con las animaciones que servían de entrada a cada uno de los *cuentos* de los caballeros, o para recrear a la manera de efectos especiales, el paso del tiempo y el tránsito de las estaciones y, principalmente, para la escena en la que Dios les encomienda la misión de buscar el Santo Grial. Terminado el guión, y dentro de una recreación de escenarios fabulosa, aparece el rey Arturo cabalgando un equino invisible con Gilliam de escudero simulando con cocos el trote del animal.

Otra de las problemáticas del grupo resulta de la codirección con Terry Jones, director reconocido del sello Python. Gilliam estaba acostumbrado a trabajar por separado, a escuchar sentado las delirantes e irreverentes historias de sus compañeros sin más obligación que la de unirlas después. Ahora sin embargo ya no trabajaba junto a ellos, sino con ellos. Por su parte, Terry Jones intentaba tener todo preparado a la hora de filmar para que el rodaje no se obstaculizara y pudieran terminar lo antes posible. Terry Gilliam buscaba el encuadre idóneo, o mejor aún, perfecto en cada una de las tomas, lo

que le llevaba a discutir con sus compañeros de un modo constante. Hasta tal punto llegó aquella imposibilidad de Gilliam de tratar con la gente, que acordaron que sería Jones el encargado de hablar con los actores, y que él se quedaría tras la cámara ocupándose del equipo técnico. Una vez asignados los roles, Gilliam se encontró mucho mejor, más relajado, sin obviar un instante que aquella primera película de los Python era también un reto estético y no únicamente cómico. De ahí que repitiera infinitas veces algunas de las tomas, que suprimiera a escondidas escenas del montaje escogidas por Jones y que manifestara su aportación en el cuidado detalle de la escena final del barco, que nos obliga a cuestionarnos si lo que estamos viendo no es una de las más hermosas escenas épicas de la historia del cine.

Puede que como venganza decapitara un par de años después a Terry Jones en su primera película como director, *La bestia del reino* (*Jabberwocky*, 1977), film que ya es un síntoma claro de su cambio de rumbo apartándose

La vida de Brian



de la animación para volcarse en adelante en la industria cinematográfica. Contando también con la presencia de Michael Palin, y sin perder la ambientación medieval, un aún inexperto Gilliam nos ofrece una muestra de su capacidad para recrear el mundo surrealista e ilusorio que hasta esta ocasión había reservado exclusivamente para sus animaciones, llevando a cabo una consolidación más que evidente en su particular modo de tratar la fantasía. Poco después se embarcaría de nuevo con los Monty en el rodaje de la que sería la película más aplaudida del grupo, *La vida de Brian* (*Monty Python's Life of Brian*, 1979).

Y APARECE BRIAN

La experiencia en solitario de Terry Willaim había afianzado su confianza, incrementando sus múltiples diferencias con la dirección de Jones. Una vez más, el rodaje comenzó entre disputas y, aunque Gilliam siguió trabajando sobre todo con los planos y la escenografía, la dirección aparece únicamente bajo la firma de Terry Jones. Así, mientras para él el trazado de las escenas judías y romanas representaba la ambivalencia de ambas culturas y el orden que pretendía imponer la segunda sobre la primera, el resto se ocupaba de preparar sus guiones. A estas alturas, Gilliam, aparte de focalizar todo su trabajo en sus películas, había adquirido una mirada propia que lo distinguía cualitativamente de la de sus compañeros y que, unida a su caprichoso carácter, le acompañaría en el resto de su obra. Con todo, le quedaban tiempo y ganas para realizar con los títulos de crédito uno de sus mejores trabajos de animación, donde retoma su afición por la monumentalidad, la destrucción, la caída y la sátira religiosa, inevitable en una obra de estas características, en la que para librarse de futuras críticas, una vez escogido el tema, decidieron crear el del todo incorrecto mundo de Brian, una especie de gemelo del hijo de dios, omitiendo cualquier alusión literal. Y hasta la madre de Gilliam, mujer creyente y conservadora, encontró correcta la película, pues efectivamente hablaba de alguien que no era Jesucristo. Por último, bajo decisión conjunta de sus compañeros, Gilliam realizaría una animación para la película del mismo modo que hizo con el dios de *Los caballeros de la mesa cuadrada y sus locos seguidores* (*Monty Python and the Holy Grail*, 1975). Con los efectos especiales una vez más a su cargo, llevó a cabo la admirada y denostada escena de los extraterrestres que transportan a

Brian en medio de una persecución espacial. Dejando a un lado las apreciaciones individuales que de la escena puedan hacerse, no deja de ser admirable el trabajo de recreación de un mundo ficticio en una trama que, aunque disparatada, no sobrepasa los límites de lo humanamente racional. Y Gilliam será el encargado de franquear de nuevo esa barrera, adaptando de manera magistral la que es seguramente una de las escenas de ciencia ficción más baratas de la historia.

EL SENTIDO DEL HUMOR

Cuando volvieron a juntarse para rodar *El sentido de la vida* (*The Meaning of Life*, 1973), bajo la presión del éxito de la anterior película, decidieron hacer una película que fuera más allá, que mostrara *la verdad absoluta*. Dejando a un lado las animaciones integradas en la película, volveremos a referirnos en primer lugar a los títulos de crédito que realiza como una síntesis de lo que ha significado su mensaje a través de una sucesión constante de referentes a su trabajo en los Monty Python. Comienza tras una explosión, a modo de *big bang* del que bien puede entenderse que el universo en su totalidad sale de un esfínter gigante, para dar paso a un dios decantándose por un planeta tierra cuadrado en lugar de redondo y, a continuación, una retahíla de personajes familiares y escenas que nos devuelven a los edificios y máquinas devoradores, al hombre presente y futuro, el arte y el mito del dragón, la lobotomía a la que nos somete la televisión y las técnicas coercitivas sociales que nos ofrecen el perfecto, maniqueo y modélico mundo familiar de Disneylandia. En cierta manera nos absorbe una iconografía de la que logramos desentrañar parte de su mensaje, pero que nos muestra a golpe de animación su particular sentido de la vida que en definitiva queda escrito sobre una lápida.

Con el rodaje de *The Crimson Permanent Assurance* (1983) se tomará todas las libertades que un proyecto en común obstaculizaría. En palabras de Eric Idle, cuando aún estaban trabajando en la idea de la cinta, Gilliam apareció con unos dibujos espléndidos de un edificio lleno de andamios en medio del mar. Para entonces había rodado *Los héroes del tiempo* y era imparable su producción propia. Aquellos bocetos serían el germen de *La Compañía aseguradora Crimson*, donde consigue una soberbia traslación de un proyecto animado a un rodaje real bajo la forma de maquetas que reproducen lo que



Los caballeros de la mesa cuadrada

con la tecnología actual resulta harto común, mostrándonos una hasta ahora desconocida capacidad del director para materializar lo que solía plantear como animación. Pero es el sentido de las imágenes y no su realización lo que más nos commueve. Gilliam trabajaba por y para sí mismo, llevando a cabo un proyecto que era sólo suyo y que encajaba difícilmente con el resto del metraje, lo que no impidió que aislado en su propio plató diera rienda suelta imaginativa y económica, a cuenta de los Monty Python evidentemente, a un proyecto que se alargó más de quince minutos y que se decidiría a posteriori incluir al principio de la película. Lo que no sabían es que aquella presentación previa a los gags fue desde entonces su carcajada más preciosista, siendo recibida en su presentación en Cannes como el sketch más inesperado y aplaudido del grupo que, consolidadas sus dispares aspiraciones y tras la divergencia de opiniones acerca del resultado de *El sentido de la vida*, no tardarían en cuestionar la viabilidad de volver a traba-



El sentido de la vida

jar juntos. La muerte de Graham Chapman se revelaría como detonante de una verdad que ya se vislumbraba y que los mantendría a la sombra de los cómicos que un día fueron y que en adelante los volvería a unir como amigos o compañeros en rodajes, pero nunca como Monty Python.

LA BESTIA DEL CAPITALISMO

No podemos desviar nuestra atención de los temas que, a partir del cortometraje *The Crimson Permanent Assurance*, constituirán un pilar fundamental en la construcción de la falsa ficción de Gilliam. El rodaje se realizó en 1983, una década después de la crisis del petróleo que supuso la confirmación empírica del fracaso del capitalismo como modelo ilimitado. El ser humano, amparado en la ciencia y la política, conduce al mundo a una plaga

auspiciada por el liberalismo, a su misma destrucción. No existe realidad más allá de la “alta mar de las finanzas internacionales”, ni germen más contagioso que el de la competitividad de estas multinacionales y conglomerados empresariales, a los que atacarán sin piedad los ancianos trabajadores de la aseguradora Crimson. No nos extraña pues que el primero de sus asaltos sea a la llamada “The Very Big Corporation Of America”, focalizando así el auténtico enemigo en la batalla al que hay que derrotar por la fuerza, una vez llegado el punto en el que el enfrentamiento resulta inevitable. La alternativa es elegir entre una guerra de conquista combatir por la paz o de resistencia combatir por la guerra , pero la elección misma nos hace ya víctimas de la imposibilidad de no estar abocados a la inevitable violencia. Y a pesar de la victoria de los protagonistas, Gilliam, consciente de que en la actualidad el equilibrio en el enfrentamiento es posible en la medida en la que la ficción rompe la asimetría, éstos acabarán dándose de bruces con la realidad, con el final de la leyenda y la utopía, en una caída a pie de acantilado, hacia la resignación.

La omisión del pie que lo aplasta todo se subyuga a la verdadera bestia del capitalismo, germen de todo aquello que con tremendo humor, pero sensata ironía habían criticado durante años. La diferencia es que no necesita de los romanos para hacernos ver el peligro de un Imperio, ni hablar de la catalogación potencial (sin archivadores mediantes) que ya nos determina desde nuestro nacimiento, ni del riesgo de las religiones y de una educación inducida por un sistema corrupto, para eso están sus compañeros: «La verdad es que a esas alturas el tipo de película que yo hacía era muy distinto del que hacían los demás»⁵. Con su inconfundible modo de hacer cine, herencia de lo aprendido en todo este periodo, analiza la realidad de nuestro pasado, presente y futuro desde sus múltiples perspectivas, aunque éstas sean el aparente fruto de una ensoñación, de una imaginación sin precedentes puesta al servicio de la realidad, que no es más real que todo aquello que el ser humano crea, como lo son sus propios sueños.

JABBERWOCKY

JESÚS ANTONIO LÓPEZ.

Filmoteca de Albacete

Considerar *Jabberwocky* simplemente como la primera película de Gilliam sería un error. Ver en sus imágenes tan sólo un esbozo para la plasmación adelantada de su posterior universo, también. *La bestia del reino* tiene entidad propia, pero a nadie se le escapa que es una especie de grito de socorro, la necesidad de un creador con ideas propias de desligarse de la fama que le había proporcionado su pertenencia a un exitoso grupo cómico-filosófico, que de alguna manera le había birlado la gloria de muchas de sus ideas.

Para entender la actitud de Gilliam habría que retrotraerse a los tiempos en los que todavía no se había unido a los Monty Python, al consumado animador que en 1968 estrenaba su cortometraje *Storytime*. En esa divertida y negrísima obra se encuentran ya no sólo un borrador, sino chistes literales utilizados luego tanto en la mítica serie *El circo ambulante* (*Monty Python's Flying Circus*, 1969-74) como en el primer largometraje del grupo, *Los caballeros de la mesa cuadrada* (*Monty Python and the Holy Grail*, 1975). Incluso el aplaudido chiste de los créditos alternativos de esa primera película formaba parte ya de aquel *Storytime* que Gilliam firmara unos años antes.

Para colmo, el reconocimiento que sí encontraba como animador dentro de sus particulares *sketches* para *El circo ambulante* no le llegó como cineasta en la aventura que compartió con Terry Jones en *Los caballeros de la mesa cuadrada*, y su compañero recibió incluso más crédito que él, a pesar de que el aspecto visual del film casi se le debe en exclusiva a Gilliam.

Quizá por eso decidió ubicar su primer proyecto en solitario en la misma cenagosa y oscura Edad Media, aumentando considerablemente las dosis de escatología y de humor negro, y recurriendo a todo un clásico del *sinsentido* como excusa argumental: un poema de Lewis Carroll incluido en *Alicia a*



XXXXXX

través del espejo cuyo protagonista, con tan poco sentido como el propio poema, es un monstruo de nombre Jabberwocky.

Con la idea del monstruo, y también de su muerte tal y como refleja el poema, Gilliam tiene un final para su película, además de un motor argumental, pero carece de un guión definido sobre el que comenzar a trabajar. En este punto, una fiesta en casa de Terry Jones será providencial. A ella asistió uno de sus antiguos amigos, Charles Alverson, a quien había conocido en sus tiempos para la revista “Help!”- Entre copa y copa, Gilliam le propone a Alverson la escritura conjunta del guión y se proponen incluso una fecha, principios de 1976.

Alverson pronto cae en la cuenta del método de trabajo del director de *Brazil* (1985): mientras él escribe el esqueleto del guión, las concreciones y su desarrollo son de Gilliam. De hecho, la escena inicial es una muestra clara de este sistema. El libreto de Alverson muestra la muerte de un campesino a manos del monstruo, en un clima de cierto suspense y de un modo *tradicional*; la revisión de Gilliam y su capacidad de improvisación durante la lectura que Alverson le hace de su trabajo dan con la forma final de la escena: la cámara sigue la cabeza del campesino, sin perder uno sólo de los gestos de terror de su rostro mientras es devorado por la bestia, y con todo el escenario moviéndose a su alrededor hasta quedar el cadáver en el suelo absolutamente consumido a excepción, precisamente, de la cabeza. Un comienzo visualmente impactante, estremecedor, adecuadamente coherente con la sorpresa final que deparará la historia y, sobre todo, muestra del enorme talento visual de Gilliam.

Con el guión terminado y dado que la financiación, aunque exigua, no era ningún problema algo de lo que no volvería a disfrutar en demasiadas ocasiones, Gilliam comenzó un rodaje que él mismo describió como “cómodo”. A esa comodidad contribuyó sin duda el apoyo de sus compañeros de los Monty Python, cuyas manifestaciones más expresas se plasmaron en el *cameo* de Terry Jones como el infortunado campesino de la primera escena y, sobre todo, en el protagonismo de Michael Palin como Dennis Cooper.

La película nos introduce en el peculiar mundo de Dennis, el hijo de un tonelero con dos únicas aspiraciones: prosperar como comerciante aun a costa de no continuar la tonelera tradición familiar y conseguir el amor de su deseada Griselda. Esa introducción en un mundo tan visiblemente tranquilo, donde el protagonista sueña con viajar a la ciudad nada menos que 3 kilómetros de viaje, deja patente que Dennis es un personaje que, si bien no



XXXXXXXXXXXXXX

se conforma con su destino, tampoco pretende ser un rebelde, pues su aspiración es la de formar parte del mundo que le rodea y convertirse en un engranaje más del mismo, en su deseado futuro como comerciante. El joven Dennis es la contraposición al joven Gilliam. Si el cineasta está comprometido con su propio mundo creativo dándose por enterado de que su arte va más allá de los imperativos comerciales, su personaje pretende abandonar el arte para dedicarse al comercio. Su propio padre, en el lecho de muerte, se lo reprocha: «No tienes ni idea de lo que es el arte, porque eres superficial. Te aborrezco. Tú y los de tu clase nos llevaréis a la ruina. Renuncio a ti. Ya no eres mi hijo. No eres el hijo de un artesano». Sin duda, Gilliam está hablando y lo hace alto y claro con esa frase intermedia del reproche paterno: «Tú y los de tu clase nos llevaréis a la ruina».

Establecidos ya los objetivos de Dennis, la película se recrea ampliamente en mostrarnos la candidez del joven, especialmente en las dos visitas que hace a su amada Griselda. En la primera de ellas recibe su absoluta indiferencia con una puesta en escena que aún va más allá, rozando la escatología con Fishfinger, el padre de Griselda, saludando a Dennis mientras está

defecando, el hermano de Griselda orinando sobre el propio Dennis, o su madre tirando la basura sobre él. En la segunda ocasión, su amada ni siquiera sale a recibirlo, a pesar de lo cual lo que para ella es un desperdicio —una patata podrida que tira por la ventana es para él la muestra irrevocable del afecto y de la correspondencia de su amor, por lo que convierte el tubérculo en un símbolo, en un talismán para su viaje. De nuevo en terreno escatológico, cuando su padre pide a Griselda que al menos se despida de Dennis, ésta responde con una ventosidad. Gilliam deja ver aquí la sombra de su admirado don Quijote, en la idealización que Dennis hace de Griselda, su evidente Dulcinea, en la que lo real nada tiene de ideal.

Como arrepentidos por un comienzo tan poco *pythoniano*, Gilliam y Alverson cambian de escenario y nos conducen a la ciudad a la que pronto llegará el protagonista. La introducción del rey Bruno el Cuestionable genial y gráfico sobrenombrado es un cómico cambio de tercio, tanto por las absurdas situaciones a las que se enfrenta en su gobierno, como incluso en explícitos homenajes a la comedia “Conquistador de Freedonia”, predica el chambelán al anunciar la entrada del rey, mencionando así el ficticio país que gobernara en el cine Groucho Marx en la genial *Sopa de Ganso* (*Duck*

XXXXX



Soup, 1935) de Leo McCarey. Bruno el Cuestionable y sus súbditos, como las propias situaciones que desembocarán en su decisión de buscar un caballero que derrote al monstruo, pertenecen así más al universo Python que al propio de Gilliam, con posibles excepciones como el previsible destino del chambelán.

Poco duran estas escenas que luego volverán en tono y forma pues se interrumpen con el intento de Dennis por entrar en la ciudad, y con el propio Gilliam haciendo una aparición especial como otro de los pretendientes a ser ciudadano. De hecho, esa aparición parece su propia reivindicación de la película, que tan sólo volverá a situaciones más propias de Monty Python en contadas ocasiones, como son las escenas del mendigo que se automutila para conseguir mejor limosna, el anuncio del chambelán al pueblo sobre el torneo a celebrar para escoger quién ha de enfrentarse al monstruo, el quasi-partido de fútbol que se crea cuando un nabo cae al suelo perseguido por un hambriento Dennis merece la pena resaltar como Gilliam juega brillantemente con el sonido, haciendo que cada patada que recibe el nabo sea seguida por el ruido de las aclamaciones del público, que realmente atiende el espectáculo del torneo, o el caos absoluto que Dennis siente en la herrería al intentar mejorar la *productividad* de uno de los obreros. No obstante, Gilliam no renuncia a reutilizar ideas propias que ya habían funcionado en *Los caballeros de la Mesa Cuadrada*, entre ellas el propio personaje de la princesa que siempre espera a su príncipe azul algo similar encontramos tanto en las doncellas hambrientas de hombres encerradas en el castillo, como en el príncipe encarnado por Terry Jones en el film de los Python . De alguna manera, está dejando clara que suya fue la autoría.

Pero, si algo llama la atención como posible eslabón con el universo posterior de Gilliam es la burocratización de la vida en el interior de la ciudad, especialmente en “la corte”. Esa burocratización conecta directamente con su cortometraje para *El sentido de la vida* (*The Meaning of Life*, 1983), *The Crimson Permanent Assurance* (1983), y, desde luego, con *Brazil* cuando un mendigo, antiguo tonelero de prestigio, le indica a Dennis que será inútil que busque trabajo, ya que es condición ineludible pertenecer a otro estrato, denominado “la cofradía”. A su vez, el propio mendigo antes mencionado, o los agoreros profetas a los que se enfrenta un Dennis recién entrado en la ciudad son precedentes de similares personajes que encontraremos en *La vida de Brian* (Monty Python’s *Life of Brian*, 1979), film en el que oficialmente Gilliam no ejerce autoría más allá de la común del grupo, ya que

la dirección propiamente dicha la firmará en solitario el otro Terry del grupo.

Por otro lado, a nivel visual es inevitable considerar el torneo como un precursor de las alucinaciones del personaje de Robin Williams otro mendigo en *El rey pescador* (*The Fisher King*, 1991), tanto por la ralentización de imágenes a la hora de mostrar a los participantes, como por los encuadres escogidos, prácticamente idénticos en ambos casos. Del mismo modo, la escena de locura colectiva con la arenga del líder de los profetas estaría relacionada visualmente tanto con la propia *El rey pescador* durante la irrupción del ejército de mendigos contra los gamberros que atacan al personaje de Jeff Bridges, como con las propias escenas del manicomio en la posterior *12 monos* (*Twelve Monkeys*, 1995).

El último tramo del film, tras las diversas tribulaciones que convierten a Dennis en escudero del “campeón del rey”, no puede contener mayores referencias nuevamente al personaje cervantino por antonomasia. La sombra de Sancho Panza y don Quijote resulta demasiado evidente en la marcha final que, en un paraje desértico, resalta las figuras del ahora fiel escudero Dennis, y su misterioso caballero, deambulando a la búsqueda del monstruo que descubriremos que no es tal, para encontrarse en un definitivo duelo final con el “caballero negro”, una representación de los estamentos más poderosos de la ciudad incluida la Iglesia, como no podía ser menos, que pretende evitar el fin de la fingida bestia para proteger sus propios intereses, que el miedo de los vecinos beneficia. Irónicamente, el “caballero negro” acabará enfrentándose a la bestia real.

Resulta interesante ver salpicado todo este clímax final con el recitado del poema original de Carroll, en boca de unos personajes de guiñol, lo que constituye toda una declaración de intenciones.

Del mismo modo, el desenlace de la película falso final feliz , incluye la consecución de una gran gesta por parte del protagonista la muerte de la bestia, pero de modo completamente casual. Es esto algo que choca por completo con los objetivos y resultados de los protagonistas futuros de Gilliam, más habituados a perseguir conscientemente desde el principio un gran objetivo el mapa de los viajes en el tiempo en *Los héroes del tiempo* (*Time Bandits*, 1981), salvar toda una ciudad en *Las aventuras del barón Munchausen* (*The Adventures of Baron Munchausen*, 1988), el Santo Grial en *El rey pescador*, cambiar el futuro en *12 monos* con dispares resultados cuando no directamente el fracaso. En este sentido, y como indicaba al principio,



XXXXXXXXX

Dennis parte con unos objetivos mundanos y acaba consiguiendo una vida que aunque muchos considerarían mejor, para él no es otra cosa que un fracaso. El plano final, una típica imagen de cierre, en la que Dennis, recién casado con la princesa de quien ha obtenido la mano a cuenta de su victoria sobre la bestia, se aleja a bordo de un carro hacia un horizonte animado, dejando atrás a su deseada Griselda, no deja de ser una cruel parodia de los habituales finales felices tanto de Hollywood como de los propios cuentos en los que *Jabberwocky* se inspira. Ni fueron felices ni comieron perdices.

Estrenada en 1977, la repercusión inmediata del film fue entre aceptable y desastrosa. A pesar de que Gilliam se opuso y advirtió de la no utilización de la marca *Monty Python* para comercializar el film lo cierto es que los distribuidores de medio mundo pasaron a llamar el film *Monty Python's Jabberwocky*, con la lógica decepción de los espectadores que esperaban ver una nueva *Los caballeros de la Mesa Cuadrada*, y que se quejaban de encontrar

el film “poco divertido”. Aun así, en Gran Bretaña, donde no se promocionó como un film Python, la película cumplió con una carrera comercial más que decente, y dejó abierta la senda para su siguiente película, la mucho más madura narrativamente *Los héroes del tiempo*, y para su primera obra maestra, el cortometraje *The Crimson Permanent Assurance*.

LOS HÉROES DEL TIEMPO

ANDRÉS MATÉ LÁZARO.
Universidad de valladolid

En suma, debería decir que el artista propiamente fantástico está dotado de un tipo de visión que lo faculta para percibir motivos genuinos de un mundo espectral.

Por esto, logra unos resultados que distan kilómetros de las melosas representaciones de sueños, así como las obras de un pintor “vitalista” toman distancia de los pastiches de alguien que ha aprendido a dibujar por correspondencia.

– “El modelo de Pickman”, H. P. Lovecraft

Tras la experiencia con *La bestia del reino (Jabberwocky, 1977)* Terry Gilliam se decidió embarcar en un nuevo proyecto como director en solitario afrontando la realización de *Los héroes del tiempo (Time Bandits, 1982)*, y prosiguiendo así con su paulatina independencia de los Monty Python¹; proceso que culminaría diez años después con *El rey pescador (The Fisher King, 1991)*, donde ya no colaboró con ninguno de los miembros del grupo. El guión fue escrito a cuatro manos entre el director y Michael Palin, compañero de Gilliam en Monty Python, que también trabajaría como actor en la película de hecho, ya había protagonizado con anterioridad *La bestia del reino*. Producida por HandMade Films, la compañía de Dennis O’Brien y George Harrison quienes dos años antes se encargaron *La vida de Brian (Life of Brian, 1979)*, la película encontró dificultades para su distribución en EE.UU, circunstancia que obligó a la compañía a aceptar un irrisorio contrato con Avco Embassy. Avco únicamente distribuiría la película si HandMade se comprometía a invertir cinco millones de dólares en copias y publi-

ciudad, por lo que a la empresa americana apenas le costaría dinero realizar su trabajo, lo cual irritó bastante a Gilliam y probablemente contribuyó a aumentar su ya de por sí negativa visión del corporativismo en el sector, y más concretamente en el caso americano. A pesar de todo, la película ayudada por una buena campaña publicitaria que convirtió al público infantil en su principal objetivo pero que no descuidó otros espectadores potenciales, se acabaría convirtiendo en el primer gran éxito de Gilliam como director.

LA AVENTURA FANTÁSTICA

Los héroes del tiempo muestra la historia de Kevin, un joven muchacho de un típico y aburrido suburbio inglés que vive sumido en los libros de aventuras, el único lugar donde puede escapar de la realidad. Una noche, un grupo de enanos que viajan a través del tiempo irrumpen en su habitación, y se verá obligado a escapar con ellos del Ser Supremo, su antiguo jefe, a quien han robado el mapa de los Agujeros del Tiempo y el Espacio. En sus aventuras, Kevin llegará a conocer a Napoleón, Robin Hood, Agamenón e incluso viajará en el Titanic, enfrentándose además con el Mal Absoluto (*Evil Genius* en el original), quien desea el mapa para sus mezquinos propósitos.

Para entender el éxito comercial de la película es necesario revisar el contexto en el que se estrenó. En aquel momento, Disney no tenía el tirón de épocas anteriores y quedaban lejos los grandes éxitos de los setenta como *La bruja novata* (*Bedknobs and Broomsticks*, Robert Stevenson, 1971) y *Pedro y el dragón Eliot* (*Pete's Dragon*, Don Chaffey, 1977), habiendo perdido la casi total hegemonía que tenía sobre el público infantil. Un nuevo tipo de aventuras para toda la familia, que dejaba de lado la extrema candidez de Disney y seguía la estela de los éxitos de George Lucas y Steven Spielberg², se disponía a asaltar las taquillas³. El cine fantástico y la acción se dieron la mano con la intención de saturar las salas y ocupar ese terreno que había cedido Disney en películas como *E.T., el extraterrestre* (*E.T. The Extra-Terrestrial*, Steven Spielberg, 1982), *Gremlins* (Joe Dante, 1984), *Exploradores* (*Explorers*, Joe Dante, 1985), *Los Goonies* (*The Goonies*, Richard Donner, 1985), *El vuelo del navegante* (*Flight of the Navigator*, Randal Kleiser, 1986), *Willow* (Ron Howard, 1988) o la trilogía de *Regreso al futuro* (*Back to the Future*, Robert Zemeckis, 1985), por citar sólo unos ejemplos. Se podría decir que Hollywood encontró la gallina de los huevos de oro y de



XXXXXXXXXXXXXX

manera inconsciente y fortuita *Los héroes del tiempo* había encontrado el momento perfecto para estrenarse.

Dentro de la filmografía de Gilliam, la película forma junto a *Brazil* y *Las Aventuras del Barón Munchausen* una trilogía temática construida en torno a sus soñadores protagonistas⁴. Pero, sobre todo, es una película de viajes fantásticos que estaría mucho más relacionada con la segunda que con la pesimista visión del futuro mostrada en su siguiente película como director. Gilliam realiza una muy personal película de aventuras para toda la familia donde rinde un homenaje a la imaginación, puesto que participamos de la fascinada mirada de Kevin ante las situaciones que se encuentra, algo que se transmite mediante una técnica tan simple como el contrapicado, que sitúa nuestros ojos a la altura del niño protagonista. Este recurso formal también se usará en *Munchausen* y *Tideland*, donde los niños son el vínculo que nos une y guía a través de los mundos de fantasía del director.

Los héroes del tiempo comienza literalmente en la cama de Kevin, en su dormitorio, el único lugar donde el protagonista se siente libre de hacer e imaginar lo que quiera, lejos del control de sus aburridos padres. La cama,



XXXXXXXXXXXXXX

en su concepción de lugar donde tienen lugar nuestros sueños, se convierte en el escenario donde todo es posible, lo que nos recuerda a otras películas del género como *La princesa prometida* (*The Princess Bride*, Rob Reiner, 1987) o *La historia interminable* (*Die Unendliche Geschichte*, Wolfgang Petersen, 1984), con las que comparte además el tema de la metatextualidad, puesto que las paredes de la habitación de Kevin están forradas con los héroes, lugares y objetos que pueblan su imaginación y que, a la postre, durante su aventura, se revelarán parte de los mundos que visita. Detalle que refiere a *El mago de Oz* (*The Wizard of Oz*, Victor Fleming, 1939), en cuanto a la forma en el que el mundo de la imaginación toma elementos del mundo real para reelaborarlos de una manera onírica y surrealista, y que dirige nuestra mirada hacia el mundo del cómic⁵, puesto que en *Los héroes del tiempo* podemos encontrar más de un vínculo con el *Little Nemo in Slumberland* de Winsor McCay⁶.

Los viajes de Kevin junto a los enanos forman parte del elaborado mundo de fantasía que Gilliam crea en muchas de sus películas y que articula en su presentación basándose en el referente casi siempre presente en el cine del



XXXXXXXXXXXXXX

director de Lewis Carroll en general, y más concretamente en este caso de “Alicia en el país de las maravillas”⁷. Uno de sus personajes procede del mundo real, haciendo las veces de Alicia, mientras que otro funciona como el conejo que ella misma sigue hasta su madriguera. Este momento es más que evidente en *Los héroes del tiempo* cuando Kevin y los enanos emprenden su viaje al caer por un agujero; en Munchausen, Sally Salt Sarah Polley entra en el mundo del barón cuando hace huir a la Muerte, que estaba a punto de tomar la vida de Munchausen; Parry –Robin Williams– lleva a Jack –Jeff Bridges– a su sótano, donde le introduce en su medieval visión del mundo en *El rey pescador*; será Jacob “Jake” Grimm –Heath Ledger– quien se convierta, gracias a su diario donde anota los cuentos populares, en guía de los dos hermanos por el mundo de fantasía en claro contraste con el escepticismo de Wilhelm “Will” Grimm –Matt Damon– en *El secreto de los hermanos Grimm*; e igualmente en *Tideland* donde de hecho su protagonista lee varios fragmentos del relato de Carroll Jeliza-Rose Jodelle Ferland y Dickens Brendan Fletcher participan en algunos momentos de la película de esta dinámica⁸.

FANTASÍA Y REALIDAD. HISTORIA Y FICCIÓN

En el cine de Gilliam encontramos una y otra vez la tensión entre el mundo real y el mundo de lo imposible, donde cualquier cosa puede suceder. En esta ocasión, dicho elemento se plasma en la película por medio de un juego constante de contrastes entre los lugares de la normalidad y lo fantástico; la relación entre ambos mundos se rompe bruscamente desde el comienzo de la película con la escena en la que un caballero atraviesa el armario de Kevin. Es por ello por lo que en su llegada a distintos momentos de la historia presenciaremos una imagen cotidiana alterada por la llegada de los *héroes del tiempo*.

En el primero de sus viajes, una granja se convierte en la pista de aterrizaje de los protagonistas, quienes han viajado a la Italia de 1796 justo después de la batalla de Castiglione, que aconteció exactamente el 5 de agosto y formó parte de la segunda campaña de Napoleón en esta península. El futuro emperador contaba por aquél entonces con tan sólo veintiséis años

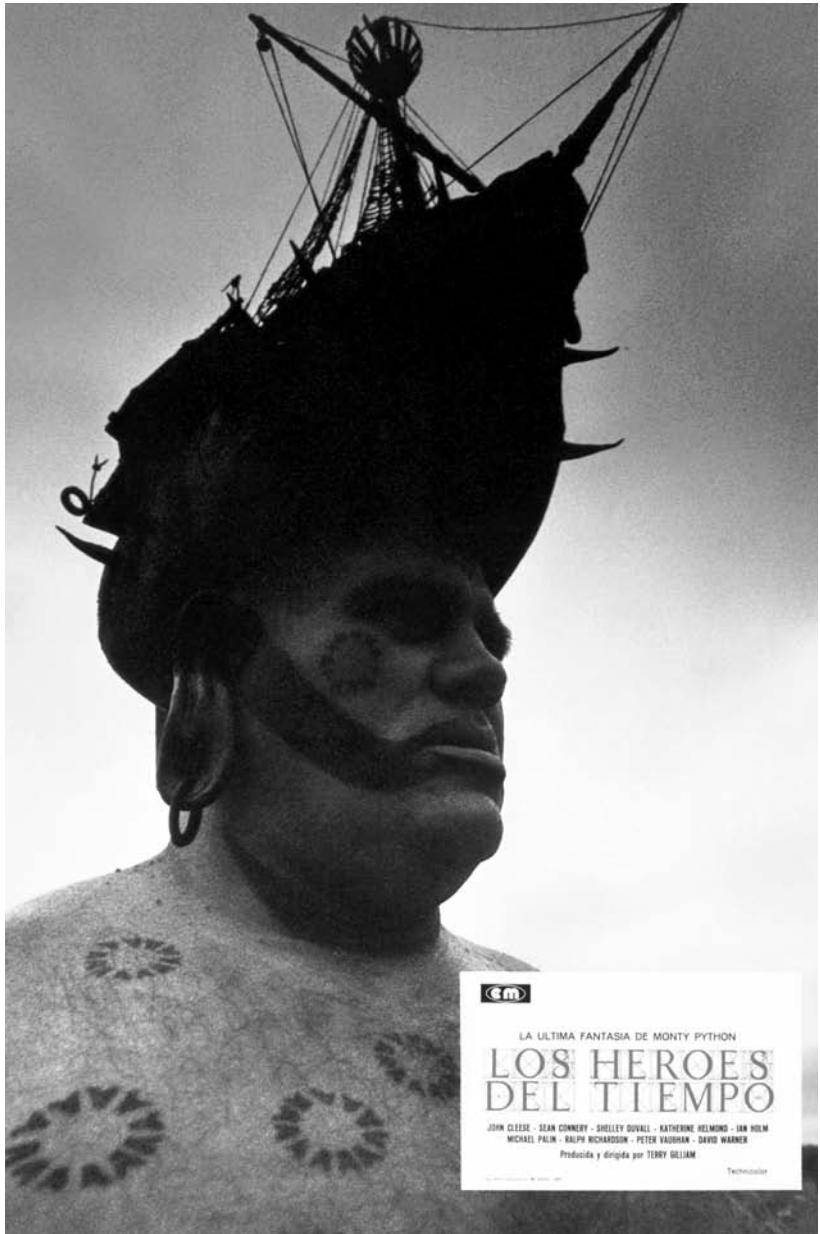
lo cual no resta valor al trabajo de Ian Holm, que tenía cincuenta años, pero lo convierte en un detalle poco preciso históricamente. Un Napoleón que se nos muestra, valga la redundancia, aquejado de un exagerado *complejo de Napoleón*; es decir, con un gran sentimiento de inferioridad que oculta a través de sus aires de superioridad. Gilliam también se suele mover en los extremos, ya que si Munchausen es el soñador por excelencia, Napoleón encarna el tópico del enano acomplejado e igualmente Robin Hood será mostrado como un tipo sin ningún honor que no duda en robar incluso a los ladrones. No sólo ridiculiza a Napoleón, sino que a través del mismo se burlará de otros personajes históricos a los que no duda en otorgar una altura incluso inferior a la de Bonaparte para justificar su ímpetu conquistador; de Alejandro Magno dice que media menos que él, e igualmente de Cromwell dice que tampoco era alto. A ellos les seguirán una enumeración de diferentes personajes históricos como Luis XIV, Carlomagno, Atila el Huno, Cyrano de Bergerac y Tamerlán el Grande, algunos de los cuales probablemente habrían estado aquejados de *complejo de Napoleón* verdadera causa de que Napoleón se identificase con dichos personajes en lugar de por su altura⁹. La estatura sirve además como base para uno de los mejores gags visuales de la película cuando uno de los enanos es confundido con Napoleón por los hombres del pequeño emperador, lo que provoca que estos se cuadren, permitiendo así a los *héroes del tiempo* huir con su botín.

Atrás queda el papel que Lord Byron otorgó a Bonaparte como el héroe romántico por excelencia.

Si tenemos en cuenta que, tras la Biblia y el Nuevo Testamento, el *Memorial de Santa Elena*¹⁰ es el libro más reproducido de la historia no es difícil entender que, junto a Jesucristo, Sherlock Holmes y Drácula, Napoleón sea uno de los mitos cinematográficos por excelencia. Lejos quedan las películas y biopics históricos como *Napoleón* (1927) de Abel Gance o el cine bélico más grandilocuente como *Waterloo* (Sergéi Bondarchuk, 1970) por poner algunos ejemplos de la extensa filmografía que comenzó en 1897 con una serie de cortometrajes realizada por los Lumière¹¹ y que ha conocido adaptaciones en todo tipo estilo y género, para más allá de su logrado aspecto superficial de película histórica convertirse en *Los héroes del tiempo* en una deformación de las mismas, cuyo tono satírico y burlesco está en perfecta sintonía con el humor de los Monty Python¹², aunque lejos del brutal surrealismo del grupo¹³.

Es en este fragmento de la película, junto al que transcurre en Grecia, donde vemos el gran trabajo en el vestuario de James Acheson. Mientras que los fragmentos ambientados en la Edad Media y el Titanic apenas llaman la atención en este sentido (excepto Robin Hood, claro), en este caso concreto debemos prestar especial atención a las magníficas creaciones del diseñador. Los trajes de los generales de Napoleón y del propio emperador son realmente fieles a la realidad, así como las vestimentas de los tres húsares que aparecen al comienzo de la película, que pertenecen al séptimo regimiento traje de tonos verdes y rojos con hilo de oro de la *Grande Armée* y que podrían haber sido utilizados unos pocos años antes en *Los duelistas* (*The Duellists*, Ridley Scott, 1977). Todo ello forma parte de una falsa sensación de realidad; se trata de una superficial proximidad con la historia puesta al servicio de la comedia ya que en un entorno que percibimos como real nos resulta mucho más divertida por verosímil la alocada y excéntrica personalidad del acomplejado Napoleón.

En su siguiente salto en el tiempo, los protagonistas visitan la Edad Media, concretamente el año 1296, puesto que el mapa de los enanos nos habla de haber retrocedido exactamente quinientos años. Ahí mismo, poco después, podremos deducir que se encuentran en el bosque de Sherwood, cerca de Nottingham. En esta ocasión, los *héroes del tiempo* caen sobre una pareja de enamorados que viajan en una carroza, para a continuación ser atrapados por un grupo de ladrones; la ruda visión que nos ofrece Gilliam



LA ULTIMA FANTASIA DE MONTY PYTHON

LOS HEROES DEL TIEMPO

JOHN CLESE - SEAN CONNERY - SHIRLEY DUVALL - KATHERINE HELMERS - IAN HOLM
MICHAEL PALIN - RALPH RICHARDSON - PETER TOSHIBAH - DAVID WARNER

Producida y dirigida por TERRY GILLIAM

Technicolor

XXXXXX

no estaría muy alejada de la realidad a pesar de su fuerte comicidad, por lo que se busca una vez más el contraste cuando entra en escena el líder de la banda de bandidos, que no es otro que Robin Hood.

Entroncada en el folclor medieval inglés, la leyenda de Robin Hood tiene como gran elemento icónico su habitual uso de robar a los ricos para socorrer a los pobres, por lo que en cierta forma es lógico que una película coescrita por un inglés Michael Palin y en la que unos ladrones viajan en el tiempo, estos se acabaran encontrando, tarde o temprano, con uno de los más famosos de la historia. En lo que sería otro gran acierto de *casting* en la película, el espigado John Cleese interpreta al líder de los ladrones, dando vida a un cómico Robin Hood, tremadamente condescendiente y un poco tartamudo. Su aspecto, parte fundamental del gag constituido en realidad por todo el personaje, contrasta con las pobres y sucias vestimentas de los ladrones y nos remite a una idealizada e imposible visión que el cine se ha encargado de asociar al ladrón dentro del imaginario colectivo. El pulcro e impoluto aspecto de Cleese busca la complicidad para el chiste con el espectador que tiene como principal referente para el ladrón a Errol Flynn en la mítica *Robin de los bosques (The Adventures of Robin Hood, Michael Curtiz y William Keighley, 1938)*, pero igualmente funcionaría al menos a la hora de identificar al personaje para los niños que tenían como referente la película de Disney *Robin Hood (Wolfgang Reitherman, 1973)*. Nos encontramos también en esta ocasión ante uno de los personajes más llevados al cine y que tendría en *Robin Hood (Allan Dwan, 1922)*, protagonizada por el gran Douglas Fairbanks, la base a la hora de crear el arquetipo que asentarían las mencionadas películas.

La burlesca y oscura visión de la historia encuentra su excepción en la representación del rey Agamenón. Personaje de capital importancia en la *Ilíada* y que también hace acto de presencia en la *Odisea* de Homero, fue el protagonista del *Agamenón*¹⁴, de Esquilo, padre de la tragedia griega, donde se relata lo que le aconteció al personaje tras su regreso de la guerra de Troya y que sería el momento en el que se encuadra la acción de la película. Se desconoce la verdadera existencia del llamado rey de Micenas y Argos a causa de la antigüedad de las fuentes por lo que en este caso y siendo coherente con el carácter ecléctico de la película nos encontramos dentro del mundo de los mitos, acentuado por la batalla de Agamenón con el Minotauro, uno de los seres mitológicos por excelencia. Debemos analizar el porqué sale bien parado Agamenón en comparación con el resto de personajes históri-

cos que conoce Kevin, puesto que nos ayuda a entender la pesimista visión del mundo de Gilliam.

Agamenón pese a ser tachado de trámoso por Kevin como único posible defecto del monarca se muestra como un rey ideal que derrota al enemigo del pueblo, encarnado en el Minotauro, con sus propias manos, arriesgando su vida y no dudando en ofrecer en herencia el trono de Micenas al joven protagonista, y convirtiéndose así en el ideal de figura paterna de Kevin. No obstante, el personaje fue interpretado por Sean Connery¹⁵, quien, además de aportar su enorme presencia al personaje, supo dotar de dignidad y calidez al monarca en su actuación alejándose de la habitual frialdad con la que suele dar vida a James Bond. Aspecto mítico que sitúa a Agamenón por encima de los demás personajes históricos que aparecen en la película y que podemos ver reflejado en el momento en el que llega Kevin a ese mundo mitológico; la escena de normalidad, el momento cotidiano que el protagonista interrumpe, no es otro que una cruenta batalla contra un monstruo mitológico, el Minotauro, en la que Kevin consigue además salvar la vida del monarca en contraposición con las molestas intromisiones que supone su llegada a la Edad Media y al Titanic. Hay otro elemento que debemos tener en cuenta en este fragmento, y es que, si bien Agamenón en ningún momento luchó contra el Minotauro, su historia sí nos habla del asesinato del rey a manos de su esposa, Clitemnestra, y su amante. Esto explicaría las sospechosas miradas que salen de aquella y que contribuyen en la película a crear una sensación de suspense, a la postre falsa, cuando Kevin es raptado de su cama, puesto que hace pensar en algún tipo de trama llevada a cabo por la mujer del rey. Un rey que tendría como gran defecto una ingenuidad que queda patente en la película cuando es raptado sin ningún miramiento por los enanos y que en su leyenda quedaría reflejado en su negación a las advertencias de Casandra sobre su próxima muerte a manos de su esposa.

La sorprendente visión positiva de este momento, llena de una dimensión épica de la que carecen los otros momentos históricos que aparecen en la película, estaría hablando de la pesimista concepción vital que tiene Gilliam. El desenlace reafirmará lo que se muestra en este periodo: la realidad no es presentada como un sitio agradable ni atractivo, sino más bien todo lo contrario y es así como podemos entender la decisión de Kevin de no volver a su hogar, ya que ha encontrado un lugar que funciona siguiendo las reglas que dicta la imaginación, un lugar que el director elegiría para sí mismo. Todo en este mundo está lleno de magia, donde nada es lo que pare-

ce, como el engaño que usan los enanos para robar a Agamenón. Pero se puede interpretar como una metáfora visual de la mitología la forma en la que surge de un asado una enorme cantidad de fruta, e igualmente cómo del interior de la fruta surgen palomas: podemos entender que la mitología es una historia mágica que surge del interior de la historia.

Tras Grecia, su viaje los lleva directamente al Titanic, concretamente a su última noche el 15 de abril de 1912¹⁶, donde Gilliam no duda en hacer un chiste al respecto. Aquí, tal y como ocurrió en el fragmento de la Edad Media, la normalidad está representada por una pareja de enamorados

interpretados en ambos casos por Michael Palin y Shelley Duvall a punto de besarse sobre la que, de nuevo, los protagonistas aterrizan bruscamente. En base a estas dos escenas podemos reflexionar sobre el escaso papel que tiene el amor y el romanticismo en la película ya que cuando aparece lo hace para ser puesto en solfa por Gilliam. Podríamos decir que se burla de la habitual parte romántica de toda película de aventuras y que es fundamental en cualquier producción destinada a la familia. En la Edad Media es el amor cortés quien sale mal parado, incluso los enamorados son sometidos a una serie de vejaciones por los ladrones atados a un árbol, los vemos prime-

XXXXX





LA ÚLTIMA FANTASIA DE MONTY PYTHON
LOS HÉROES DEL TIEMPO
JOHN CUSACK · KEVIN KLINE · ANNETTE BADLAND · RAYMONDE BELMONT · JIM REILLY
MICHAEL PALIN · RALPH RAISCHER · PETER TOSHORI · DAVID WARWICK
Dirigido por Terry Gilliam

XXXXXXXXXXXXXX

ro con ropa y después sin ella Gilliam se burla de la pareja del Titanic usando un referente contemporáneo a dicha pareja: el *slapstick*, puesto que la comedia física que llevan a cabo los dos actores nos remite al cine mudo¹⁷. No hay sitio para el amor y enlaza de alguna forma con la pesimista visión del mismo que habíamos visto en *La bestia del reino* donde Dennis Cooper

Michael Palin, a pesar de derrotar al monstruo y parecer destinado a tener un feliz futuro junto a su amada Griselda Annette Badland debe aceptar la mano de la hija del rey, convirtiéndolo en heredero al trono y condenándolo, probablemente, a ser infeliz para siempre.

TIEMPO DE LEYENDAS

Tras sobrevivir al hundimiento del Titanic, los *héroes del tiempo* son transportados al *Tiempo de Leyendas*, un lugar en el que Gilliam da rienda suelta a su imaginación y donde, al igual que ocurría con la Grecia mitológica, se aparta intencionadamente de la realidad. Su llegada a este mundo viene precedida por una imagen en negativo ligado a los poderes del Mal Absoluto, que destaca por el hecho de que en su transición a dicho lugar no produ-

ce ningún tipo de trastorno, manteniendo así la coherencia con lo visto anteriormente en la película, puesto que en esta ocasión se encuentran en un lugar donde no existe la normalidad ni nada que se le parezca. Este lugar, además, se nos presenta de una manera un tanto desértica, ya que al parecer no ha sido visitado en mucho tiempo, a juzgar por los numerosos esqueletos con los que se encuentran nuestros protagonistas.

Será un ogro el primer personaje fantástico con el que se encuentren, quien tampoco estará libre de las burlas de Gilliam, puesto que se nos muestra de una manera bastante patética: avejentado, dolorido y tremendamente inseguro al aparecer incapaz de recordar cómo se asustaba.

Tras engañar los protagonistas al matrimonio de ogros, el director nos deleita con una de las más poderosas imágenes de su filmografía: el barco en el que viajan los *héroes del tiempo* es en realidad el sombrero de un gigante para lo cual Gilliam confiesa haberse inspirado en una ilustración de Brian Froud¹⁸ en la que uno de sus personajes viaja con un barco en su cabeza y que nos devuelve una vez más al juego de falsas apariencias que inunda la película. El barco no es lo que parece, nada es lo que parece en el mundo del director y hasta el elemento menos sospechado puede alcanzar una dimensión poética tras pasar por su mirada, tal y como podemos ver en *The Crimson Permanent Assurance* (1983), en la que un grupo de viejos trabajadores se convierten en piratas, mientras que su edificio se convierte en un barco¹⁹. Si hablamos de Brian Froud, también tenemos que mencionar la importante presencia del arte en toda la filmografía de Gilliam, puesto que para la estética de sus películas siempre usa algún referente pictórico. Brueghel, El Bosco, Max Ernst, Durero y sobre todo los surrealistas Magritte y Dalí son algunas de las principales influencias del director. En *Los héroes del tiempo* vemos como Napoleón posee en su ajuar particular, entre otras, una reproducción de *La Gioconda*, y poco antes, en ese mismo fragmento de la película, Gilliam no duda en homenajear a *Los fusilamientos del tres de mayo* de Goya en una de las escenas nocturnas de Castiglione; durante su estancia con el rey Agamenón una esquemática pintura despierta la imaginación de Kevin, quien es capaz de visualizar con gran épica la guerra de Troya; y el diseño de la fortaleza de la Oscuridad Total nos recuerda a Piranesi. Nuevo vínculo directo con *Las aventuras del barón Munchausen*, puesto que son incontables los cuadros que podemos ver en estancias como la del rey de la Luna, e igualmente el director recurre a la reproducción de *El nacimiento de Venus* de Botticelli en la visita de Munchausen al dios Vulcano.

La percepción del gigante como tal fue creada por medio de la ralentización de la cámara y el habitual uso del contrapicado. Además de buscar el punto de vista de Kevin y los enanos, este recurso formal es usado repetidamente por el director en otras de sus películas para aumentar la presencia de algunos de sus personajes, como los gigantescos rey y reina de la Luna en *Las aventuras del barón Munchausen* o la enorme criatura de *La bestia del reino*. Destaca además la habilidad del director para reírse de sí mismo en la escena en la que Munchausen visita a Vulcano, quien es presentado como un gigante por medio de dicha técnica pero que, una vez situado junto al barón, resulta ser de una estatura normal; Gilliam lo ha usado para mostrar la amenazadora presencia de un entorno hostil, como en *El rey pescador*, donde los rascacielos de Nueva York aparecían ligados al éxito a cualquier precio; y también lo vimos en algunas de las pruebas del *casting* para interpretar a los gigantes con los que se enfrentaría don Quijote y que pudimos ver en el documental *Lost in La Mancha* (Keith Fulton, Louis Pepe, 2002), para el entonces frustrado proyecto *The Man Who Killed Don Quixote*.

EL MAL SURGIDO DE LA MÁQUINA

A lo largo de toda la película se incide una y otra vez en la vinculación del mal con la tecnología, que estaría representada por la radical obsesión del Mal Absoluto con los aparatos electrónicos, por lo que la postura de Gilliam frente al desarrollo electrónico por su asociación al mal es casi la de un neoludita o un tecnófobo. Asimismo, su enfrentamiento con el Ser Supremo / Dios participa del miedo atávico inherente al ser humano por el que toda creación se acaba volviendo contra su creador, que en la película esta perfectamente reflejado por la hostilidad del Mal (creado) hacia Dios (creador) y que es la metáfora perfecta de la visión que tiene Gilliam de la relación del hombre con la tecnología. Se trata de un tema que nos remite a la tradición judía y el mito del Golem, que funciona como metáfora de la capacidad creadora del hombre, la cual pretende rivalizar con la de Dios pero acaba siendo únicamente una sombra distorsionada de aquella. La re-elaboración de dicha historia adaptada a los tiempos modernos al compás de la ciencia y la tecnología, dejando de lado la magia, tiene su puesta al día en el *Frankenstein* de Mary Shelley. El tema ha sido reflejado con gran profusión a lo largo de la historia del cine y tiene como grandes referentes algu-

nas de las más importantes películas de la historia, como el propio *Fran-kenstein* (James Whale, 1931), *Metropolis* (Fritz Lang, 1927), *2001: Una odisea en el espacio* (2001: *A Space Odyssey*, Stanley Kubrick, 1968), *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982), *Terminator 2: El juicio final* (*Terminator 2: Judgement Day*, James Cameron, 1991) y, más recientemente, *Matrix* (*The Matrix*, 1999).

Por ello, toda la película es una alabanza a la antigüedad, no carente de un cierto desencanto, pero sobre todo una crítica al excesivamente tecnificado mundo moderno. Mundo al que pertenecemos y hacia el que dirige el director su incisiva mirada, porque de alguna forma en nuestras vidas formamos parte de la máquina a través de las tecnologías electrónicas. En la película, la visión negativa de estos elementos de la realidad aparece desde el primer momento en el que vemos la televisión, donde aparece un programa que se titula *Tu dinero o la vida*, en el que se juega, literalmente, con la vida de sus participantes y que a la postre será usado por el Mal Absoluto para engañar y atrapar a los *héroes del tiempo*. Más allá de las recargadas y surrealistas peroratas del Mal Absoluto sobre computadores, encontramos el mejor ejemplo de esta idea en el combate final contra el villano donde los enanos aparecen, cual caballería, armados con un tanque, una legión de caballeros, arqueros griegos, vaqueros e incluso una nave espacial. Es entonces cuando debemos fijarnos en la coherente vinculación del Mal Absoluto con la tecnología; para derribar a los vaqueros, que lo apresan en sus lazos, el Maestro se convierte en un carrusel de parque de atracciones la música, que parece diegética, así nos lo indica del que surge un cuchillo que corta los lazos y acaba con los vaqueros; cuando es atacado por los arqueros se convierte en un gran globo, que, aumentando la presión del aire, hace que las flechas que se han clavado en él salgan disparadas hacia sus lanzadores con fatales consecuencias; los caballeros, en sus caballos y sus armaduras son aniquilados por un arma química, mientras el Mal Absoluto se coloca cómodamente una máscara antigás, creando así una metáfora visual, ya que se cubre el rostro con lo que parece un deforme yelmo, una distorsionada versión de una parte de la armadura que está cargada de honor y que anticipa el combate, pero que en este caso es una depravada versión del mismo. Finalmente y dando aún mayor consistencia a esta idea, cuando es atacado por elementos de la modernidad como son el tanque y la extraña nave espacial, apenas necesita realizar un par de movimientos con su mano para evitar los disparos, siendo además capaz de controlar los vehículos y haciendo que de



XXXXXXXXXXXXXX

nuevo parezca el carrusel de un parque de atracciones. Esta postura ante el conflicto entre la antigüedad y la modernidad enlaza perfectamente con el discurso humanista que Gilliam expone otras de sus obras; en el cortometraje *The Crimson Permanent Assurance* el corporativismo moderno y sus grandes edificios se convierten en un tirano al que hay que abordar y derrotar; en *Brazil* los rascacielos del nada utópico mundo en el que vive Sam Lowry (Jonathan Price) invaden bruscamente sus sueños, que discurren por idílicos parajes naturales, convirtiéndolos en pesadillas; en *Las aventuras del barón Munchausen*, Horatio Jackson (Jonathan Price), el gran enemigo del Barón, persigue un mundo lleno de leyes, ciencia y progreso donde no hay lugar para la fantasía ni por lo tanto para el barón; en *El rey pescador*, Jack Lucas (Jeff Bridges) es un miserable cuando vive y trabaja en un mundo de rascacielos, mientras que en el imaginario mundo de Parry (Robin Williams), situado en la mitología artúrica, encuentra su tabla de salvación; e igualmente en *Tideland* la niña Jeliza-Rose (Jodelle Ferland) puede dejar volar su imaginación sin las responsabilidades hacia sus padres toxicómanos en una casa alejada de la sociedad.

Esta crítica se hace más evidente en la figura de los padres de Kevin, cuya alienación a causa de las nuevas tecnologías acaba con sus vidas, irónicamente, por medio de un microondas que surge del último resto del mal.

UN MUNDO FANTÁSTICO LLENO DE MATICES

Este final lleno de grises que deja a Kevin solo, muy criticado en su momento, es algo habitual en el director desde su primera película el mencionado final de cuento de hadas con su protagonista casándose a la fuerza y contra su voluntad con la princesa y con el que tendría más puntos en común lo visto en esta última escena puesto que en ambas se trata de romper con el habitual final típico de los cuentos de hadas; el viaje del héroe tradicional lo lleva a superar las pruebas y lograr su objetivo, pero en el cine de Gilliam superar las pruebas no asegura, como vemos, un final feliz sino más bien uno agridulce. En *Brazil* el final feliz no lo es tal, es tan sólo una muestra de la locura en la que se encuentra inmerso su protagonista; en *Doce Monos* (*Twelve Monkeys*, 1995) no podemos estar seguros de que se pueda evitar el futuro del que procede James Cole (Bruce Willis). Por otro lado, hay películas de Gilliam que sí asumen su papel de cuento de hadas en su final como ocurre en *Las aventuras del barón Munchausen*, y sobre todo en *El rey pescador*.

Esta manera ecléctica y posmodernista de reelaborar historias y relatos la podemos encontrar también en *El secreto de los hermanos Grimm* (*The Brothers Grimm*, 2005) y sus numerosos referentes en cuentos de los Grimm, como son Caperucita, Rapunzel, Hansel y Gretel, Blancanieves o Cenicienta. Pero si hay algo por lo que Gilliam se caracteriza es por su búsqueda consciente de la ruptura con el típico (y tópico) cuento de hadas, por lo que *Los héroes del tiempo* dista de ser el habitual relato maniqueo. Toda la historia reelabora los cuentos e historias que pueblan la imaginación de Kevin, pero su visión está lejos de mostrar a los malos muy malos y a los buenos muy buenos; Agamenón es percibido como un trámposo por parte de Kevin, aunque a la postre sea quien sale mejor parado; Napoleón es un psicótico; el ogro es viejo, padece de terribles dolores y es tremadamente inseguro; Robin Hood es un ladrón entre ladrones sin encanto ni honor que además permite que los pobres sean golpeados cuando reciben el botín; el hundimiento del Titanic carece de cualquier dramatismo; el Mal Absoluto, obsesionado hasta el ridículo con la tecnología, tan sólo es una marioneta en manos de Dios; y el propio Dios / Ser Supremo parece un jefe de tintes aristocráticos al que, cual niño malcriado, poco le importa nada que no sea él mismo y sus juguetes el Mal. Por otro lado, los enanos son quizás más importantes y mucho más ambiguos; la vinculación de la película con los

cuentos infantiles les otorga un aura de seres bondadosos tal y como los percibe Kevin y así su robo del mapa de Dios no los convierte en unos simples ladrones, ya que identificamos su descontento con la famosa frase que Milton pone en boca del diablo en *El paraíso perdido*: «Aunque sea en el Infierno: mejor es reinar aquí que servir en el cielo»²⁰, por lo que no está de más recordar que iconográficamente los demonios han sido representados en numerosas ocasiones como enanos. Una de las principales imágenes del demonio representado como un enano está en *La pesadilla* (1781) de Füsseli y en la que, curiosamente y al igual que ocurre la película, aparece junto a la cama de su protagonista. Es por ello que la primera aparición de los enanos en la película, más cercana al terror, nos da el tono de oscuridad que impregna la película, y que simbólicamente podemos asociar al tono gris con el que viste Dios, alejado de la habitual vestimenta blanca con la que se le suele representar.

A pesar de lo personal de algunas de sus imágenes, y de ser perfectamente coherente con la obra posterior del director, el tono paródico con el que están tratados algunos pasajes de la historia en la película, que lo acerca a Monty Python y sus *sketches*, hace que consideremos *Los héroes del tiempo* como una película de transición hacia un Gilliam mucho más personal, que nunca debe ser etiquetada como obra menor.

En definitiva, debemos tener clara la idea de que Gilliam es un director que lleva el cine hasta sus límites, puesto que tanto en el fondo como en la forma trata de crear nuevos mundos y estimular nuestra imaginación, aprovechando así todas las posibilidades del cinematógrafo, llevándonos a mundos en los que plasma una serie de ideas que nos hace percibirlo como a uno de sus protagonistas, cargado de un drama visible a través de sus proyectos frustrados y fracasos comerciales que lo relaciona con Kevin, Munchausen o James Cole; y es que Terry Gilliam, como todo soñador, es un hombre con motivos para sentirse desplazado de su tiempo.

BRAZIL, EL ALGÚN LUGAR DEL SIGLO XX

FERNANDO RONCERO MORENO

Universidad de Castilla-La Mancha

Comparadas con la que hoy existe, todas las tiranías del pasado fueron débiles e ineficaces. Los grupos gobernantes se hallaban contagiados siempre en cierta medida por las ideas liberales y no les importaba dejar cabos sueltos por todas partes. Sólo se preocupaban por los actos realizados y no se interesaban por lo que los súbditos pudieran pensar.

En parte, esto se debe a que en el pasado ningún Estado tenía el poder necesario para someter a todos sus ciudadanos a una vigilancia constante.

–1984, George Orwell

La mirada al futuro es una de las preocupaciones principales en torno al género de la ciencia-ficción, ya sea mediante la literatura, el cine o cualquier otra manifestación. En el séptimo arte esta mirada, asociada a lo fantástico y al mundo de la imaginación, se encuentra presente desde el mismo momento de su origen, anticipándose en muchas ocasiones a lo que se tornaría realidad pasado el tiempo. Solo hay que recordar algunas de las escenas de *Viaje a la luna* (*Le voyage dans la lune*, 1902), de Georges Méliès, o *La mujer en la luna* (*Frau im mond*, 1929), dirigida por Fritz Lang. El cine, fábrica de sueños, se sirve del poder y la magnitud de la imagen para ver materializadas sus fantasías y anhelos a través de la utilización de trucos y efectos: “El cine es un fenómeno idealista. La idea que los hombres se habían hecho existía ya totalmente definida en su cerebro, como en el cielo platónico; y lo que nos sorprende es más la tenaz resistencia de la materia ante la idea que las sugerencias de la técnica a la imaginación del creador”¹.

Lo que empieza como un acercamiento a la fantasía propia de lo quimérico se convierte pronto, al igual que en la literatura, en un vaticinio pesimista y una satírica visión de las características menos amables de la sociedad.

La filmografía de Terry Gilliam constituye una de esas versiones desagradables de lo que le espera al género humano. El vertiginoso avance de la ciencia, la técnica y la progresiva deshumanización, identificada en nuestros días con los aspectos más peligrosos de la globalización, conducen a un trágico destino en el que el hombre queda sometido a un régimen basado en el control, la vigilancia, la monotonía y la ausencia de esperanza, particularidades propias de un mundo alejado de su condición natural y ensimismado en la *tecnosfera* que el propio ser humano ha creado como entorno virtual que puede controlar con una mayor comodidad y eficacia, un sustitutivo artificial que conduce a la alienación y pérdida de identidad del individuo en su entorno más inmediato y en la relación con sus semejantes.

Brazil (1985), tercer largometraje de Gilliam, se une a una larga lista de obras que toman como punto de partida 1984 de George Orwell, en unos años en los que volvía a resurgir con fuerza la ciencia-ficción cinematográfica.

UN ARGUMENTO DESUBICADO

Según el propio director, «El filme nació de una imagen. Vi en mi imaginación un hombre sentado en una playa negra cubierta con una fina capa de carbón. Inmóvil, bajo la luz crepuscular, el hombre escuchaba en la radio una canción popular de los años treinta, *Brazil*». La película se centra en la vida de Sam Lowry (Jonathan Pryce), el más eficaz funcionario de su departamento dentro del Ministerio de Información. Lowry soluciona los problemas de su superior y se muestra satisfecho con su puesto, sin aspiraciones hacia cotas más altas. En una ciudad y un tiempo sin identificar aunque en la película podemos observar un cartel que nos indica «en algún lugar del siglo XX», la burocracia y la vigilancia son los imperativos por los que se rige la vida cotidiana de sus habitantes. El trascendente cambio en la vida de Lowry comienza por un error tipográfico, la confusión entre los apellidos de Buttle y Tuttle (Robert de Niro), un fontanero que no respeta las normas y códigos vigentes y se mueve al margen de la ley. Lowry se encuentra a gusto trabajando en su departamento y resolviendo los problemas de su jefe, el Sr. Kurtzmann. Pero la confusión primigenia desencadena una

BRAZIL



ARNON MILCHAN presenta un film de TERRY GILLIAM
en JONATHAN PRYCE · ROBERT DE NIRO · KATHERINE HELMOND · IAN HOLM · BOB HOSKINS
MICHAEL PALIN · IAN RICHARDSON · PETER VAUGHAN · y KIM GREIST

Guion de TERRY GILLIAM · TOM STOPPARD · CHARLES McKEOWN · Música de MICHAEL KAMEN
Co-productor PATRICK CASSAVETTI · Producido por ARNON MILCHAN

Dirigido por TERRY GILLIAM

IN CINE
ESTRENA 11 DE MARZO

DOLBY STEREO

WARNER BROS.
ELDO

XXXXX

Brazil | 69

serie de encuentros casuales por los que Lowry terminará aceptando un nuevo cargo en Obtención de Información, con el fin de llevar a cabo la búsqueda de Jill Layton, la mujer que aparece en sus sueños y a la que da vida Kim Greist. Una vez que toma posesión de su nuevo despacho, Lowry se concentra en aprovechar los recursos del Ministerio para encontrar a Jill, descuidando su trabajo y pasando de ser un eficaz funcionario a una incipiente amenaza para el sistema.

En una atmósfera opresora dividida brutalmente entre las clases altas de la sociedad, parodiadas con el humor corrosivo propio de los Monty Python, y aquellas más desheredadas, en las que los niños se entretienen recreando registros policiales, la película deja tras de sí un rastro de pesimismo y una visión angustiosa sobre el desarrollo tecnológico y la consiguiente deshumanización del individuo común, convertido en héroe anónimo contra el poder determinado y el destino insalvable al que está abocado.

Brazil comparte planteamientos argumentales y temáticos con muchas de las películas de Gilliam, tanto en la pérdida de identidad y percepción de los personajes (como en el caso de James Cole en *Doce monos* (1995), o la pareja protagonista de *Miedo y asco en Las Vegas*, 1988), la versión fantástica y

XXXXX





XXXXXXXXXXXXXX

paralela de la realidad a través de la fabulación y / o el sueño (*Las aventuras del barón de Munchausen*, 1988), o *El secreto de los hermanos Grimm* (1995), o el amor cercano al ideal platónico, como también le ocurre a Parry en *El rey pescador* (1992).

EL FINAL DEL INDIVIDUO

El filósofo y economista inglés John Stuart Mill acuñaba en los últimos años del siglo XIX el término *distopía*, para referirse a una sociedad no deseada, en contraposición a la utopía y su derivación eu-topía, o lugar donde todo es tal y como debería ser. Una sociedad *distópica* es la que nos muestra Terry Gilliam en *Brazil*, enraizando con el concepto post-apocalíptico presente en una buena parte de la ciencia ficción que mira a un futuro cercano, de constantes referencias al mundo actual, a través de una mirada afligida en la que la ciencia y la tecnología han reducido al individuo y sus sistemas a la esfera de una virtualidad programada. Son muchas las películas que podrían

ubicarse en esta perspectiva. Se dejan sentir los ecos de la Segunda Guerra Mundial y el temor a una tercera que significaría la aniquilación de la raza humana. Una vez superado el enfrentamiento entre bloques y la casi completa desaparición de los sistemas políticos potencialmente peligrosos para la sociedad occidental, lo que Fukuyama entendió como “el final de la historia”, la amenaza para el hombre se encuentra en sí mismo, en el vertiginoso avance real del progreso, la deshumanización del individuo y su perdida de identidad dentro de un sistema del que es, al mismo tiempo, víctima y verdugo. La persecución y eliminación de elementos extraños y ajenos al orden existente provocan la creación de leyes y códigos encargados de supervisar y distinguir a los miembros de la comunidad. En teoría, ya no es posible el final catastrófico propuesto por Stanley Kubrick en *Teléfono rojo*, ¿volamos hacia Moscú? (*Dr. Strangelove or How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb*, 1964), sino que ahora el apocalipsis se alcanza por medio de un virus o mediante la sustitución de un ejército humano por su equivalente tecnológico, en la llamada “rebelión de las máquinas” que, en muchos casos, pretenden lograr la cota de humanidad que no les corresponde. Aquí encontramos ejemplos de sociedades distópicas en las que la máquina y la ciencia luchan contra su creador en una pugna por alcanzar el control, por establecer las leyes que han de regir la conducta sumisa de la raza humana respecto a la superioridad moral del ordenador o el robot, desde el *HAL 9000 de 2001: Una odisea en el espacio* (2001: *A Space Odyssey*, 1968), de Stanley Kubrick, al mundo virtual mostrado en *Matrix* (*The Matrix*, 1999), dirigida por Larry Wachowski, o a la lucha encarnizada entre el humano y su obra que se desprende de films como *Blade Runner* (1982), de Ridley Scott, *Terminator* (1984), de James Cameron, o *Yo, robot* (*I, robot*, 2004), dirigida por Alex Proyas sobre la obra de Isaac Asimov.

La ciencia ficción en general, y su vertiente cinematográfica en particular, se ocupan y preocupan de este futuro nada halagüeño en torno al que giran una serie de metáforas y sátiras que convierten al hombre en una sombra esperpéntica de lo que debería ser, subordinado a un papel secundario por el desplazamiento de su propia creación.

En una derivación complementaria de estos aspectos, ya en el siglo XVIII, el arquitecto Jeremy Bentham proponía un modelo carcelario en torno al concepto de visualización como medida más eficaz para la continua vigilancia de los presos, cuya versión más explícita se halla en el *Postscript to the Panopticon*, de 1791. En una estructura circular, un vigilante situado

en el centro tiene acceso visual a todos los presos colocados en celdas a su alrededor, estructura que recuerda a la escena final de *Brazil*, rodada dentro de una torre de refrigeración donde, en este caso, la posición central es ocupada por el preso Lowry, preparado para que se le practique una lobotomía.

Esta cárcel “ideal”, el *Panopticon* o Panóptico, será actualizada posteriormente por Michel Foucault mediante el concepto de *panoptismo*, metáfora del control del poder en la sociedad contemporánea que divide a sus miembros entre observadores-vigilantes y observados-vigilados. Para el filósofo francés, la función del Panóptico es la de «inducir en el detenido un estado consciente y permanente de visibilidad que garantiza el funcionamiento automático del poder. Hacer que la vigilancia sea permanente en sus efectos, incluso si es discontinua en su acción. Que la perfección del poder tienda a volver inútil la actualidad de su ejercicio»².

En *Brazil*, este panoptismo se convierte en causa directa de la distopía. Unas rígidas leyes basadas en códigos alfanuméricos condicionan cada acto y movimiento de las piezas que forman el sistema, del mismo modo que una atmósfera opresora se encarga de recordar a los individuos su propia alienación. Los habitantes de la ciudad sin nombre donde se desarrolla la trama de *Brazil* sienten que pueden ser observados en cualquier momento, aunque no tengan la certeza absoluta de estar siendo vigilados en ese instante concreto. El poder en sí se encuentra prácticamente ausente, sin una configuración clara; no existe un líder ni una fuerza política, no hay símbolos ni figuras de ningún tipo a las que admirar o temer. Sin embargo, la presión sobre el individuo se halla presente en cada uno de sus movimientos, todo es controlado por “algo”, todo acaba sabiéndose.

En la sociedad de *Brazil* la única cara reconocible del poder es la burocracia, que alcanza ese *status* basándose en la información, pieza fundamental y verdadera materia prima de un sistema basado en la vigilancia sobre cada uno de los individuos que la forman. Los datos obtenidos, procesados y almacenados constituyen la red de poder en torno al Ministerio de Información, único edificio que detenta la supremacía en el control de la población. Cada formulario, cada computadora, cada trabajador del ministerio, se convierte en una pieza más del engranaje que forma un sistema perfectamente diseñado para procesar toda esa información, vigilar cada movimiento y detectar cualquier acto que suponga una mínima amenaza hacia el sistema. No es de extrañar que el punto de partida de la película se base en un pequeño error de la cadena informativa.



XXXXXXXXXXXXXX

Por otra parte, el diseño de las oficinas y los interiores de los edificios públicos son deudores de la adaptación cinematográfica sobre la obra de Kafka, *El proceso* (*The Trial*, 1963), a cargo de Orson Welles, y recuerdan a las posteriores minúsculas oficinas de la planta 7 ½ en las que trabaja el protagonista de *Cómo ser John Malkovich* (*Being John Malkovich*, 1999), de Spike Jonze. Lowry pasa de ocupar un puesto en una oficina gigantesca donde solo es un individuo abstracto, a poseer su propio espacio, un reducido cubículo, caracterizado por un código que le identifica dentro de una estructura jerárquica.

Apenas existen ventanas en los edificios de *Brazil*, escenificación de un mundo subterráneo donde predominan la oscuridad y la soledad, recordando la desconexión del sujeto con el mundo exterior a través de la falta de iluminación, la austeridad y el vacío. La biosfera desaparece por completo para dejar paso a una tecnosfera subterránea, oculta, provocando la separación entre el hombre y su medio natural. Dentro del Ministerio de Información, lo artificial constituye todo lo conocido para unos trabajadores que parecen clonados incluso en sus movimientos, rítmicamente marcados por



XXXXXXXXXXXXXX

el sonido de las máquinas, en una clara alusión al mundo obrero y subterráneo del *Metrópolis* de Fritz Lang. Del mismo modo, la casa de Lowry no es sino un espacio absorbente y oscurecido que acaba convirtiéndose en una especie de sala de máquinas llena de cables. Los paisajes están plagados de tinieblas y contaminación, mientras la publicidad, referente a los bellos sueños americanos de los años cincuenta, se superpone a la visión natural de un mundo terrible con eslóganes edulcorados.

Al igual que el sueño en el plano teórico e individual, el terrorismo emerge, a un nivel práctico y colectivo, como única forma de lucha contra el poder para acabar con una sociedad injusta. El terrorismo de *Brazil* solo proyecta un reflejo de sus consecuencias, la amenaza está compuesta por una serie de sombras apenas perceptibles, aunque desde las autoridades se considera terrorista a todo aquel que infringe cualquier norma, como en el caso de Tuttle o, posteriormente, en el del propio Lowry. La eficacia del sistema se mantiene gracias a la rápida actuación de las fuerzas represivas del orden, satirizadas por Gilliam en la escena homenaje a *El acorazado Potemkin* (*Bronenosets Potyomkin*, 1925), de Sergei M. Eisenstein.

EL PLACENTERO SUEÑO

El film está dominado por el enfrentamiento entre realidad y sueño, donde la realidad se correspondería con la citada sociedad distópica y el sueño como una posible solución o vía de escape.

Aún más, el binomio realidad-sueño se sustituye por el de sueño-pesadilla. Lowry utiliza un sueño recurrente para borrar las imperfecciones y miserias en las que está sumida su existencia. En su fantasía, claramente diferenciada del resto del metraje, Lowry es una especie de superhéroe que salva a la chica y derrota a sus adversarios. Utilizando una versión más lírica de la omnipresente música de Ary Barroso que da título al film, sonido, imagen y argumento se unen para distanciarse de una realidad transformada en pesadilla cercana al universo kafkiano y a una de las referencias literarias más claras en este tipo de películas, el 1984 de Orwell. El propio Gilliam hablaba de estas influencias en la película:

«1984 se aproximaba y pensé que había llegado el momento de un relato admonitorio, hacer 1984 para 1984. De hecho, no he leído a Orwell. Pero conozco el libro. Me inspiré más en Kafka que Orwell; la atmósfera de Kafka me intriga más, la impotencia para controlar ese factor que parece estar determinando tu vida. Es interesante que al final toda la historia acabara acercándose tanto a 1984, porque yo no lo había planeado así. Surgió en el curso normal de los acontecimientos»³.

Finalmente, tras ser lobotomizado, Lowry permanece sumido, aparentemente para siempre, en el sueño que le hace feliz, apartado de la realidad de forma indefinida, inutilizado por el sistema para el que representa una amenaza.

El mundo onírico se sitúa como huida de la situación de los personajes, así como de la estructura narrativa de la propia película, articulando momentos de desahogo tanto para el protagonista como para los espectadores. En el sueño de Lowry, la penetrante luminosidad y la viva gama cromática desprenden un halo de esperanza, de evocación de una situación deseada o añorada. Y aquí también juegan un papel fundamental, al igual que la cirugía estética, los disfraces y transformaciones de los personajes en los sueños, algo que permite a Lowry convertirse en un ser perfecto que protege a la figura idealizada de Jill.

Hablando sobre el rodaje de *Giulietta de los espíritus*, Federico Fellini comentaba: «No se puede hacer una película sobre los sueños en abstracto, prescindiendo de la personalidad del soñador. Como no se puede hacer en

abstracto una película sobre el mundo mágico»⁴. Gilliam, continuando con esta idea, recrea los anhelos e ilusiones de los protagonistas para construir sus alucinaciones sin dejar de hacer referencia al contexto temporal y socio-lógico en el que están encuadrados.

Sam Lowry ya había visto a Jill en su sueño. En este caso no existe contradicción entre cordura y locura, la alucinación de Lowry pertenece a su propia visión de la libertad y a un mundo ideal y mágico creado en su mente para escapar de la realidad, que Gilliam recrea con la minuciosidad del artesano: «si el arte no sustituye a la magia, en toda obra de arte existen ciertos elementos susceptibles de convertirla, en mayor o menor grado, de objeto de contemplación estética en instrumento de acción mágica»⁵.

En la percepción de Lowry, siguiendo la reminiscencia platónica –“conocer es recordar”–, el sueño no es sino la rememoración de un suceso inevitable en el que todos los hechos terminan formando parte de un engranaje permanentemente en construcción y movimiento.

En la filmografía de Gilliam se recurre en varias ocasiones a la utilización del sueño como punto de fuga. Así, en *Doce monos*, la realidad estaría articulada en torno a la ausencia de un presente organizador y a la pérdida de referencias temporales que transforman la vida de James Cole en un constante viaje entre pasado y futuro. La distopía de la sociedad post-apocalíptica contrasta con un realismo igual de cruel en los años noventa, donde el protagonista sigue siendo tratado como un preso, perseguido e incomprendido. El sueño, también en esta ocasión, es utilizado por Cole como descanso relativo dentro de su permanente desorientación.

Otro ejemplo lo encontramos en *El rey pescador*, a través de las ensoñaciones de Parry, utilizadas en este caso para reforzar el autoconvencimiento en la mente del protagonista en su huida de la realidad a partir de un hecho traumático. El asesinato de su esposa convierte sus sueños en oscuros y angustiosos, confundiéndose con la misma realidad mediante las visiones de Parry, que argumentan la complicada trama fantástica construida en su delirio hacia la búsqueda del Grial.

DESPERTAR DEL LETARGO

Sam Lowry es uno de los nuevos héroes de la postmodernidad, el que lucha contra la sociedad opresora, contra la desilusión y la angustia, contra sí



XXXXXXXXXXXXXX

mismo como partícipe de un mundo deshumanizado. Como en muchos otros casos, se repite el modelo del personaje que despierta de una pesadilla en la que él mismo es parte del sueño. Así, Lowry ejerce como funcionario, una pieza más del engranaje burocrático. Desatento en un principio a los síntomas de rebelión, al igual que el bombero Guy Montag de *Fahrenheit 451*, acaba por verse involucrado en la lucha clandestina contra un estado supervisor.

Lo que hace a Lowry adquirir rasgos heroicos no es su despertar contra las normas, sino la consecución de un sueño, la persecución de Jill, ejemplo encarnado de la felicidad ansiada. De este modo, la rebelión no es fruto de la lucha contra algo, sino desesperación en la huida hacia un lugar imaginario. La realidad sórdida y la dulce perfección onírica se entremezclan, se fusionan cada vez con más fuerza conforme avanza la caída de Lowry: «Los sueños y la realidad, lo ficticio y lo fáctico son cada vez más difíciles de diferenciar no sólo para los personajes de la película sino también para los espectadores. Una lógica del montaje calculada con refinación transforma los hechos en paradojas, en escenarios llenos de una absurdidad y de un carácter cómico surrealista»⁶.

La dualidad del protagonista se presenta a través de su imagen gris y apagada como funcionario, de un personaje que pasaría desapercibido entre la multitud, contra el heroico caballero invencible en constante lucha por la protección de su amada. De nuevo, la figura del caballero medieval aparece dentro del sueño en una película de Gilliam, como ya había sucedido en la primera aparición nocturna que tiene el niño Kevin en *Los héroes del tiempo* o en la exemplificación del mal en *El rey pescador*.

«El cine no presenta solamente imágenes, las rodea de un mundo. Por eso, tempranamente buscó circuitos cada vez más grandes que unieran una imagen actual a imágenes-recuerdo, imágenes-sueño, imágenes-mundo»⁷. El sueño de Lowry, su mundo paralelo, se desvanece cuando es arrestado, cuando pierde a Jill tras haberla encontrado. Su último sueño, en la escena final de la película, se convierte en el más real de todos, pese a estar salpicado de rasgos paranoicos donde todos los elementos del film se llevan al extremo, para terminar con la derrota del héroe frente a un poder ausente. Aunque esta derrota tiene una doble lectura: por un lado, propone un Lowry que pierde todo aquello que había soñado, por lo que había luchado; pero por el otro, es el propio sistema el que pierde a uno de sus elementos más brillantes; una pieza que no funciona correctamente pone de manifiesto la debilidad estructural de la máquina.

FELICIDAD, ESTAMOS JUNTOS EN ESTO

El modelo de sociedad propuesto en *Brazil* nos transporta a un mundo dominado por la vigilancia y el control ejercido por la estructura de poder dominante. El concepto de distopía se aplica con facilidad en el film, constituyendo un claro ejemplo de sociedad futura relacionado con el panoptismo foucaultiano, y que supone también la integración del sujeto dentro de una tecnosfera omnipresente sólo hay que recordar el apartamento de Lowry, plagado de cables y electrodomésticos, o el interior de los edificios oficiales, que también actúa como elemento participativo, junto al ya mencionado control de vigilancia, de alienación del sujeto.

Con el panoptismo, «tenemos la disciplina-mecanismo: un dispositivo funcional que debe mejorar el ejercicio del poder volviéndolo más rápido, más ligero, más eficaz, un diseño de las coerciones sutiles para una sociedad futura»⁸. Esta sociedad futura no tan lejana, incluso demasiado cercana – el

propio director afirmaba que *Brazil* representaba el pasado, el presente y el futuro, vive rodeada de metáforas de sí misma, buscando un elemento artificial sustitutivo para cada uno de sus correspondientes naturales. En el film de Gilliam, a cada persona y a cada acto le corresponden unos números y unas letras, un documento identificativo, una función predeterminada, del mismo modo que a cada sensación se le adjudica un componente tecnológico y a cada función vital y social una máquina compensatoria. La libertad del sujeto posmoderno sólo existe en los sueños y las fantasías, y en algunos casos ni siquiera se pueden diferenciar de la realidad.

La crueldad de esta sociedad deshumanizada está claramente ejemplificada en la escena en la que Lowry visita a la Sra. Buttle. En un barrio humilde, sucio y oscuro donde la policía sólo entra para detener a algún sospechoso, los niños juegan a cachearse y a amenazarse junto a un cartel en el que puede leerse: "Happiness. We're together in it". Podemos observar una dualidad similar cuando Lowry, frente a la reacción desconsolada de la Sra. Buttle, descubre por primera vez a Jill, en el entorno menos apropiado para encarnar su sueño.

El testimonio de *Brazil* puede verse como simple amenaza futurista, ligada a un carácter reversible, o como mero punto de vista no exento de veracidad, testimonio coherente aunque, como afirma el propio Gilliam: «En realidad *Brazil* es una fábula tragicómica en la que cualquier parecido con nuestro mundo es puramente fortuito, a la vez que es también una reflexión sobre dónde estamos y hacia dónde vamos».

MÜNCHHAUSEN: ALUCINACIÓN Y MODERNIDAD

ENRIQUE GONZÁLEZ DE LA ALEJA BARBERÁN

Istituto Europeo di Design

Cuando estábamos todavía a dos días de viaje de nuestro buque, vimos tres personas colgadas por los pies de un árbol elevado. Pregunté qué habían hecho y me dijeron que habían estado en el extranjero y, al volver a casa, habían mentido a sus amigos describiéndoles lugares que no habían visto y contando cosas que no habían ocurrido. Encontré su castigo muy justo, porque no hay deber más alto para un viajero que el de atenerse estrictamente a la verdad¹.

Las aventuras del barón de Munchausen (1988) de Terry Gilliam parece un intento inconcreto de recontar las célebres historias que hicieron famoso al aristócrata alemán que no termina de convencer a críticos y espectadores. Sin embargo se trata de un film muy complejo, y son muchos y muy desconocidos para el público los influjos e influencias que terminan por dar forma a esta versión de Gilliam. Merece la pena entretenerte un buen rato en la descripción de éstas y dejar a un lado una reflexión propiamente dicha sobre la película, ya que al final habremos hablado de ella casi sin darnos cuenta.

Hay muchas dificultades en este entramado complicado de temas y referencias que confluyen en el texto, sin embargo el hecho de que el barón existiera realmente nos puede ayudar para empezar a tirar de los hilos y abordar el tema desde la perspectiva del director británico. Efectivamente Karl Friedrich Hieronymus von Münchhausen, del que se conserva un único retrato con el uniforme de coracero ruso, nació en 1720 en una ciudad de la Baja Sajonia llamada Bodenwerder an der Weser. Con trece años entró al servicio militar de la casa del duque Karl von Braunschweig, el cual le puso al servicio de su hermano Anton Ulrich para que acompañara a éste a Rusia y servir allí a Su Alteza Imperial el Gran Príncipe de Riga para ayudarle ante



XXXXXXXXXXXXXX

la amenaza turca. El barón vivió en primera línea aquella guerra entre rusos y turcos que tuvo lugar entre 1735 y 1739, lo cual le permitió además intrigar en la corte de la emperatriz de Rusia Isabel Petrowna. Pero en 1750 decidió licenciarse y volver a su tierra natal, donde pasaría el resto de su vida hasta morir en 1797. Para entonces y aprovechando sus viajes parece que había hecho una buena colección de vinos que disfrutaba con algunos amigos en unas veladas que tenían como principal atracción al propio barón. Inducido por el alcohol, éste inventaba historias alucinantes sobre hazañas extraordinarias y aventuras increíbles vividas por él, por sus animales, o por los componentes del séquito que le acompañaba y que despertaban las risas de sus invitados. La tertulia tuvo un final inesperado cuando Hieronymus von Münchhausen se enteró de que alguien había publicado algunas de sus fantásticas aventuras, lo que le sentó muy mal, ya que tales historias tenían un contexto y un fin muy determinado, divertir a sus invitados cuando entre copa y copa contaba sus alucinaciones desde el diván.

Éste es el comienzo de la historia que nos ocupa ahora. Nuestro personaje comparte con otros como Giovanni Giacomo Casanova (1725-1798), Johann Faust (1480 - ?) o Alessandro Cagliostro (José Balsamo, 1743-1795) la condición de haber sido personas reales convertidas en personajes de fic-

ción y así pues en símbolos de algo que a veces no se corresponde con la verdad y otras sí. ¿Cómo se produce esa metamorfosis? ¿Qué mecanismo se pone en juego para que se complete la conversión de un ser humano real en símbolo o mito? La mentira, unas veces en forma de hipérbole, otras en forma de calumnia, a veces provocada por la misma persona y otras no. En el caso que nos ocupa, nunca quiso el barón convertirse en símbolo de nada, ni siquiera quiso que sus hazañas inventadas traspasaran los muros de su casa, pero sucedió. August Mylius hacia referencia a éstas en un *Vade Mecum für lustige Leute* (*Vademécum de gente divertida*) publicado en 1781 donde se puede leer el nombre del personaje *divertido* como “M-h-s-n”². Sin embargo conocemos estas historias a través del libro publicado como anónimo “Baron Münchhausen’s Narrative of his Marvellous Travels and Campaigns in Russia” (Oxford, 1785), y que fue el resultado de la traducción libre que había hecho Rudolf Erich Raspe, un personaje muy rocambolesco, del texto de Mylius a la que añadió sus propios relatos. En 1786 salió otra edición que sumaba las “aventuras marinas” y que fue la que usó más tarde Bürger.

El texto de Raspe tuvo un considerable éxito en Inglaterra, y no es extraño si pensamos que el lector de entonces veía en Münchhausen la representación de un aristócrata enemigo que había perdido la cabeza de tanto exagerar sus propias hazañas, un ser ridículo. Quizás fue este éxito y su razón lo que movió a Gottfried August Bürger (1747-1794) a traducir el texto al alemán, con algunos añadidos propios, y a su publicación como anónimo bajo el título *Las aventuras del barón de Münchhausen. Viajes prodigiosos por tierras y mares* (1786). El relato más celebrado del *Münchhausen* es sin duda el capítulo de la bola de cañón, episodio original de Bürger, así como otros que se han hecho muy populares, como aquel en el que el barón se saca a sí mismo y a su caballo de un lago tirando hacia arriba de su propia coleta. Pero no fue sólo la pertinencia de introducir estas aventuras, ni siquiera el magnífico registro estilístico del Bürger, que sin duda ayudó mucho, la causa del éxito, sino el hecho de que el personaje se presenta como un aristócrata sí, pero diferente, que no soporta los defectos de su clase social:

«La modestia prohíbe a los subalternos arrogarse las grandes hazañas y victorias, cuya fama se atribuye por lo común a los jefes, sin tener en cuenta la vulgaridad de sus cualidades, y hasta, muy equivocadamente, a reyes y reinas que nunca han olido otra pólvora que la de las

salvas, ni han visto otros campos que los de sus quintas de recreo ni otros ejércitos en orden de batalla que los de sus desfiles. Por ello, no reivindicaré especialmente la gloria de nuestros encuentros con el enemigo. Todos cumplimos nuestro deber, lo que en el lenguaje del patriota, del soldado y, en suma, del hombre de bien, es palabra que dice mucho, de contenido y alcance muy importantes, aunque para el montón de politicastros de café sólo tenga un significado mezquino y pobre»³.

De esta manera el personaje pasa a ser un aristócrata sensible con los súbditos sin perder un ápice de su patriotismo. Pero hay otros comentarios como éste, que sin lugar a dudas acercaban el personaje a compartir con el pueblo alemán otros sentimientos muy populares:

«El ruido de las personas que ponían sus escaleras para subir al montón me despertó; todavía medio dormido y sin tener la menor idea de dónde estaba, quise levantarme y caí sobre el propietario del hen. No sufrí en la caída el menor daño, pero el granjero sí y harto grave; quedó muerto bajo mí porque sin querer, le rompí el cuello. Para mi tranquilidad supe luego que el tipo era un detestable judío, que guardaba siempre los productos de sus tierras hasta lograr un enorme encarecimiento y poder venderlos con exorbitantes beneficios, de forma que su muerte violenta fue para él merecido castigo y para las gentes un verdadero alivio»⁴.

Es así como la persona se transforma en símbolo para un pueblo necesitado de nuevos héroes e ideas en las que creer. Alemania era entonces una contradicción viva, la filosofía alemana había heredado las consecuencias de los “Phylosophycal Essays Concerning Human Understanding” (1748) de David Hume y del método y las teorías de Isaac Newton (1642-1727), sobre todo del texto que revoluciona el saber, *Optics* (1707). El impulso hacia el poder científico y educador de lo visual estimula también la aparición en 1750 del “Prospectus”, el manifiesto programático que Denis Diderot (1713-1784) escribe para “La Enciclopedia o Diccionario razonado de las ciencias, las artes y los oficios”, que quería enfrentarse no sólo al “Diccionario de Trevoux” de los jesuitas, sino a la misma Biblia. No hay que olvidar que todos estos programas filosóficos van acompañados de sus respec-



XXXXXXXXXXXXXX

tivos empujes estéticos partiendo del clasicismo apasionado de Johann Joachim Winckelmann (1728-1779). Si hay una fecha trascendental para la filosofía alemana ésa es la de 1781, el año de publicación de la “Crítica de la razón pura” de Emmanuel Kant. Pero tampoco hay que olvidar que son los años exitosos de uno de los relatos más leídos y más traducidos entonces: “Los sufrimientos del joven Werther” de Johann Wolfgang Goethe (1749-1832), entonces un joven miembro del movimiento *Sturm und Drang*. Por un lado la ciencia y la filosofía prometen un futuro mejor para la humanidad, un concepto éste del ser humano que cobra un significado universal, pero muy pronto el racionalismo y el espíritu científico muestran ciertas limitaciones para la expresión de lo humano. Por eso se despiertan las pasiones románticas y patéticas y las urgencias por lo fantástico, sistema de representación de una burguesía en plena explosión económica.

¿Dónde se sitúa Bürger? A pesar de ser un excelente poeta no le acompañaron ni la suerte ni la fama. Su posición no estable de profesor de Estilo, Estética y Filosofía Kantiana no le permitió quizás relacionar su nombre con un libro, que destapa sin querer sus influencias de la literatura fantástica tradicional, ya que la sombra de críticos clasicistas como Schiller sobrevolaba por encima de todos aquellos que intentaran saltarse las reglas. Pero

nadie esperaba entonces que un acontecimiento como la revolución de 1789 daría al traste con los sueños de una utópica sociedad horizontal. 1793 fue un año que cambió la historia de Occidente y de nuestra cultura por completo. No tanto por la decapitación del rey francés, tan celebrada por los jóvenes Hegel y Hölderlin en su seminario protestante de Tubinga, sino por los ríos de sangre vertidos por el pueblo de Francia que corrieron por todo París desde la guillotina. El sueño de la razón trajo consigo el caos y el desorden, y con ellos la llegada de las guerras napoleónicas, que no hicieron otra cosa que despertar los sentimientos nacionalistas y enriquecer a una burguesía dedicada al acero y a la industria textil. Así es como el símbolo Münchhausen sobrevivió al racionalismo y al clasicismo, convertido ahora en fantástico salvador romántico de una tradicional Alemania contra el peligroso espíritu racionalista revolucionario del vecino francés que al final se encarnó en uno de los egos más grandes de la historia, Napoleón Bonaparte.

Una de las características peculiares del símbolo es su poder de transformación, eso que llamamos secuelas, para ponerse al servicio de los intereses más dispares. El caso que nos ocupa no iba a ser menos, ahí va una muestra: en mismo año de 1789, Heinrich T. L. Schnorr aprovechaba el carácter seductor del barón para escribir una versión de gran carga erótica. En 1793 en Inglaterra se publicó una nueva edición para ridiculizar al explorador James Bruce (1730-1794), el primero en seguir el cauce del Nilo Azul hasta el Nilo Blanco y cuyos relatos parecían inverosímiles. En 1833 Ludwig von Alvensleben nos habla de un Münchhausen *junior*, “Emperador de la mentira”, una obra que situada en Biedermeier aprovecha lo peor de la aristocracia para lanzar proclamas sociales de corte burgués. La categoría de lo exótico cobra fuerza en 1838, cuando Karl Leberecht Immermann nos presenta su “Münchhausen, eine Geschichte in Arabesken”. Y ya en el siglo XX el pionero de la ciencia ficción Hugo Gernsback escribe entre 1915 y 16 una serie de aventuras científicas e interplanetarias basadas en este personaje.

Y llegamos así a un punto muy interesante en las aventuras de nuestro símbolo. Se trata de su llegada al cine. Los inicios del cine están relacionados directamente con el poder de los efectos especiales, con la magia, así que no es extraño que los relatos fantásticos pasaran a formar parte de los nuevos retos cinematográficos. Ya muy pronto se rodó *Les aventures du baron du Crac* de Émile Cohl en 1909, y dos años después aparecieron *Las aluci-*



XXXXXXXXXXXXXX

naciones del barón de Munchausen de Georges Méliès. Paul Peroff filmó *The Adventures of Baron Munchhausen* en 1927, Walter Lang estrenó su *Meet the Baron* (1933) y Phil Jutzi presentó en 1936 las *Münchhausens neuestes Abenteuer*. Pero hablar de cine y del barón es hablar de la película de Josef von Baky (1902-1966) titulada originalmente *Münchhausen*, y que en España llevó el título de *Las aventuras del barón de Münchhausen*, que se comenzó a rodar en 1941 y estrenada en 1943, la cuarta película en color de la UFA.

El proyecto fue un empeño del mismo Goebbels, mano derecha de Adolf Hitler y Ministro de Propaganda del gobierno nazi no existía un Ministerio de Cultura, sino una cámara dentro de este Ministerio. Se trataba de celebrar el vigésimo quinto aniversario de la UFA y demostrar al mundo entero los progresos culturales, morales y técnicos del nuevo *Reich*, es decir, mostrar al mundo la superioridad del pueblo alemán. Ahora ya sabemos que la elección del símbolo Münchhausen no fue una opción entre varias. A pesar de los problemas que suponía técnicamente rodar los efectos especiales, Goebbels tenía muy claro que éstos debían ser los mejores y su respuesta fue contundente: si otros lo han hecho, nosotros lo haremos mejor. Se refería a *El ladrón de Bagdad* (*The Thief of Bagdad*, 1939), un remake de la



XXXXXXXXXXXXXX

película muda de Raoul Walsh, que había sido rodada por Michael Powell, Ludwig Berger, Tim Whelan con grandes alardes técnicos. El dinero era lo de menos, pues estaba en juego el orgullo nazi-alemán, y los extras no eran problema, ya que eran soldados y trabajadores de la industria armamentística. La elección del actor que debía representar al barón no resultaba muy difícil, ya que por entonces Alemania contaba con un galán de indudable físico ario como era Hans Albers (1891-1960), cuya imagen ha quedado para la historia agarrada a una bola de cañón. Más complicado resultaba encontrar un buen guionista, ya que los buenos escritores estaban en el exilio, en la cárcel, prohibidos o muertos. Así que el Ministro de Propaganda se sacó un as de la manga, Erich Kästner, un escritor encarcelado que no podía publicar y cuyas obras habían sido quemadas. Kästner se había hecho famoso por sus libros para niños y había escrito ya un guion para un posible *Münchhausen*. Eso sí, nadie debía saberlo y tampoco podía aparecer su nombre en el guion, de manera que se hizo llamar durante esos meses Berthold Bürger sin duda por esto Gilliam da este nombre propio al personaje de la película que se encuentra con el barón en la cárcel de la luna . Cuando se estrenó la película, su seudónimo no aparecía, ya que toda Alemania conocía lo sucedido y quizás también porque Kästner consiguió meter

algún que otro doble sentido en los diálogos. En la escena de la luna, el barón y su criado se dan cuenta de que el tiempo corre muy deprisa hasta el punto que éste último envejece precipitadamente. En el guión podemos leer la frase que Münchhausen le dice a su criado para explicar lo que está sucediendo: «*Die Zeit ist kaputt*», que en alemán puede entenderse de dos formas, ya que la palabra *Zeit* significa tanto tiempo como época, de manera que podemos entender tanto “el tiempo no funciona” o “no va bien” como “la época está fastidiada”. El caso es que, al término, Kästner huyó a Suiza.

Tan importante era el proyecto incluso en 1942 se hizo un reportaje que se enseñó en los noticiarios semanales para que toda Alemania supiera lo bien que iban las cosas de la guerra y las cosas del cine. En él se podía ver a un oficial nazi de permiso paseando por los estudios de Babelsberg, lugar del rodaje, charlando incluso con el director, los extras y con el propio Albers. No había nada gratuito en todo lo que hacía Goebbels, y este documento lanza varios mensajes propagandísticos que parecen inocentes. Sólo el hecho de que en plena guerra de expansión y con tantos frentes abiertos se usen cientos de soldados para el rodaje y que un oficial tenga permiso, significa decir algo así como: estamos sobrados para conquistar el mundo. Y por ejemplo en su encuentro con el actor ambos caminan juntos hasta un punto donde un cartel dice “*Achtung Baustelle*” (“Atención: obras”), allí se despiden de nosotros amigablemente: queda claro que son ellos dos los que están construyendo un nuevo futuro imperialista para Alemania, el tercer Reich.

El *Münchhausen* de Baky tenía por decreto todos los ingredientes posibles para convertirse en un fenómeno de masas en Alemania. Como hemos visto antes el relato era conocido por todos y había entusiasmado a varias generaciones de alemanes que de niños aprendieron a leer disfrutando de las aventuras del barón. Cada uno de los capítulos formaba parte desde hacía más de un siglo del folclore popular y, en ese proceso, Münchhausen simbolizaba el ideal del pueblo alemán en 1943, un caballeroso y bien educado militar al servicio abnegado de sus superiores, aunque conozca sus defectos, y siempre disponible para defender la estabilidad de clases sociales del antiguo régimen, ingenioso capaz de engañar al mismo sultán, extraordinario representante de una raza superior, capaz de seducir a las mismísimas reinas y emperatrices del mundo entero, sobre todo capaz de conquistar a la mismísima zarina de Rusia, ahora en la versión cinematográfica de Baky de

Catalina la Grande. Símbolo, pues, del aristocrático espíritu alemán que en sus viajes se cruza con otros símbolos como Cagliostro y Casanova. La película fascinó a todos, era un gran logro y hacía olvidar a los alemanes las restricciones temporales que tenían que soportar durante la guerra, *pane e circus*. Hasta que un día los berlineses saliendo del cine despreocupados se quedaron perplejos al saber que su ciudad, la que iba a ser el centro del mundo entero estaba rodeada por la nueva Rusia, la del ejército de Stalin.

A Terry Gilliam no le interesa convertir a Münchhausen en símbolo de nada. Más bien lo que nos narra es eso, cómo vive un símbolo, como muere y como renace fortalecido nuevamente. Por ello en su película cita textualmente la apariencia física del Münchhausen de los grabados de Gustav Doré para la edición de 1853 con traducción de Théophile Gautier. Las dos películas son tan dispares que no merece la pena una comparación de las escenas y escenarios. Pero es precisamente por esto, por esa diferencia sustancial por lo que descubrimos las intenciones del director inglés. Baky trabaja obligado por las presiones de los tiempos en los que rueda; Gilliam no. Todo está preparado en 1943 para que el símbolo lo sea de todo un pueblo, Gilliam ni lo desea ni lo necesita. Entre Kästner y Baky convierten al barón en un héroe de la nación alemana, Gilliam sabe que Münchhausen es sólo un símbolo, pero él no lo quiere usar. Así que su apuesta es la de hacerle un ajuste de cuentas, no tanto al símbolo, que sólo es eso, sino a todos aquellos que los manipulan y los usan para mover a las masas, y también por qué no manifestarse contra aquellos que se dejan manipular.

Sin duda que las influencias técnicas y escenográficas más claras que recibe Gilliam son de la versión de 1962 de Karel Zeman titulada originalmente *Baron prasil* y traducida como *El barón fantástico* en España. El barón Münchhausen Milos Kopecky viaja acompañado de una selenita, Jana Brejchova, por toda la Tierra para demostrarle que no existe diferencia alguna entre los habitantes de la Tierra y de la Luna. Una auténtica delicia, genial obra que cautiva al espectador de manera alucinante en un mundo fantástico. Llama poderosamente la atención el empleo revolucionario de las nuevas posibilidades cinematográficas de entonces, como por ejemplo la combinación o la alternancia de imágenes reales viradas en distintos tonos con dibujos animados y diversos grabados.

Ahora sí toca hablar de *The Adventures of Baron Munchausen* y de las intenciones de Terry Gilliam. Hemos hablado hasta ahora de las tradiciones que dan forma a esta película tanto en forma de influencia visible como en

forma de contestación. Está claro que los fines de su director son diferentes de las de todos los que antes trataron el tema, no se trata de mostrar alardes técnicos, éstos están al servicio de un guión poderoso y no al revés, ni siquiera hay gestos eruditos, sino expresamente *apropiacionistas* que llegan incluso a la cita textual. Gilliam trata muy fríamente, como indiferente, a su personaje, quizás sea esto lo que más molesta a los críticos, el primer gesto lo dice todo: John Neville es caracterizado como el Münchhausen de Doré y además, para que quede aún más claro de qué va todo ello introduce un personaje infantil (Sarah Polley), la única persona que es capaz de revitalizar un símbolo muerto, pues sólo una niña puede creer en éste mientras que los mayores han dejado de tener fe. Lo curioso es que Gilliam no toma partido en ningún momento a favor o en contra del barón, pero sí nos presenta un escenario lúgubre que se va a desplegar durante la película como una bofetada. Es el escenario de nuestra cultura, donde la aparición de un racionalismo aparentemente liberador y prometedor de un mundo mejor crea un irresoluble conflicto entre razón y sentimiento, entre progreso y fe, que no hemos superado hoy. De ahí que en la escena de la Luna los decorados reflejen una estética clasicista que sólo sirve para esconder la contradicción radical entre cabeza y cuerpo que sufren sus dos habitantes, los reyes de la Luna y de todo el Universo. Allí aprendemos que la monumentalidad de las columnas oculta esa terrible verdad, pero también en el encuentro del barón con Venus en el reino de Vulcano aprenderemos que la belleza no es verdad, que nos aturde, que es una coartada que sólo sirve para desviarnos de nuestros deberes para con la humanidad.

Así comienza la película: “Finales del siglo XVIII”, “La era de la razón”, “Miércoles”... los cañones turcos atacan la ciudad luego descubriremos que ése es el día elegido por los dirigentes de ambos bandos, el sultán turco y el burócrata racionalista para los cañonazos y la sangría, cada uno de ellos se beneficia a su manera de esa guerra tras el ataque una estatua ecuestre decapitada tanto el jinete como el caballo goberna el caos de heridos y destrucción: es la estatua del barón de Münchhausen. Seguidamente aparece la supuesta inocencia infantil y de repente el plano se va hacia arriba para mostrarnos primero el rostro de la muerte, que mira la ciudad desde lo alto y que al alzar el vuelo proyecta su sombra sobre la niña. Ya sólo queda introducir a los demás personajes, y qué mejor lugar que el teatro donde la gente se sigue riendo tras el bombardeo gracias a una parodia de las aventuras del barón de Münchhausen, auspiciada naturalmente por el burócrata raciona-

LAS AVENTURAS DEL BARÓN MUNCHHAUSEN

LLEGO EL
MOMENTO
DE
IMAGINAR
LO
IMPOSIBLE.



NO CONFUNDIR CON LA PELÍCULA UFA / 1942 SOBRE EL "BARÓN MUNCHHAUSEN"

XXXXXX

lista republicano, capaz de mandar ejecutar a un oficial de su ejército (Swing) por ser demasiado valeroso y dar mal ejemplo.

Gilliam ha admitido que sus películas tienen como motivo principal las excentricidades de los seres humanos y aún más, lo absurdo de sus ciegas ambiciones. ¿Por qué éste símbolo y no otro? Por su relación con la mentira. La mentira ha sido el motor de nuestra historia, las mentiras de la Iglesia y las mentiras del Racionalismo, ahora también las de los grandes capitales que se han puesto al servicio de la destrucción y de intereses particulares. Todo está al servicio de los egos de unos pocos que manipulan la verdad e inventan símbolos para mover a su favor a las masas, y es ahí donde Gilliam despliega una de sus obsesiones más evidentes, la disfunción entre progreso tecnológico y progreso de la humanidad. La tecnocracia es el mal mismo. Ya en *Los héroes del tiempo* (*Time Bandits*, 1981), los guionistas el texto fue escrito con la colaboración de Michael Palin nos presentan al diablo obsesionado con la tecnología y fascinado por su poder de destrucción. Esta preocupación aparece explícitamente en la escena de Vulcano que fabrica armas para quien las quiera, que son todos, acompañada por un diálogo que no deja indiferente a nadie.

Así pues, podemos concluir que el Münchhausen de Gilliam es una reflexión filosófica acerca de todo aquello que nos preocupa, la vida y la muerte, la belleza, la guerra, el progreso, la verdad y la mentira, el poder de los símbolos y la necesidad de creer en algo, que absorbe y manipula la voluntad de las masas. Durante la segunda mitad del XVIII, Europa creyó que la razón iba a traer una vida mejor y más fácil para todos; el XIX no sólo demostró que no iba a ser ésa la historia, sino que transformó radicalmente el concepto de progreso, poniendo la tecnología al servicio de la explotación y de la destrucción. Cuando Gilliam concibe su *Münchhausen*, Europa estaba a punto de entrar en la última década del siglo XX; desde luego que si había que hacer un balance, el suyo, el que se nos muestra en su película, bien puede servirnos: todo aquello en lo que hemos creído alguna vez como niños inocentes, nuestros símbolos, nuestros héroes, nuestros valores, nuestras bellezas, nuestras verdades, las promesas de un mundo más racional y mejor, más justo, más pacífico, valen tanto como las historias que contaba Karl Friedrich Hieronymus von Münchhausen inventadas al tiempo que vaciaba con sus amigos unas botellas de vino. Son sólo las alucinaciones de una modernidad que ha construido nuestro mundo mirando a la muerte y no a la vida.

EL REY PESCADOR O EL GOLPE DOLOROSO

DANIEL ÁLVAREZ GÓMEZ.

Universidad de Castilla-La Mancha

La locura, entendida como alejamiento personal o colectivo de toda realidad que puede ser medida, cuantificada o comprobada de algún modo, adquiere en los filmes de Terry Gilliam una cualidad sanadora: se convierte en una salida de emergencia que deja atrás una realidad gris y aun hostil, que conduce a aquellos que la padecen a una suerte de estadio superior del ser, donde tanto los beneficios como los perjuicios parecen ser de una magnitud mayor que las que pudiéramos encontrar en los trillados senderos de la cordura. O salvan o aniquilan.

Pero en ninguna película de Gilliam se demuestra de una forma tan cruda esta dicotomía como en *El rey pescador* (*The Fisher King*, 1991), en la que, partiendo de los relatos medievales del ciclo artúrico sobre la búsqueda del Grial, el director construye una fábula en torno a la perdición y la salvación en el contexto de una sociedad miserable que es menos que la suma de sus partes.

Visualmente se trata de una de las películas más austeras de Gilliam. La barroca imaginación del director cede el primer plano a unos personajes heridos, que deambulan por los cañones de vidrio y hormigón de una Nueva York medieval buscando El Santo Grial, en cualquiera de las formas que éste adopte.

«Al rodar esta película quería demostrarme a mí mismo», dice Gilliam, «que no sólo era un cineasta, sino también un director». Añadamos que con esta cinta también demuestra ser un narrador, dado que sus anteriores filmes resultaban irregulares en cuanto al ritmo, precisamente por esa tendencia a la desmesura visual, que requería de planos y más planos para presumir de *atrezco*. Pero no nos engañemos, Gilliam aún abunda en encuadres diagonales, cámaras intrusivas que filman primeros planos desquiciados y



XXXXXXXXXXXXXX

ciertos elementos como la aparición de un fantasmagórico caballero rojo que delatan al Gilliam *cineasta*.

PRIMER CANTO: LA CAÍDA DE JACK, LOCUTOR INCENDIARIO

La oscuridad envuelve al locutorio mal iluminado y la escasa luz sólo parece acentuar las sombras: entre la tiniebla se distingue a Jack Burton (Jeff Bridges), voz arrastrada, media sonrisa; Jack, maestro del escarnio radiofónico, que domina a través de las ondas a una audiencia deseosa de una ración controlada de sadomasoquismo. Sus cínicos consejos son escuchados con atención quasi religiosa por sus oyentes. Y un oyente, más devoto que el resto, decide llevar a la práctica lo hasta entonces era teoría.

Ahora nos encontramos en el espacioso ático de Jack, gris y negro, como si la oscuridad del locutorio se hubiera coagulado, formando un monumento a su hipocresía, porque Jack se vende ante sus oyentes como un anti-sistema, pero se encuentra cómodamente instalado dentro de su engranaje, del que va a verse expulsado cuando descubra que uno de sus fans, siguiendo sus prédicas, ha provocado una matanza en un restaurante de postín.



xxxxxxxxxxxxxx

Jack ha caído en desgracia, pero en su caída ha plantado la delirante semilla de su salvación.

Elipsis. Jack languiidece en un videoclub de barrio, entre películas porno y carteles de fracasos taquilleros tales como *Las aventuras del barón Munchausen*, marginado y arrinconado por la sociedad que antes le encumbró hasta su lujoso ático. Aunque la propietaria del videoclub (Mercedes Ruehl), mitad enamorada, mitad compasiva, atiende a Jack, él deambula filosofando sobre la humanidad y su crueldad por la alucinada Nueva York nocturna, donde moran las más insólitas criaturas.

SEGUNDO CANTO: LAS DESVENTURAS DE PARRY, CABALLERO ERRADO

Parry (Robin Williams) es uno de esos seres. Mendigo quijotesco, no se sabe dónde acaba su cuerpo y empieza su estrañalaria indumentaria. Tras salvar a Jack de una pareja de “limpia calles” que pretendía eliminarlo, descubrimos la causa de su locura: su esposa murió en un tiroteo provocado por un loco en un restaurante y Parry, profesor de literatura medieval, se encontraba allí para presenciar cómo le volaban la cabeza a su mujer. A partir de entonces,

Parry se convierte en el protegido de Jack, dado que fue el responsable indirecto de la muerte de su mujer y, sin darse cuenta, ha salvado a Jack, no sólo físicamente. Le ha dado un motivo por el que vivir, nacido de la propia tragedia que casi destruye su vida. Parry, a su vez, ha encontrado en Jack al Elegado, aquél que le ayudará a encontrar el Santo Grial, que, según unos rechonchos enanitos que sólo Parry ve y cree enviados de Dios ¿como aquellos de *Los héroes del tiempo*, quizás? se encuentra en una suntuosa mansión. Jack trata de negarlo, de regatear la ayuda que Parry necesita y que se materializa en su búsqueda del Grial. Jack busca atajos, “pagar la multa” que es su culpa: le da dinero, hace de casamentero con una chica de la que está enamorado, pero nada. El conflicto entre realidad y locura que hay dentro de Parry viene representado por un infernal caballero rojo que le acosa símbolo a su vez del momento en el que le volaron la cabeza su mujer y su sangre le salpicó en la cara y que acabará por dejarle en estado catatónico.

TERCER CANTO: CÓMO JACK BURTON SE CONVIRTIÓ EN EL CAMPEÓN DEL GRIAL

La catatonía de Parry parece ser también una advertencia para Jack, que, habiendo emparejado felizmente a Parry, cree haber reparado su falta, y ha comenzado a desandar el camino que había recorrido estos últimos tiempos para volver al estrellato radiofónico y, quizás, a protagonizar una comedia televisiva, una comedia sobre mendigos. Esto rompe la resistencia de Jack y, asumiendo los ropajes de Parry acción típica en las novelas de caballerías, emprende finalmente la Búsqueda y rescate del Santo Grial.

Y consigue el preciado artefacto, un trofeo entregado al propietario de la mansión en su niñez, evitando de paso el suicidio accidental de su dueño.

Contra todo pronóstico en eso consisten los milagros la copa restaura la salud de Jack y todos, o al menos quienes tuvieron talento para ello, vivieron felices y se desnudaron en Central Park mientras aullaban a la luna.

Fin.

LA MULTIPLICACIÓN DEL REY PESCADOR

Pero ¿quién es el rey pescador al que alude el título de la película? Se trata en realidad de una doble pregunta, pues primero debemos aclarar quién es

el rey pescador que aparece en las distintas leyendas medievales, para después tratar de responder qué personaje, o personajes, desempeñan este papel simbólico.

Para responder a la primera parte de la cuestión hemos de remitirnos a las fuentes originales en las que aparece la figura del rey pescador; es aquí donde comienzan los problemas. Las versiones del personaje difieren de unos textos a otros y el texto más antiguo referido a esta figura no ha sido el que más ha calado en el imaginario colectivo.

De este modo, podemos encontrar dos versiones diferenciadas del rey pescador. La más antigua aparece en el *Mabinogion*, compendio de mitos y leyendas celtas pre-cristianos, muchos de los cuales seguramente tienen su origen en unos ritos paganos de fertilidad aún más antiguos. En esta versión, Bran era un monarca mítico que reinaba sobre una tierra a medio camino entre el mundo de los vivos y el de los muertos. Poseía además un caldero que podía restaurar la vida a los muertos, claro precedente del Grial. En una batalla librada contra los irlandeses, Bran es herido en el pie por una lanza envenenada y el caldero es destruido. A consecuencia de esto, el reino de Bran cae en la ruina y el propio rey pide ser decapitado. Su corte se traslada y sus miembros pasan ochenta años sin envejecer ni morir, hasta que se rompe el encantamiento. Es entonces cuando entierran la cabeza del rey, que había permanecido viva, en una colina de Londres.

La versión más conocida lo es gracias a Chrétien de Troyes, que plantea al rey pescador como figura integrada en la tradición cristiana. El rey es *pescador* por la asociación que tiene este concepto con el cristianismo. Según la mayoría de las versiones, el rey pescador es descendiente de un familiar de José de Arimatea, que llegó hasta Inglaterra llevando consigo el Santo Grial, la copa que Cristo usó en la Última Cena y que recogió su sangre en la crucifixión. Ya en tiempos artúricos, el rey custodio del Grial es herido por una lanza en el muslo o la entrepierna. Esta herida llamada en la tradición artúrica “el golpe doloroso”, que claramente remite a la impotencia del monarca y es un castigo por alguna falla moral no especificada, nunca cicatrizá y es muy dolorosa, por lo que el rey ha de estar todo el tiempo tumbado en una parihuela, privado de las actividades propias de la nobleza y con la pesca como único deporte. Además, como en la leyenda celta, la tierra del monarca ha caído en desgracia esa “tierra baldía” a la que se refería T.S. Eliot, reflejando la condición tanto física como anímica del rey y recordando la unión mística que existe entre el gobernante y sus tierras. En las ver-



XXXXXXXXXXXXXX

siones germánicas del ciclo del Grial, es Perceval o Parsifal, o Perlesvaus el caballero que cura al rey pescador y, por tanto, a la tierra, al descubrir el santo Grial en su castillo y preguntando a quién sirve. En el ciclo francés se trata de Galahad, el hijo de Lanzarote.

Con esta información, podemos responder a la segunda parte de la cuestión concluyendo que el papel del rey pescador lo representan los dos protagonistas de la película, Jack y Parry. Por su parte, Jack sufrió el “golpe doloroso” cuando fue consciente de las consecuencias de sus provocaciones radiofónicas, dejándolo anímicamente tullido y necesitado de alguien que pudiera sacarlo de su apatía, lo que convertiría a Parry nombre que bien podría ser un diminutivo de Percival, pero que significa “rechazo”, “esquivar un envite” en el caballero que restaurará a Jack su ímpetu.

Parry es, sin embargo, el candidato a rey pescador más obvio, su golpe doloroso más evidente: el disparo que acabó con la vida de su esposa y destruyó también su cordura creó al mismo tiempo una versión monstruosa e infernal de la Edad Media que él mismo estudiaba, un caballero rojo envuelto en llamas, memento subconsciente del terrible instante en el que le volaron la cabeza a su mujer. El doloroso recuerdo de ese hecho, que se produce cada vez que el terrorífico caballero se manifiesta, incapacita a



XXXXXXXXXXXXXX

Parry, que trata, en su locura, de esquivar *parry* ese momento y que acabará por dejarle en estado catatónico. Para Jack, que al dejar de ser el rey pescador ha de convertirse en el caballero que lo salve, la situación está esquizofrénicamente clara: ha de encontrar el Grial que restaure la locura de Parry. La locura, que no la cordura, pues ¿qué sería más cruel? ¿Devolverlo a un mundo en el que lo ha perdido todo, o dejarlo vivir en un mundo en el que es el héroe, el caballero andante, el mago y el amante?

FICCIÓN VS. MENTIRA

Las películas de Gilliam están permeadas por un mismo mensaje: el mundo ficticio no se opone a la realidad, sino a la mentira. Y no hay mayor mentira que aquella que trata de definir un mundo tangible y cuantificable, real, con una existencia objetiva al margen de nuestra capacidad perceptiva, que tan sólo sería un reflejo de lo que hay. Por eso el *establishment* margina, encierra o elimina a quienes no cuadran en los esquemas que tratan de fijar el mundo, aquellos cuyas percepciones no se adecúan a la norma y ponen en peligro la concepción unificada de la realidad. Ésta es otra constante en el

cine de Gilliam: la del poder que controla y delimita la realidad, siempre en oposición a los barones Münchhausen, a románticos funcionarios anónimos, a viajeros del tiempo sean éstos un grupo de enanos o Bruce Willis y a locos quiotescos.

Pero Gilliam no es un romántico, o desde luego es un romántico con los pies plantados en el suelo; esto se puede comprobar en una de las últimas y muy cínicas secuencias de *El rey pescador*, en la que a Jack le es ofrecida la oportunidad de volver a la fama apareciendo en una *sitcom* sobre vagabundos, que viven el día a día «libres de las cargas de la sociedad moderna, con optimismo y humor». Así es cómo el poder, acaso sintiéndose culpable, representa a los marginados: como un grupo cómicamente idealizado al que sin embargo repudia en su immediatez física. Y Jack, aunque lo intenta, ya no puede volver al estrellato que de nuevo lo llama: ha pasado demasiado tiempo en el reino de los locos, de los heridos y los desamparados como para poder hacerle oídos sordos.

Y ADEMÁS ESTÁ EL GRIAL

Nos encaminamos ya hacia el final de la Búsqueda. Pero si el caballero no ha sido virtuoso, no verá el Grial por mucho que lo busque. Ese es su truco. La importancia del Grial no reside en el objeto en sí, sino en el camino que se ha recorrido para alcanzarlo, un camino de purificación espiritual por la cual el caballero alcanza una mejor comprensión de sí mismo y del mundo que lo rodea.

Si el Grial es, en esencia, el camino que conduce hasta él, un camino de perfeccionamiento, una puesta a punto espiritual, la historia exige que comencemos con el caballero imperfecto —por cierto, apodo que tenía Lanzarote debido a su fealdad: "mal fet". Lanzarote, en los relatos del ciclo francés sería el padre de Galahad, el caballero perfecto que obtendría el Grial— que comienza una Búsqueda que le dará la suficiente claridad como para encontrar el Grial donde otros sólo ven un trofeo del colegio.

Además de la aparición de los coros celestiales “los pequeñines” que veía Parry en Pentecostés ante los caballeros de Arturo, una señal más sutil de que esta Búsqueda se ha emprendido suele ser, en un determinado punto, la de asumir los atuendos de otro caballero Perceval hizo esto tras derrotar a su primer adversario, curiosamente, el caballero rojo. De este modo el caballe-

ro se va “completando”, “absorbiendo” la energía del otro en un ritual casi tan antiguo como la humanidad.

En la película, Jack Burton, al admitir ser el Elegido por mucho que lo niegue, asume los ropajes de Parry e incluso comparte sus visiones una breve intuición del caballero rojo, otra del asesino de la esposa de Parry en el momento de efectuar el golpe doloroso lo que además le sirve para identificar el Grial que obrará el milagro de la restauración de Parry.

Y de la restauración de Jack, que vuelve a ser humano, vuelve con su novia, vuelve a la pobreza que, al menos, ya no es de espíritu. Algo es algo.

12 MONOS: BIENVENIDOS AL FIN DE LOS TIEMPOS

JUAN AGUSTÍN MANCEBO ROCA

Universidad de Castilla-La Mancha

Le había dado por ver un mensaje en cada ejemplo de la historia tardía, un mensaje y una advertencia, y eso resultó ser este retablo de muertos y devorados.

– *La carretera*, Cormac McCarthy

¿Quién no ha fantaseado alguna vez con asistir al Apocalipsis? Al fin y al cabo es una prerrogativa que sólo podrán experimentar unos cuantos privilegiados. Pero, en la antesala del Fin, la literatura contemporánea y el cine se han dedicado a recordarnos que nuestra finitud temporal puede tener un abrupto adelanto en nuestra aniquilación como especie, y que probablemente suceda, si no acontece en este preciso instante, antes de que podamos remediarlo.

La multiplicidad de argumentos sobre la extinción del ser humano es una de las grandes líneas argumentales de la ciencia-ficción contemporánea. La hipotética concreción de ese futuro rodeado de negro nos hace reflexionar sobre acontecimientos pergeñados por las imágenes del cine que, desgraciadamente, han tomado cuerpo. La fantasía, como hemos podido observar a través de la televisión, se puede convertir en la más espantosa de las realidades o, como ha escrito Beigbeder, «no sólo la realidad supera la ficción, sino que la destruye»¹.

A partir de los años sesenta, la perspectiva del fin de los tiempos se ha desarrollado con mayor intensidad y lucidez. Bien es cierto que, si ahondamos más allá de la superficie, podemos encontrar joyas de ficción de décadas precedentes en las que se escribe la historia de los peligros que amenazarán a la raza humana. Muchos de ellos vendrían de otros planetas, como



XXXXXXXXXXXXXX

hordas de alienígenas en platillos volantes animados por Ray Harryhausen, sistemáticamente repelidos por las fuerzas armadas norteamericanas. Esa alegoría del invasor concienciaba y divertía a los países del bloque capitalista como respuesta a cualquier posibilidad de amplificación de la ideología bolchevique².

Pero lejos de las visiones *naïf* herederas de los acartonados selenitas de Georges Méliès, el cine de los años sesenta observó cómo el peligro de la destrucción de la especie se cernía a través del peligro atómico. La incandescencia del amanecer nuclear que observara Ballard³ se trasladó a productos y subproductos *kaiju eiga* en los que el temor atómico se inscribía con mayor o menor intensidad despertando monstruos pretéritos. El cine tomó conciencia de la posibilidad de la extinción de los humanos a corto y medio plazo. Es necesario mencionar obras maestras tan lúcidas conceptual y temáticamente como *El planeta de los simios* (*Planet of the Apes*, 1968) de Franklin D. Schaffner o *Teléfono Rojo ¿Volamos hacia Moscú?* (*Dr. Strangelove, or How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb*, 1964) de Kubrick, cuyos planteamientos se situaron más allá del entretenimiento para realizar una crítica al poder nuclear y sus riesgos.

Kubrick y Andréi Tarkovski plantearon la mayoría de edad del cine de ciencia-ficción a través de sus emblemáticas *2001: Una odisea en el espacio* (2001: *A Space Odyssey*, 1968) y *Solaris* (1972). En el caso de la primera, la extinción sería el precedente de una nueva especie a la que evolucionaría la humanidad conocida. La segunda reflexionaba perspicazmente sobre la creación mediada por inteligencias avanzadas de otros mundos posibles a partir del recuerdo humano. Una ciencia ficción más compleja ligada a los acontecimientos históricos del periodo.

La envolvente banda sonora de Paul Buckmaster, así como el movimiento del *stencil* circular estampado anticipan la rúbrica definitoria de *12 monos* (*Twelve Monkeys*, 1995), en el que la meta es el origen o, dicho de otro modo, el carácter cíclico del tiempo, entendido no en su repetición sino en su perpetuación manifiesta más allá de nuestro discernimiento espacio-temporal, contiene intersticios modificables que probablemente puedan transformar su dimensión primigenia. La hipnosis sugiere la penetración en un estado desconocido de consciencia que dirige la atención del espectador, a la vez, en la mirada del niño que asiste a un homicidio en las salas de una terminal aeroportuaria. Ese plano asombrado es uno de los nexos que interconecta el argumento del viaje y la modificación de los hechos que relata la película.

Hemos de referirnos al territorio filmico articulado sobre una interpretación postmoderna. El título, *12 monos*, está entresacado del ejército homónimo de la novela de Lyman Frank Baum (1856-1919) *El maravilloso Mago de Oz* (*The Wonderful Wizard of Oz*, 1900) en el que el rey Nome y Kiki Aru convencen a 12 monos para que se conviertan en soldados⁴. Por otra parte, es una revisión de una obra anterior, como apuntan los créditos, basada levemente en el mediometraje de culto *La Jetée* (1962) de Chris Marker, que construía una apocalíptica visión del mundo ambientada en el aeropuerto de Orly. Es importante señalar el aeropuerto como espacio de tránsito, como un *no lugar*, en el sentido descrito por Marc Augé⁵, en el que se desarrolla una de las partes determinantes de la película. Pese a esa revisión, que parece construida sobre los palimpsestos de una obra anterior, la diferencia entre ambas es más que evidente; la de una pieza de cine ensayo y una superproducción hollywoodiense. Terry Gilliam se negó a ver el original francés para que no le influyera. Probablemente uno de los grandes logros de la película se articula sobre el guión, encargado a David Peoples, que había demostrado su destreza en la elaboración del libreto de *Blade Runner*

(1982) de Ridley Scott o *Sin perdón* (*Unforgiven*, 1992) de Clint Eastwood. Peoples asumió la traslación del mensaje fundamental del mediometraje de Marker a una producción de gran presupuesto, lo que al fin y al cabo se convirtió en una declaración de intenciones sobre una película que pretendía ser crepuscular y melancólicamente aleccionadora. A partir de aquí las coincidencias entre las dos películas son circunstanciales.

12 monos, como ejemplo de cine postmoderno acusa el mal de archivo, elaborado a partir de citas, referencias y construcciones a partir de la ruina⁶. Está plagado de alusiones artísticas a la historia del cine y, especialmente, a las películas que han influido a Gilliam. Como enamorado de las imágenes, esa intensidad se convierte en porosidad que se filtra en la historia. Quizá la más poderosa, y la que mejor define su mensaje, se cifra en la literalidad, como si tratara de insertar un fragmento ajeno en su obra, con que utiliza una secuencia de *Vértigo*. *De entre los muertos* (1958) de Alfred Hitchcock, cuyo manierismo se decanta por una lectura de la existencia a partir de las vetas del tronco de una secuoya donde observamos que hay un desplazamiento en la lectura del tiempo desde una película que ya no es clásica, sino barroca, con otra postmoderna⁷. Los personajes de *12 monos*, al igual que los de *Vértigo*, aparecen atrapados entre esas líneas temporales. Si en la película del maestro británico no hay posibilidad de redención entre los fragmentos de tiempo que articulan la existencia humana, la propia contemplación de la película por James Cole y Kathryn Railly abre la posibilidad de alterar la secuencia cronológica predeterminada, de una posible redención mesiánica. Ese recurso inagotable de interpretaciones y revisiones en el que tan a gusto se siente Gilliam se desplaza igualmente a las películas que proyectan en un cine de 24, horas cuyos argumentos tienen que ver, en parte o en su totalidad, con *12 monos*: *Extraños en un tren* (*Strangers on a Train*, 1951), *Con la muerte en los talones* (*North by Northwest*, 1959) y *Psicosis* (*Psycho*, 1962). Pero también se citan algunas otras películas como *Pistoleros de agua dulce* (*Monkey Business*, 1931) de Norman Z. McLeod, *Alguien voló sobre el nido del cuco* (*One Flew Over the Cuckoo's Nest*, 1975) de Milos Forman o *La amenaza de Andrómeda* (*The Andromeda Strain*, 1971) de Robert Wise, cuyas inserciones no tienen nada de accidental. La película de los Marx narra la historia de cuatro polizones en un barco en lo que es un encadenamiento de gags sin apenas historia y cuyo título en inglés remite al de la película de Gilliam. En cuanto a la película de Forman, la estructura del psiquiátrico es similar a la suya. En *La amenaza de Andrómeda*, las imágenes

que aparecen en el televisor remiten a los experimentos con animales, una de las posibles causas de la infección que asolaría al mundo unos años después. En el caso de ésta, la literalidad con respecto a la película de Gilliam es idéntica, ya que los científicos se enfrentan a un virus que puede acabar con la humanidad, sobre un generoso argumento de Michael Crichton.

En este sentido podemos afirmar otra de las grandes líneas conceptuales que investiga Gilliam, la percepción del recuerdo mediatizado por la pantalla⁸. Nuestros recuerdos ya no son los de la experiencia de la realidad sino los que modifican los medios de comunicación a los que se les confiere un criterio de legitimidad, el discurso que asumen con respecto a la verdad. Es el preciso momento en el que el demente se convierte en visionario, cuando la televisión certifica que una de sus profecías se ha cumplido.

James Cole declara a la doctora Raily: «Cambiámos al ver las películas», resaltando no sólo la importancia de mirar, sino cómo se mira y el momento vivencial que acontece en el acto mismo. Si volvemos a las películas de Hitchcock que Cole rememora mentalmente, *Vértigo* y *Los pájaros* (*The Birds*, 1963), encontramos una película sobre la muerte y otra sobre una inexplicable plaga. *Los pájaros* es una remembranza de una experiencia asumida, no real, ya que si observamos detenidamente en el cine donde se esconden los protagonistas veremos que no la están proyectando, puesto que ni siquiera se anuncia en la entrada. Por tanto, los conceptos de realidad y ficción se estrechan y cualquier recuerdo añadido se puede legitimar, aunque ésta sea la verdad de las mentiras.

Si la cinematografía es el hilo conductor de las referencias que utiliza conceptualmente *12 monos*, aparecen citas que se refieren al resto de las artes, especialmente a la pintura y la literatura, lo que convierte al film en una fuente inagotable de interpretaciones. Los cuadros que aparecen actúan como espejos que contrarrestan la imagen que reflejan como si se tratara de equilibrar la ambivalencia del discurso narrativo a partir de las imágenes seleccionadas. Por ello hay referencias al Orden y al Paraíso, así como a sus contrarios, el Caos y la Muerte, elaborados a partir de visiones previas de la historia del arte.

No pasa desapercibida la imagen de la ciudad ideal, representación del orden y armonía a la que aspiraba la filosofía renacentista. Una de las imágenes emblemáticas de la película es la grafía de esa utopía a partir del cuadro *La ciudad ideal* (1480-84), atribuido a Fra Carnevale (1445-1484), de la escuela de Piero Della Francesca, que se encuentra en el Walters Art

Museum de Baltimore, una de las ciudades en la que se desarrolla la acción. La pintura es uno de los modelos que explotó el pensamiento de la época y se trasladó a las diferentes visiones que los artistas establecieron a través de ella y entre los que encontramos ejemplos que van desde Durero y Leonardo a Filarete⁹. Es la ciudad perfectamente ordenada en la que se produciría la concreción platónica esgrimida por San Agustín en el medioevo, la perfección de Dios en la Tierra. Es curioso que esa idea de futuro construida por Tomás Moro, Tommaso Campanella, Francis Bacon y prácticamente todos los utopistas desde el Renacimiento hasta el siglo XX se haya convertido en un auspicio terrible de la prefiguración de nuestro futuro próximo. Por ello es que Gilliam juega con el opuesto. Y en este sentido opera la aparición de *El triunfo de la Muerte* (1562), de Pieter Brueghel el Viejo (1525-1569), expuesto en el Museo del Prado. Ante la imagen de lo ideal, lo real, es decir, una Europa asolada por la guerra, la enfermedad y la muerte. Debemos hablar del mismo efecto a través de dos cuadros que aparecen en distintas fases de la película. El primero, que de nuevo nos llevaría a la idea del fin, es *La isla de los muertos* (1880) del pintor suizo Arnold Böcklin¹⁰. Böcklin pintó, por encargo, cinco versiones de la obra, una de las cuales

XXXXX





XXXXXXXXXXXXXX

llegó a poseer Adolph Hitler, obsesionado por la hipnótica pintura del artista afincado en Fiésole. En la película aparece, en la casa del Dr. Goines, la del Metropolitan de Nueva York. Pese a que el pintor nunca quiso explicarla, sugiere el paso de un alma cubierta de un hábito blanco por Caronte a través de la laguna Estigia. A ello se le opone una de las pinturas que aparecen al final de la película, *El bajo Valle de Yosemite* (*Yosemite Valley, Yellowstone Park*, 1868) del pintor germano-americano Albert Bierstadt (1830-1902) de la Escuela del Río Hudson, que remite a los grandes paisajes románticos americanos del XIX en el que se prefiguraba el carácter de América como el nuevo paraíso en obras, temática y conceptualmente basadas en la pintura del romanticismo nórdico europeo¹¹.

Hay una última referencia al poder de las imágenes de la película. En uno de los retornos al futuro de Cole, cuando ha complementado la misión con éxito, la sala en la que despierta es una aséptica habitación hospitalaria. Lo único que llama nuestra atención es una imagen de un cuadro que Cole distingue al volver a la conciencia, una imagen de la naturaleza anterior a la epidemia. Esa referencia al Paraíso Perdido nos remite a un paralelo referido al cine. En *Cuando el destino nos alcance* (*Soylent Green*, 1973) de Ri-

chard Fleischer, la gente decidía su muerte observando imágenes del esplendoroso pasado del planeta, muy similares a las que ve Cole. Esa imagen es la del Fin llegando al Paraíso, volviendo a él. La escena de Edward G. Robinson supuso su testamento cinematográfico, un presagio de su propio fin como hombre, que, por otra parte, amaba las imágenes¹².

Esta imagen, como la de *La ciudad ideal* o del *Valle Yosemite*, parece la última esperanza de los protagonistas, una cada vez más imposible salvación. Las secuencias van acompañadas por la reiterativa publicidad de un futuro diferente, nuevo, teñido de una críptica esperanza, en los Cayos y en la música de Louis Armstrong. La constitución del Paraíso se convierte en la antesala del Apocalipsis.

La imaginación de la literatura y su traslación a imágenes ha tenido mucho que ver en la construcción de esa ficción colectiva. La elaboración de la sociedad presente en *12 monos* es asfixiante y tremadamente desoladora, una construcción equiparable a las grandes obras de la ficción cinematográfica contemporánea, *Blade Runner*, 1984 o, incluso, la autocita a *Brazil* (1985). Lugares estigmatizados en los que la naturaleza se ha convertido en una excrecencia y en los que el sujeto apenas ocupa lugar entre la escoria y las pantallas. La sensación de claustrofobia es mayor tanto en cuanto la naturaleza mutante ha expulsado al ser humano de la superficie, lo ha arrojado del Paraíso y ha dejado la Tierra en manos de los animales. La Tierra de 2035 es la del hombre reducido a sus entrañas que remiten a obras emblemáticas como *THX 1138* (1971) de George Lucas o más concretamente, volviendo al miedo atómico, la profecía del *Doctor Strangelove* que, ante la inminente hecatombe nuclear, sugería el confinamiento de los elegidos en el corazón de la tierra, para que, siglos después, pudieran volver a repoblarla.

El futuro postmoderno proclama otras catástrofes convertidas en pandemias que metamorfosearán el planeta en un mundo inhóspito en el que los *graffitis* se convertirán en el mensaje para las generaciones futuras que nunca caminarán sobre su superficie: “ellos lo hicieron” lo hicisteis vosotros que tuvisteis la oportunidad de cambiarlo todo. Y en este caso las referencias al VIH y al Ébola son más que evidentes o, más recientemente, a la última pandemia a nivel mundial, la gripe A (N1H1), representan la fragilidad del ser humano ante las mutaciones y readaptaciones víricas¹³. No es casual que la manera de aislar de los peligros de la superficie sea contra los microorganismos más que contra los animales. Cole aparece adecuadamen-

te impermeabilizado cuando sale a la superficie contaminada, en lo que, curiosamente, es similar al envoltorio que le permite desplazarse en el Tiempo. El hombre, debido a la ingeniería genética, se ha convertido en un desplazado. Y en su paciente recolección de muestras no es casual que uno de los insectos que atrape sea una gigantesca cucaracha, un hemimetálogo que se adapta en condiciones extremas: llegaron antes que el ser humano y permanecerán cuando los humanos desaparezcan. A este respecto, es necesario hacer otra llamada a la mordaza que utiliza el Ejército de los 12 monos en el secuestro del Dr. Goines en la que se lee “Biohazard”, riesgo biológico, título homónimo del posterior videojuego “Resident Evil” en Japón, cuyo argumento gira sobre un virus descontrolado que aniquila a toda una población y que tendría posteriores adaptaciones cinematográficas¹⁴.

Pero el carácter inmutable del discurrir del tiempo, de lo sucedido, lo que transcurre y lo que acontecerá en el futuro está inscrito en esa imagen primigenia que contempla a la muerte, una mirada congelada en el brumoso espacio de los sueños. Y es aquí donde se inserta la relación de lo individual con lo universal. ¿Quién no ha soñado o fantaseado también con su propia muerte? Probablemente todos los seres humanos al alcanzar un nivel de conciencia lo hayan hecho alguna vez. Por ello es enfática la referencia al niño: observa su final porque todavía no ha sido capaz de experimentarlo mentalmente. Es una evidencia que el sueño y la muerte son estados similares. Pero el durmiente, que es un ser vivo que *parece* estar muerto, es capaz de soñar y lo hace. La narración, en este aspecto, tiene que ver con la de un sueño, ya que el protagonista aparece en varios contextos temporales, pero en ninguno plenamente consciente, por lo que los recuerdos adquieren un protagonismo absoluto. Pero las evocaciones, al igual que escribía Philip K. Dick en *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* (*Do Androids Dream of Electric Sheep?*, 1968), pueden ser falsas. Si los replicantes eran capaces de soñar injertos de memoria, los humanos pueden crear recuerdos a partir de experiencias que no han vivido¹⁵. Esa aniquilación de la experiencia personal se contextualiza tanto en la versión cinematográfica de la novela de Dirk como en la visión de Gilliam en la reseña a las pantallas y al protagonismo que ocupan en la iconosfera visual contemporánea. Si la imagen estructura el discurso, la pantalla segmenta sus interzonas, es decir, los espacios que, según William Burroughs, están a medio camino entre lo consciente y lo inconsciente. Será un alucinado, Jeffrey Goines, quien determine que «todo lo que existe está en la televisión». Esta frase, viniendo de un recluso psi-

quiátrico¹⁶, llama la atención sobre la posibilidad de generar y articular recuerdos. Recuerdos que tienen que ver con la cultura visual contemporánea y, especialmente, con el cine y con las imágenes que nos llegan a través de los *media*.

La mayoría de los recuerdos que Cole articula están basados en la pantalla. Así, en la configuración de la misma, las pantallas y la tecnología se convierten en una especie de *lux aeterna* que determina el análisis del comportamiento de los hombres por los sujetos del futuro. Los monitores de diversos tamaños, los aumentos oculares, la anacronía *maquinística*, son un presente en el espacio post apocalíptico de 2035. Se trata de una tecnología del pasado, de una arqueología del presente, en la que todos los elementos remiten a un pasado analógico, a una sociedad que se ha quedado enclavada en el año de su descenso a los infiernos. Una de las características apuntadas en ese viaje a la locura en la elaboración de los escenarios de *12 monos*, es la de una tecnología anterior a 1996, algo en lo que se insistió en las preliminares del diseño de producción. Del mismo modo, y como señaló el director, se visitaron antiguas fábricas para lograr un efecto más siniestro y desasosegante, el de los espacios arruinados de edificios industriales abandonados. Pese a que no se le cita literalmente, esa escenografía entresacada del imaginario postnuclear corresponde al trabajo del *anarquitecto* Lebbeus Woods¹⁷, el cual ha realizado una sobresaliente carrera como ilustrador de escenarios inverosímiles caracterizados por lo angustioso y lo desolado. Elementos desarrollados sobre posibilidades de construcciones imposibles, dispositivos encontrados a los que se les confiere una función diferente para lo que fueron creados, convirtiéndolos en inusuales piezas de *puzzles* gigantescos de un futuro devastado. Como explica el propio Woods: «La cultura contemporánea se encuentra en medio de una crisis que podemos reconocer plenamente en las periferias y las afueras, aunque no en el núcleo a donde hay que ir a buscar sus causas y efectos más dramáticos»¹⁸. Ése es el espíritu que impregna todo el diseño de producción, un espacio herméticamente cerrado que el director señala como una broma: en el momento en el que Cole vuelve de su primera misión, aparece un gigantesco plano de la sombra de un hámster que corre sobre una cinta, lo que de nuevo nos refiere al espacio circular, a un laberinto borgiano que, sin principio ni fin, no permite alternativa alguna.

Pero de nuevo la literalidad postmoderna queda refrendada en el archivo de cualquier recurso humano. Ante la desaparición, la perpetuación de



XXXXXXXXXXXXXX

cualquier mensaje demostrará que ha existido. Una llamada telefónica, al igual que el resto de las transferencias electromagnéticas, quedará registrada para siempre, con lo que los nexos temporales se estrechan a favor del discurso narrativo. Es como si se hiciera buena aquella profecía de Jean François Lyotard¹⁹ en el que cualquier discurso que no fuera registrado informatizado se perdería irremediablemente.

El escenario del alucinado es el juego de equilibrios que articula la narración de Gilliam, ya que se trata de creer la inverosímil narración de un hombre que afirma llegar del futuro para impedir el exterminio de la raza humana o aceptar que la historia es la de un demente convencido de lo imposible. Para atestiguar ese efecto de desplazamiento, *12 monos* se desarrolla en los mismos espacios pero en diferentes tiempos. Iconográficamente es interesante observar que presente y futuro obedecen a una ideología de lo cerrado, lo esquizofrénico y obsesivo. Al fin y al cabo es el mismo espacio en interpretaciones diversas, el espacio del alucinado. Todo lo que ha conocido en su viaje al pasado se reproduce en el futuro: los animales, el ángel, el centro comercial, las pintadas, etc., desde un punto de vista distinto que podría ser fruto de una personalidad desquiciada. Podríamos decir que son la rea-

lidad y la fantasía que reconoce la mente del alucinado reforzando el carácter de locura del protagonista. Pero a su vez, el espejo devuelve una imagen deformada, ya que el mesianismo de Cole y su propia renuncia a la misión que se le ha encomendado se traslada a la conversión de la psiquiatra Kathryn Railly, que acepta el discurso demente de Cole, mutándose en profeta del mismo. Un discurso que se inicia, de nuevo, en un sueño, y que nos lleva por las escenas de la vida de la psiquiatra que, esta vez sí, parece que vive, después de haberlos rechazado, con los recursos argumentales del loco. La doctora se convierte en lo que ha anticipado, en Casandra, pronosticando la catástrofe, pero nadie puede creerla. ¿No es la imagen de Casandra, sobre la que la doctora Railly ha impartido una conferencia, la de una alucinada? ¿No es ella misma víctima de la alucinación de Cole? Si observamos detenidamente, el estudio de la doctora está atestado de imágenes referidas a sus investigaciones sobre el fin de los tiempos. Pero en contraste a un estudio analítico y ordenado, se presenta un maremágnum de imágenes que, más que a un psiquiatra, parecen elaborados por alguien con un trastorno obsesivo como por otra parte se ha representado en innumerables ocasiones en el ámbito cinematográfico. Reilly se convierte en el discípulo del Mesías del Apocalipsis que nos indica, por la disposición de sus objetos y sus reacciones, que ella también está cegada ante el mensaje del Fin.

Y esa alucinación, como profeta del exterminio humano, nos lleva a la última imagen de su conferencia sobre los terrores milenaristas. La efígie que aparece no es la de Casandra, sino la de Hécate, detalle del cuadro *Júpiter y Semele* (1890) pintado por el simbolista Gustave Moreau (1826-1898), actualmente expuesto en el Museo Moreau de París. La imagen atribuida a Casandra lleva corona y nimbo, por lo que se trata de una diosa. No puede ser Casandra, ya que era humana, adivinaba el futuro y nadie la creía, *tunc etiam fatis aperito Cassandra futuris ora, dei iussu non umquam credita Teucris* «también entonces Casandra abre sus labios anunciando a los hados inminentes, labios nunca creídos de los teucros por mandato de un dios»²², lo que cuadra con el desarrollo del film. Pero si la imagen de la conferencia no es accidental, el sentido de la inclusión de la misma es otro. En la representación, encima de la cabeza, sobre la corona, se distingue la luna. Y es que en la tradición mitológica griega, Hécate se asocia a Diana que, a su vez, había incorporado el culto y los atributos iconográficos de Selene. Hécate es la paseante de la noche, la que gobierna los reinos de lo salvaje, ya que en el lugar en el que se desarrolló su culto, la Tracia, se pensaba que gobernaba el

tránsito entre el mundo real y sus dimensiones paralelas. Tenía pues, una estrecha relación con la muerte, los espacios simultáneos y, sobre todo, queda clara una inserción que no puede ser atribuida, en modo alguno, a un error de dirección artística.

Los intersticios de la muerte. La imagen postmoderna de su Absoluto Triunfo. Hécate, relacionada con los oscuros lazos del inframundo y la brujería, pronostica el reinado del Terror. La ciudad ideal se ha convertido en un infecto estercolero no muy distinto del futuro que aniquilará al ser humano. Quizá, como ha sucedido en parte de la filmografía de Gilliam, la redención se pueda lograr solamente por medio del amor, el único periodo en la vida del enviado en el que se siente libre, consciente de su sacrificio, pero en el que nunca sabrá si lo vivido es real, si ha sido un sueño o simplemente una alucinación. Escribía Poe: «Sleep. Those little slices of Death. How I loathe them»²¹.

MIEDO Y ASCO EN LAS VEGAS: ESPEJISMOS EN EL DESIERTO

JOSÉ MANUEL BORRAJEROS.

Abycine Internacional

Este artículo dejará de lado el estudio directo de la filmografía de Terry Gilliam y se centrará en el análisis plástico de *Miedo y asco en Las Vegas* (*Fear and Loathing in Las Vegas*, 1998) en relación a algunas de las tradiciones psiquiátricas, fantásticas y literarias de la alteración de la conciencia en busca de nuevas experiencias y verdades. El hilo argumental de *Miedo y asco en Las Vegas* está supeditado al espíritu de crónica periodística que proponía el periodismo *gonzo*, cuando los valores de la sociedad americana estaban en tela de juicio para el propio ciudadano yanqui después de haber consumido durante años una guerra televisada como fue Vietnam. Las constantes imágenes de la masacre en televisión provocaron en la población americana una creencia en la inconsciencia donde el bien y el mal en su sentido convencional ya no se distinguen.

A partir de aquí, heredando el espíritu simbolista y romántico de De Quincey, Poe o Maupassant, se representó el mundo de las drogas como un puente hacia algunas verdades limitadas para la razón pura. El primer ejercicio cinematográfico que recoge esta experiencia es *Apocalipsis now* (*Apocalypse Now*, 1979), de F. F. Coppola, donde la guerra y los militares parecen figuras de fantasía alucinógena.

La propuesta de la película tras la ausencia de trama en *Miedo y asco en Las Vegas* es un intento plástico de representar ese espíritu de desaceleración moral que podemos colocar en la dimensión viajera de los protagonistas, primero a modo de *road movie*, con el escenario de fondo, en forma casi de espejismo en la carretera desértica, de las ciudades-negocio americanas Las Vegas, Disney World, etc.y el viaje neuronal de sus protagonistas que, bajo ese espíritu, intentan acercarse a la verdad a través del consumo de sustancias psicotrópicas.

La ética, en este sentido, está colocada en una dimensión poco convencional; se pone en relación a una prueba empírica de orden fantástico: sospechas, monstruos, violencia, visiones, espejos, gestos histéricos y desorden neuronal y semántico generalizado. Las cosas después de Vietnam ya no significan lo que significaban. Los valores cívicos estaban desacreditados y el arte tomó, de la mano de varias corrientes como la del periodismo *gonzo* o la Generación *Beat*, un sentido revelador, con todo lo que eso conlleva, ni más ni menos que una intrusión directa al mundo de las verdaderas formas, bajo la creencia, como gran verdad, de que habrá un fin catastrófico generalizado.

En contraposición a la poca credibilidad moral que quedaba en los setenta en Estados Unidos, las drogas se utilizaron para mostrar la verdad que se encuentra bajo de la apariencia de las cosas. En realidad, el *gonzo* parte de una premisa puramente romántica: la creencia en el que el miedo está enraizado *per se* en la naturaleza humana.

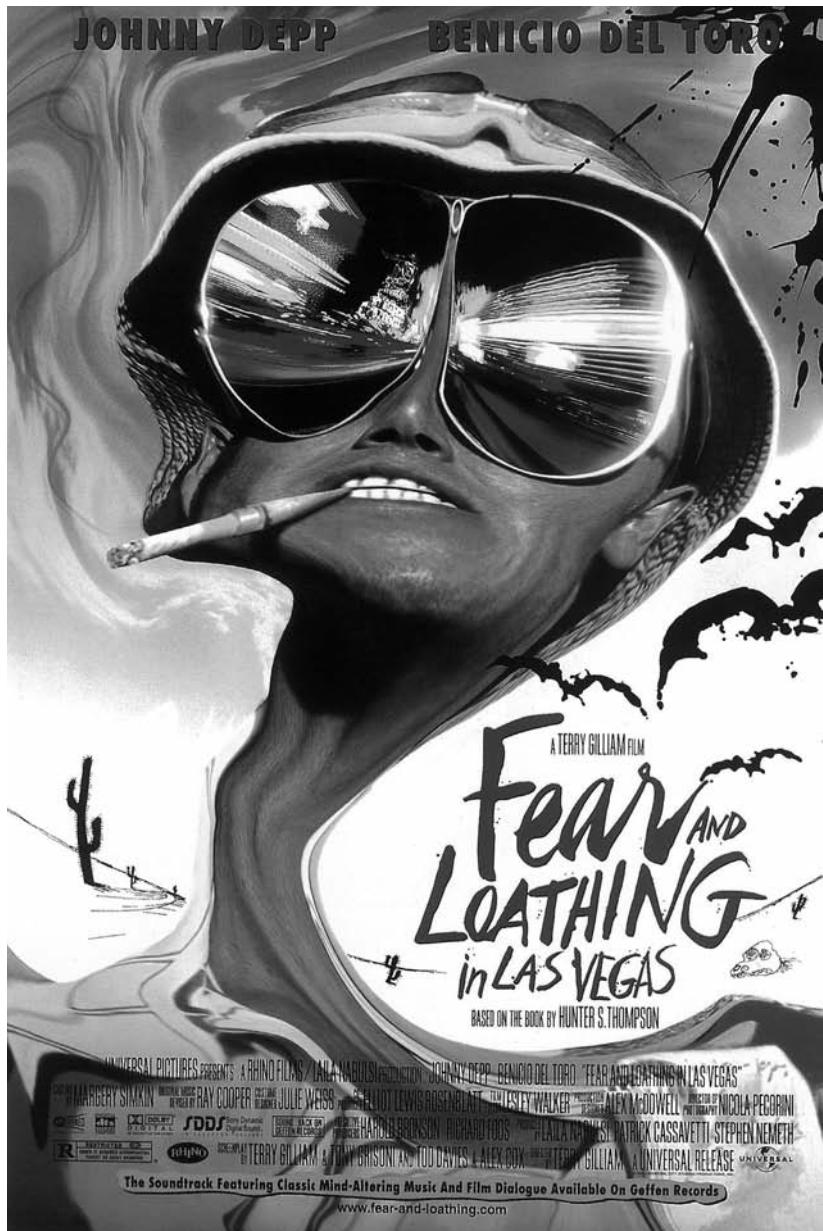
Aplicado como terapia de choque, el miedo es el verdadero plano de la realidad para los protagonistas de *Miedo y asco en Las Vegas*, donde consideran que se encuentra la *verdadera verdad*, utilizando una expresión tan paradójica como es el mismo miedo.

Por ejemplo, el método Ludovico en la película de Stanley Kubrick *La naranja mecánica* (*A Clockwork Orange*, 1971), es un intento de purgar a Alex para diluir su maldad interior, pretende asustar al monstruo, hacerle ver por medio de una intervención empírica que hay cosas más horrorosas y ocultas en el mundo que las que él puede llegar a pensar, que el mal es un flujo que ha acompañado siempre a las civilizaciones humanas. El intento queda solamente en eso y Alex no es curado finalmente. El asco es un rechazo de los valores previos americanos que, a través de la química, se muestran carnalmente en todo su podrido resplandor y son el motor del acceso a la inversión de dichos valores, a la búsqueda de un estado salvaje, en último término, de libertad. Es decir, la lisergia en esta película tiene una connotación puramente reveladora, hace ver empíricamente que los hombres esconden formas monstruosas en su interior. No hay destino para los protagonistas, que han aprendido a ver lo exagerado y grotesco de las formas a través de una alteración mental que parece mostrar aquello que siempre se ha escondido para cualquier civilización: la verdad.

Las crónicas del periodista Raoul Duke (Johnny Depp) y los consejos sobre la verdad del siniestro abogado Gonzo (Benicio del Toro) son una

JOHNNY DEPP

BENICIO DEL TORO



XXXXXX



XXXXXXXXXXXXXX

prueba latente del olvido de la lucidez en tiempos contextualmente bélicos. La película no persigue otro objetivo más que materializar el otro lado de la vida, su otro sentido, a falta de rigor racional y moral con el presente.

Este artículo versa sobre la creencia de lo monstruoso como una entidad críptica, escondida entre los hombres, que se hace presente en contadas ocasiones y que pone el acento en la verdadera condición del hombre. A pesar de que Gilliam nos ofrece una película de entretenimiento, a caballo entre la comedia, el terror y la ciencia-ficción, algo característico de su cine, *Miedo y asco en Las Vegas* es, a su vez, un manual de bestias y locura como camino de la nueva verdad.

Entre los diferentes símbolos entre los que se desarrolla la película, aquí distinguiremos tres, de orden básico, que nos darán el desarrollo psicológico de la misma y marcarán esa dualidad entre el mundo de lo psicotrópico y el mundo de lo real: el símbolo del viaje y del desierto, el consumo de sustancias psicoactivas y el contexto oculto o tabú de lo teratológico.

Es altamente curioso que el acto de la mirada tiene una connotación semántica muy diferente al de la *visión*. La *visión* es una categoría de los sentidos que conecta el cuerpo y la mente para enraizarla en algo que se afirma, que se ve, pero que quizás no exista, mientras que en el acto de la mirada lo que se ve se afirma generalmente como aceptado. El fenómeno de la *visión* tiene un significado puramente psiquiátrico, fuera de lo convencional del

acto de ver y, sin embargo, es un hecho que se deriva de lo empírico: no hay *visión* sin la afirmación de haber visto lo que se percibe.

Podemos categorizar la *visión* como un hecho psíquico muy antiguo, atestiguado en la Grecia clásica y en sus historias de misterio y fantasmas narradas por los famosos epodos, las historias de Apuleyo, Propero, Horacio, Platón y Flegón de Trales, entre muchos. Es un hecho que, más allá de su divulgación literaria, comienza físicamente en la pupila y termina su proceso en la memoria y en el testimonio escrito. Lo que ocurre entre medias de ese fenómeno no tiene nombre, sólo ubicación. Pero es un hecho todavía más fuerte que la *visión* se da siempre envuelta en el entorno real —un puente, una carretera, la casa de un antepasado, un río, la televisión— y se distingue básicamente del *sueño* de la pesadilla —en que cuando uno la sufre suele estar despierto, y por ese mismo carácter de supuesta lucidez podemos afirmar que el *visionario* sueña despierto. A este hecho se le ha venido a llamar en el diagnóstico clásico psiquiátrico: vigilia. Y su naturaleza es de orden paradójico, pues ¿es posible soñar despierto cuando una de las características de la pesadilla es acceder a nuestro subconsciente cuando estamos durmiendo?

En este intersticio entre el dormitar y la lucidez ubicados ya en la vigilia es donde recae la curiosa historia de la experiencia de la *visión*. Se ha creído que la hipnosis y algunas sustancias alterantes son métodos que ofrecen la supuesta posibilidad de inducir al sujeto a este estado de vigilia. En dicho estado es donde la interpretación de la realidad toma un nuevo sentido. Para el sujeto que lo experimenta, el estado de vigilia es el único y verdadero sentido; de él emergen dobles personalidades, sueños premonitorios, visiones de nuestros antepasados o visiones de lugares inhóspitos, mientras que para el resto son sólo síntomas de una histeria o simplemente de una locura.

Esta sensación que toma el sentido de bipolaridad frente a lo que los demás consideran lo imposible tuvo, como hemos indicado, un peso de enorme importancia en las sociedades helénicas que precedieron a la formación del concepto de lo racional en Occidente. Toda la literatura simbólica, realista, romántica y existencialista toma parte de este legado para desarrollar los mitos de apariciones, fantasmas, licántropos, animales parlantes que traen un mensaje del otro lado o bestias que representan el mal en el mundo como los reptiles de los clásicos bestiarios medievales. El mundo fantástico de aquellas civilizaciones fue determinante para la consecución de la racionalidad pura y práctica de la vieja Europa. Los templos de la arquitectura



XXXXXXXXXXXXXX

racional griega o las investigaciones físicas de Aristóteles o Plinio el Viejo ejemplifican algunos de los métodos para frenar de lleno el libre bagaje de los dioses y los espíritus del Hades por la toda la Tierra y rinden pleitesía simbólica a la cólera de las fuerzas superiores ofreciéndoles una serie de formas arquitectónicas ordenadas. A los dioses hay que darles lo que se mere-

cen, lo más puro y bello para su bienestar, de lo contrario pueden venir a por uno un mediodía, en un claro de un bosque, en una montaña sagrada o en alguna noche estival a horas intempestivas.

La canalización de lo irracional está determinada hasta en el símbolo del hogar, de la familia y el linaje. Normalmente las apariciones de los antepasados están unidas a los escenarios del hogar. En Grecia todo el cosmos está urdido en virtud de un contexto sobrenatural y todos los actos de nuestros antepasados habían de ser pagados en algún momento de nuestra existencia por nosotros mismos. El Jerjes de Esquilo en su obra *Los persas* es un claro ejemplo de ello.

Bajo este proceso se despliega toda una serie de ontologías regionales que configuran un sinfín de mapas: el de los cielos con todas sus constelaciones, el de los infiernos con todas sus catacumbas y hornos crematorios y el de los puntos cardinales de la Tierra con todas sus regiones y soberanas autonomías. Incluidos en dichas regiones quedan los lugares más ocultos, como volcanes, glaciares, ciudades sumergidas como la Atlántida y lugares apartados de toda civilización como los desiertos. Después de una distribución adecuada de los hechos mismos, la Tierra queda dividida en un lugar tan racional y ordenado como mágico o preternatural, expuesta a ser explorada física y psíquicamente por el hombre.

En torno a esta distribución de las fuerzas celícolas y telúricas, los sacerdotes egipcios huían a las desérticas tierras del Nilo para apartarse de las tentaciones carnales y era en este contexto donde el diablo mostraba todavía más su virtuosa ubicuidad provocando a los religiosos a una tentación y tensión sexual entre ellos mismos¹. Es evidente que esa *tensión-tentación* estaba encarnada en un cuerpo, el que ahora se manifestaba por el desierto en forma de jovencito antes se escondía en el cuerpo de la mujer, ése era el diablo jugando con su elástica invisibilidad, el mal ejerciendo su esencial panteísmo. El lenguaje del miedo se desarrolla, en el caso de *Miedo y asco en Las Vegas*, en las visiones del desierto, en las largas carreteras que muestran el exterior de esa tierra en guerra que permanece invisible en algún lugar del planeta, mientras se puede observar en noticiarios o radiofórmulas convencionales.

El imaginario colectivo cinematográfico ha recogido esta información cultural y la ha recodificado en toda una significación de mapas visuales, el desierto es el lugar donde Terry Gilliam hace ensanchar los confines del lisérgico mundo de Las Vegas hacia el resto del planeta y allí también surgi-

rán las primeras visiones del mal, los famosos murciélagos acosando al drogado periodista y el viaje hacia el espejismo de fondo como es Las Vegas, un lugar retratado de ciencia ficción con una enorme galería de monstruos y hechos absurdos. El desierto es el escenario de muchas de las películas de Sam Peckinpah, Luis Buñuel, Oliver Stone, Ingmar Bergman, Quentin Tarantino, William Friedkin y otros muchos cineastas contemporáneos que han centrado, desarrollado o iniciado, como en el caso de *El exorcista* (*The Exorcist*, 1973), sus mejores historias en este contexto.

Entre las carreteras que atraviesan estas polvorrientas travesías se esconde paradójicamente en un lugar tan abierto, tan a la vista la *visión*, y por tanto el encuentro con los seres preternaturales, el autoestopista, la existencia de espejismos de agua, la tentación sexual, los personajes bíblicos, el *borderline* espiando detrás de las colinas, la persecución y la manía persecutoria, los animales más salvajes sobre todo los del bestiario telúrico clásico caracterizado por reptiles, muy emparentados con la tentación de Eva y por tanto con el diablo o las voluptuosas y puras granjeras de Russ Meyer.

El ardiente desierto es el lugar idóneo para la *aparición*, el único lugar donde William Burroughs afirma que crece una droga con efectos telepáticos, el *yagué*, paradójicamente en un lugar donde la comunicación sólo es posible en 1.000 km a la redonda. Todos estos arquetipos configuran una urdimbre de contradicciones y ofrecen al imaginario colectivo una participación de ellas mismas y una consultoría abierta del miedo en lugares vacíos pero llenos de entidades.

El periodismo *gonzo*, base literaria fundamental de *Miedo y asco en Las Vegas*, no es sólo coetáneo crónicamente a la *Beat Generation*, sino que también parecen compartir con ella un elemento de contemporaneidad en sus intenciones. En el caso de los escritores *Beat*, tanto los más populares como aquellos autores menos conocidos², sus historias y reflexiones poéticas de su universo literario suelen versar en torno a una visión profética. La carretera, el desierto y la búsqueda de juicios finales suelen ser los instrumentos que operan en el desarrollo de sus historias. En este escenario de disolución de lo físico y lo psicológico es donde deja de existir la trama y, sin embargo, es también su punto de partida. En realidad, *Miedo y asco en Las Vegas* es, como ya hemos afirmado, una película sin trama, de ello se deriva que no se pueda hablar directamente de la película, sino de sus entornos físicos y de sus umbrales psíquicos, de las disoluciones participativas de los actores en una realidad intermedia.

Sus personajes no tienen que desentrañar ninguna trama, no tienen que arreglar ningún conflicto, lo llevan consigo al intentar reconocer la verdad en un complejo mundo de orden fantástico dotado de espíritus y monstruos, sobre todo el de la maquinaria militar en Vietnam; un mundo limitado e infectado por la experiencia de la lucidez y susceptible de ser descodificado y lleno de sentido a través de la alteración de la conciencia por medio de fármacos.

Esto no es un simple hecho de transformación psíquica, sino que implica una interacción con el medio y, por tanto, una versión diferente de la realidad, un testimonio lingüístico de otras formas de ver el mundo, inexistentes para el resto de los seres humanos.

Bajo el consumo del éter aceite de vitriolo dulcificado , el sentido del universo se expande y la dimensión del hombre se contrae, como ocurre con el consumo de todas las drogas. El pensamiento y la experiencia llegan a conclusiones reveladoras sobre el puesto que ocupa la razón en el cuerpo del hombre y, una vez puesta en marcha la pregunta sobre los orígenes de la verdad y su localización psicológica real, a veces se acaba demostrando que lo quimérico no es tan sólo un síntoma denotado por la experiencia de la droga, sino lo que están haciendo los soldados por la televisión, como actores de otra locura fronteriza mostrando un Vietnam tangible y virtual a la vez. Qué mayor estado de vigilia provocada, qué visión más ficticia y real

casi de naturaleza hipnótica qué mejor método de Ludovico para el ciudadano americano que vivir en formato NTSC la guerra por televisión en la penumbra de su pequeño apartamento de Nueva York “en sus habitaciones verdes empalidecidas por la iluminación fluorescente, una comodidad moderna”³.

En su libro de poesías *La caída de América (The Fall of America: Poems of These States, 1973)*, Allen Ginsberg ofrece una enorme variedad literaria del lenguaje profético del que se alimentará toda la *Beat Generation*. Además del clásico automatismo *Beat*, la semántica parece tener un objetivo común a todos estos escritores. Al menos una gran parte de los libros de Burroughs, Hunter S. Thompson, Jack Kerouac o Allen Ginsberg parecen tener la visión puesta en el Apocalipsis inmediato o en la teoría de la sospecha en torno a la máscara, a lo oculto o incluso al género de ciencia ficción con una gran implicación política⁴.

El desarrollo de sus historias implica también la consecución del viaje, de la *road movie* como vehículo de contacto con ese otro lado tan ansiado y

oculto como los códigos de la naturaleza frente a los entornos capitalistas del desarrollo humano, las montañas silenciosas y oscuras frente a los paisajes nocturnos y las luces de las grandes ciudades. Podemos decir que, del mismo modo que los sacerdotes egipcios salían en peregrinación al desierto en busca de una experiencia verdadera y se encontraban con la ubicuidad del mal y el sentido último de la existencia, también los escritores *Beat*, como los periodistas *gonzo* o los cineastas del *cinema verité* incurren en ese espíritu explorador que definitivamente les lanza a la libertad, a una explotación del mundo para llegar a sobrepasar sus propios límites.

El escenario del desierto con su fantasmal fondo de Las Vegas es el resultado de la grotesca y atractiva comedia que los Estados Unidos estaba representando al mundo en los años setenta. La elección de Hunter S. Thompson de situar a sus personajes en un continuo viaje en el que el espacio y el tiempo se diluyen en las frenéticas sensaciones psicotrópicas de los protagonistas integrándolos en los escenarios no es, sin embargo, una vacuidad argumental, es casi una labor ascética, una prueba de la fragilidad de la razón civil.

El testigo de Gilliam ha materializado ese espíritu en toda su figuración física y, de esta forma, el testimonio visual reemplaza de facto a la linealidad de la vida cotidiana, a la comunicación con el otro, a la *visión* en la que ya está sumida América ante su televisor. La búsqueda de la verdad pasa por la alteración de la conciencia, por cruzar un umbral más en el inconsciente colectivo y alegorizar un mundo carnavalesco y enmascarado que yace oculto en forma andrógina entre nosotros. Se caracteriza bajo esta situación histórica real, pero con un cariz fantástico, a los monstruos con máscaras humanas, disfrazados de soldados, de Elvis Presley, de Mickey Mouse o de reptiles burócratas, pero, ¿hay algo más retorcido que un monstruo con otra máscara, ocultando su ya natural imperfección?

El sentido negativo de la deformidad ha sido también una constante de un debate materialista en la época moderna pero también una fuerte constante de interpretación ético-política en la que las figuras de los animales, de la demonología, la angeología, la ciclopedia y el enorme material de seres teratológicos que infligieron una ética desde Grecia hasta el Renacimiento han sido el baluarte de una enorme alegoría de los límites de lo bueno y lo malo, la belleza y lo horroroso, el poder divino y la corrupción de la materia en la esfera de lo humano. Algunas de las alusiones que se dan en las alegorías visuales de los protagonistas de *Miedo y asco en Las Vegas* están forzadas



XXXXXXXXXXXXXX

por la comedia y la exageración teatralizada, en un afán de Gilliam por hiperbolizar los *subidones* de sus personajes, para hacer desde su punto de partida una película que no se pillara los dedos, es decir, una película de puro género fantástico.

En este sentido, a Gilliam le cuesta diluir las fronteras entre lo real y lo maravilloso, no es demasiado sutil en ese tipo de tratamientos visuales; nunca lo ha sido. Emplaza sus películas en entornos fantásticos desde el primer fotograma, pero acierta cuando utiliza este tipo de tono argumental para sacar la película a un estado más convencional: de lo contrario estaríamos hablando de una película experimental, y *Miedo y asco en Las Vegas* es una película que habla de lo particular de los pensamientos convencionales culturales: la libertad duradera o el fuego amigo podrían ser acepciones modernas de estos pensamientos-tipo. La película funciona de esta manera, sin adentrarse demasiado en el límite entre la realidad y la ficción, a un nivel mucho más comercial que la herencia *gonzo* de la que provenía, y sin duda alguna mucho más retorcido.

La vieja guardia de la crítica española la caracterizó en su día de “una imbecilidad”, obviando la propuesta de fondo del film y sin llegar a descodificar el contexto del que proviene la historia, un contexto bélico sobre un hecho demasiado moderno y presente como la guerra para una generación tan antigua como senil. Paradojas de la vida.

LOS HERMANOS GRIMM

JAVIER ALARCÓN CELAYA.

Universidad de Castilla-La Mancha

El imaginario de Terry Gilliam llevado a la gran pantalla ha desarrollado un estilo visual y narrativo propio plagado de alegorías visuales y descabelladas situaciones. Su gran destreza imaginativa nos muestra mundos particulares a partir de los cuales desarrolla sus metáforas narrativas.

Quizá *El secreto de los hermanos Grimm* (*The Grimm Brothers*, 2005) no sea de sus obras más características. A pesar de ello podemos encontrar un mundo fantástico y en ocasiones surrealista en la línea creativa de Gilliam: “Los cuentos de los hermanos Grimm son oscuros, era importante para mí no hacer una insípida versión moderna de lo que los cuentos de hadas serían hoy. Los cuentos de hadas de los hermanos Grimm me daban mucho miedo cuando era un niño y también me gustaban muchísimo”.

La película está impregnada de referencias a los cuentos de los Grimm. En la ficción recreada por Gilliam, se dedican a estafar en pueblos y aldeas a largo de la geografía germana, donde se conocen leyendas todas ellas provenientes de la tradición oral alemana sobre la supuesta existencia de brujas, encantos y otros hechizos de carácter maligno.

EL UNIVERSO DE LOS HERMANOS GRIMM

Kinder und Hausmärchen (*Cuentos para la infancia y el hogar*) son dos volúmenes publicados en 1812 y 1815, una colección que fue ampliada y se conoce popularmente como *Cuentos de hadas de los hermanos Grimm*. Los cuentos de los hermanos Grimm proceden de la tradición oral del entorno burgués de Kassel. Ellos los adaptaron al gusto de la época y, aun así, sufrieron diferentes censuras por la extremada dureza de algunas de estas histo-



XXXXXXXXXXXXXX

rias. A menudo, a lo largo de la Historia, los cuentos de los Grimm han sido juzgados y condenados por su cruel contenido, ya que representaban la cultura medieval con todos sus rígidos prejuicios, su crudeza y atrocidades; la extrapolación de esas conductas al modo de vida y pensamiento contemporáneo resulta, cuanto menos, chocante. Tutores y padres se han opuesto a aceptar los castigos que se imponen en estas narraciones. Con esta controversia, en un primer momento, los hermanos Grimm renunciaron a su rol de escritores para niños, considerándose a sí mismos como folcloristas patrióticos en consonancia con el difícil periodo político en Alemania . Y cuando descubrieron su potencial entre el público infantil comenzaron a refinar esas historias.

La película recrea la etapa en la que los hermanos Grimm, Jacob (1785-1863) y Wilhelm (1806-1859), vivieron en Alemania, un tiempo marcado por la invasión napoleónica que pretendía imponerse tanto a nivel territorial como cultural. En esta situación de asedio no sólo se dedicaron a la recopilación de historias que es por lo que son conocidos en la actualidad, en gran medida gracias a la incontestable aportación de la Factoría Disney a la divulgación de sus cuentos de hadas, también lucharon de forma vehemente contra la invasión cultural francesa a través de sus investigaciones y teo-



XXXXXXXXXXXXXX

rías sobre el idioma alemán. De hecho, desarrollaron teorías sobre la divinidad de la lengua alemana en las que realizan un ejercicio de exaltación del sentir folklórico alemán que hoy en día están obsoletas, pero que les han servido para ser reconocidos como fundadores de la filología alemana. Los Grimm se defendieron luchando a su manera contra la imposición francesa desde sus laboratorios de investigación y formulando sus teorías. Es una circunstancia que se repite, ha sucedido en más ocasiones a lo largo de la Historia; en períodos adversos, o de *invasión* como en este caso afloran, desde la parte oprimida, profundos sentimientos, muy a menudo, relacionados con la pertenencia, con la tierra, todos ellos conectados con el nacionalismo. Es decir, de este tipo de amenazas surgen sentimientos radicales de pertenencia que desembocan en nacionalismos exacerbados.

Gilliam ha captado este hecho en su película y, además, lo ha hecho tomando partido. Muestra como Alemania sufrió la humillación de la mano de las tropas francesas. En un contexto tan duro, Gilliam ha tratado de divertirse a expensas de los franceses, a los que muestra como verdaderos peleles amanerados y opulentos, un perfil muy cercano al tópico francés, recogido por ejemplo en *Fanfan La Tulipe* (Gérard Krawczyk 2003) y que se ve simbolizado en el personaje de Jonathan Pryce, el general Vavarín Dela-

tombe y sus caricaturizadas tropas. Jacob y Will se dedican indagar en las leyendas alemanas y se presentan ante las autoridades de estas poblaciones como salvadores de las presencias que tanto aterrorizan a sus gentes. Actúan como una especie de *cazafantasmas* del siglo XIX, mientras que lo que realmente hacían era preparar minuciosamente los timos. Una vez llegaban al parlamento de la población en cuestión, utilizaban un vocabulario y unos argumentos rayanos en la charlatanería para conseguir captar toda la atención y el dinero de sus habitantes.

Después, a la hora de liberar al pueblo de su *satanás* particular, llevaban a cabo un despliegue de efectos especiales, luces, brujas voladoras sujetas por poleas y otros trucos muy rudimentarios pero muy efectivos que les ayudaban a crear una parafernalia en torno a la liberación de los aldeanos del hada maligna o monstruo de turno¹.

Debido a esto son apresados por la tropas francesas, encabezadas por el citado general Delatombe, cuyo oficial es un mercenario italiano, Mercurio Cavaldi, personaje que muestra una gran evolución a lo largo del film, pues pasa de ser un antihéroe detestable a mostrar síntomas de humanidad, todo ello, quizá debido al influjo grandilocuente francés, que tanto ridiculiza el largometraje.

Como medida disuasoria del ejército francés para mantener en calma sus nuevos territorios y a sus gentes, son enviados a Marbadem bajo la vigilancia de Mercurio Cavaldi. En esta aldea han sufrido la extraña desaparición de varias niñas y serán los encargados de deshacer este enigma y tratar de devolver a la normalidad a las gentes de Marbadem. En este momento, los hermanos Grimm sufren una transformación fundamental, pasando de meros estafadores a salvadores de los ciudadanos, ayudándoles a recuperar su vida cotidiana y a alejar encantamientos que ya no son producto de su ficción recreada.

Allí conocen a Angelika Krauss, el personaje que les introduce en el cuento, hermana de dos de las niñas que han desaparecido. Les relata que el Rey hacía muchos años que mató a todos los habitantes del bosque y que, cuando murió y llegó la peste, su bella esposa, para salvarse de los horrores de la Tierra, mandó construir una altísima torre donde vivir. También les cuenta, cómo la reina sufrió cuando comenzó a envejecer y afearse. Desde entonces nada había sido igual en Marbadem. Ahora los hermanos Grimm se enfrentan a una historia que les introduce en una amalgama *real* de sus propios cuentos de hadas.



XXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXX

CUENTO DE CUENTOS

Una de las ideas básicas de la película es la clara intención de Gilliam de crear *un cuento dentro de un cuento* en el que los hermanos Grimm fuesen los protagonistas. «Siempre he estado influenciado por los cuentos de los Hermanos Grimm. La forma de la película es la de un cuento de hadas. Lo que es interesante es que es más que un cuento de hadas sobre los hermanos Grimm. La premisa básica de la película, es que aquí están los dos hermanos como estafadores pero después se ven forzados a creer en esas cosas los cuentos de hadas que ellos simplemente estaban interpretando como parte de esa farsa para conseguir dinero fácil».

Para acompañar sus aventuras, Gilliam inserta continuas referencias a las obras más reconocidas de los Grimm Caperucita Roja, Hansel y Gretel, Cenicienta, Rapunzel, la Bella Durmiente y especialmente Blancanieves. La Reina del Espejo es producto de una mezcla entre los cuentos de *Rapunzel* y *La Bella Durmiente*.

Además, como no podía ser de otra forma tratándose de un cuento de hadas sobre los hermanos Grimm, el *happy end* es ciertamente fantasioso y

XXXXX



abrupto. Todos los implicados quedan felices, en la mejor de las situaciones y se atisba un futuro prometedor para cada uno de ellos, lejos de los días inciertos que habían sufrido.

FANTASÍA Y REALIDAD. JACOB Y WILL

Los hermanos Grimm no hubieran podido empezar su colección de cuentos con una frase más significativa que la que da comienzo a su primer relato *El rey rana*. Dice así: «En tiempos remotos...». Este principio localiza la historia en una época típica de los cuentos: tiempo remoto en el que creíamos que nuestros deseos podrían, si no mover montañas, sí por lo menos cambiar nuestro destino².

A lo largo de la película, los Grimm oscilan entre los límites de la realidad y la ficción. «Me siento muy a gusto en el mundo de los cuentos, en el mundo de la fantasía y de lo extraordinario. Creo firmemente en el guión. Sabía que si podía crear un mundo real poblado por unos protagonistas muy reales, cuando empezaran a penetrar en la historia los elementos tan extraños y terroríficos de los cuentos de hadas hasta hacerse con ella, los espectadores creerían en este mundo y se divertirían mucho explorándolo».

Cuando los hermanos Grimm son enviados por segunda vez a Mardabem para liberarlo de su extraño hechizo, sucede algo muy significativo para entender la trama; Will le pide a Jacob:

–Will: Ve a por tu caballo, ¡vamos a escaparnos!

–Jacob: Sé el final de la historia.

–W: ¿De qué hablas?

–J: Es un cuento antiguo

–W (irritado): ¡Jake!

–J: La torre, la reina, su historia... antes de la peste la reina torturaba y mataba a los antepasados de esta gente para robar sus hechizos, uno era el de la vida eterna.

–W: Dame tu estúpido libro.

–J: Sigue en la torre, está allí (la reina).

–W: Tienes que entender una cosa; esto no es por la historia. Es por ti y por ella, quieres *rescatarla* (se refiere a Angelika, la bella joven de Mardabem)

-J: Es verdad Will, porque eso es parte de la historia. La historia nos está pasando a nosotros, la estamos viviendo, ha cobrado vida... ¡Respira! Démole un final feliz.

Con esta conversación entre Jacob y Will queda patente la evolución en cuanto a la percepción de la realidad y ficción que experimentan. Es aquí cuando comienzan a admitir las aleatorias reglas de las fábulas, cuando comprenden y combaten el problema de Marbadem en clave fantástica.

Will, por su parte, se muestra reacio a admitir que lo que allí está sucediendo es fantástico; él ha sido siempre la parte cerebral y más realista en la pareja de hermanos. Además le cuesta creer que los cuentos de hadas de los que habían estado viviendo durante los últimos años, con sus pequeñas estafas, puedan ser reales. Jacob, sin embargo, es la cara más fantasiosa de los dos y se desenvuelve con mayor soltura en el mundo de los cuentos de hadas. Es capaz de interpretar los símbolos y códigos propios del mundo de la fantasía. De hecho, la primera escena de la película revela esta situación: Jacob recibe un puñado de judías a cambio de la única vaca que tienen su hermano, su madre y él para subsistir. Will, con los pies en el suelo, responde con gran enfado ante el ingenuo intercambio de su hermano. Esta es una historia que les persigue a lo largo de la película. Will siempre ofrece una cara más realista y decidida; por su parte, Jacob ofrece una postura más recatada y fantasiosa; de manera que se genera una fidedigna relación entre hermanos en la que sus estados, el uno con respecto al otro, fluctúan en todo momento. En este devenir, Jacob es quien, definitivamente, ayuda a Will a entender que hay cosas que no necesitan una explicación, pues únicamente suceden en el mundo de la Magia.

TIDELAND, ICONOGRAFÍA PARA UNA PELÍCULA

ISABEL RODRIGO VILLENA.

Universidad de Castilla-La Mancha

Tideland (2005), la película más personal de Terry Gilliam, la más vilipendiada e incomprendida por la crítica y el público, es una verdadera joya artística y visual. Más allá de su carácter de película extrema, difícil e incómoda por sus escenas relacionadas con las drogas, la pedofilia, necrofilia, taxidermia humana y otros elementos escatológicos, analizaremos la procedencia de su imaginería, que hemos encontrado en la pintura realista norteamericana, por un lado, y en el imaginario dadaísta y surrealista, por otro. La mirada multifacética que propone este film atípico e inclasificable, permite, como veremos, insertar las piezas mas dispares.

Adaptación fiel de la novela homónima de Mitch Cullin¹, *Tideland* tiene relación con otros textos y filmes. En primer lugar, con el famoso cuento infantil de Lewis Carroll *Alicia en el país de las maravillas*, cuya presencia es superficial pero constante en la película: Jeliza-Rose (la niña protagonista) lo tiene como libro de cabecera. Comparte con su heroína una fantasía desbordante que Gilliam potencia al entresacar citas textuales sin profundizar en su filosofía, y al apropiarse de algunos de sus típicos iconos, madrigueras y animales que hablan. Sin embargo, ambas jovencitas son muy distintas: Alicia huye del aburrido ambiente de niña rica, mientras Jeliza-Rose lo hace de la cruda realidad de hija de yonquis, a quienes quería y cuidaba con pasmosa dedicación, y que finalmente han muerto por sobredosis. Sus fantasías le sirven de guía para sobrevivir en el incierto camino de la vida real, y en su empeño de recuperar a su familia y hacer nuevos amigos. No es la primera película que ofrece la evasión de los horrores de la realidad por la imaginación infantil y, en este sentido, también se ha citado su relación con películas como *El espíritu de la colmena* (1973), *Dentro del laberinto* (*Labyrinth*, 1986), *Paperhouse* (1988), *La piel que brilla* (*The Reflecting Skin*, 1990), *Léolo*

(1992), *MirrorMask* (2005) y, sobre todo, *El laberinto del fauno* (2006). Pero entre todas ellas, *Tideland* es la que, en un verdadero ejercicio de estilo que supera el propio cine de autor, ha conseguido hacer con plena libertad, brutalidad y riesgo, una auténtica reinvención visual y moral del universo infantil² que nos habla de la inocencia, la ternura y la búsqueda del amor sin tropezar con la típica visión romantizada de la infancia³, a la vez que desarrolla temas sociales recurrentes en la sociedad actual, desde las drogas a la deficiencia mental, desde el abuso de menores a la propia muerte.

Por otra parte, no se puede obviar la relación de *Tideland* con el propio sello Gilliam, marcado por trabajos profundamente personales y anticonvencionales. Este film sería una clara reafirmación desde *Miedo y asco en Las Vegas* (*Fear and Loathing in Las Vegas*, 1998), tras las concesiones que hiciera a los productores de su película inmediatamente anterior, mucho más comercial, *El secreto de los hermanos Grimm* (*The Brothers Grimm*, 2005)⁴; y su relación con el cine fantástico y de terror, sin que se adapte completamente a ninguno de ambos géneros porque, además de carecer de efectos especiales, ni existen elementos mágicos o sobrenaturales propiamente dichos fuera de la imaginación de Jeliza-Rose, ni hablamos de otro terror que no sea el de la propia realidad dramática que una mirada ingenua convierte en poética. Gilliam ha explicado que la película se disfraza de cuento fantástico porque es la única forma en la que parece entenderse hoy la realidad y, como tal, la ha situado a caballo “entre *Alicia en el país de las maravillas* y *Psicosis*”⁵. Sobre esta última película, vemos su influjo en imágenes como la desconcertante silueta de Dickens en la mecedora simulando ser el padre fallecido de Jeliza-Rose, o la de su hermana Dell amenazando a la protagonista con el cuchillo, amén de la misma atmósfera oscura y represiva de sus interiores y de la presencia-ausencia de la madre muerta en el mundo de los personajes. También pensamos en el Hitchcock de *Los pájaros* (*The Birds*, 1963) cuando Dell rememora la muerte de su madre por un enjambre de abejas que han invadido su pacífico entorno doméstico para devorarla.

La complejidad y riqueza de *Tideland* está en el juego constante entre lo real y lo surreal. Para el director, el film está planteado en términos más realistas que ninguno de sus trabajos precedentes, lo que es evidente si nos remitimos a la sinopsis temática de carácter social: la búsqueda de una niña, cuyos padres heroinómanos (Noah y Gunhilda) mueren, de una nueva familia en los elementos más o menos favorables que conforman su nuevo

entorno en la América rural de Texas: sus muñecas, los objetos que encuentra en la casa de su abuela paterna, la naturaleza con sus animales y plantas, y especialmente en sus extraños vecinos, dos hermanos cuyas excentricidades se deben igualmente a un pasado traumático: Dell, que supera la cuarentena, marcada por el abandono de su primer amor y la muerte de su madre por picaduras de abejas; y Dickens, un chico que no llega a la treintena, disminuido y epiléptico, que sufrió abusos sexuales en su infancia y sobrevive en su propio universo de océanos y tiburones al autoritarismo y malos tratos de su hermana. Lo *suprarreal* viene impuesto por el propio drama de los personajes y el camino particular que eligen para superarlo, donde caben todas las fantasías y perversiones derivadas del mundo onírico y/o de la enfermedad mental, enfatizadas por un trabajo de cámara basado en reiterados picados, contrapicados, angulaciones y encuadres forzados, que nos obligan a mirar su universo desde su propia óptica alucinada. La relación con el cine expresionista es indudable en el trabajo de cámara.

La mayor dificultad para separar realidad y *suprarrealidad* en *Tideland* está en la propia iconografía de la película, singularizada por la fotografía de Nicola Pecorini, que ha sabido traducir a la perfección lo que la realidad tiene de mágico, misterioso y oculto; o lo que de humano, sutil y tierno tienen las situaciones más excéntricas. De hecho, impacta principalmente por la elección de una imaginería artística que transita por varios estilos visuales, todos ellos lejanos a los impecables y comerciales efectos especiales de Hollywood, más ricos y complejos que muchas de las películas citadas con las que se la ha comparado.

En *Tideland* encontramos, en primer lugar, a la escuela realista en sus distintas versiones de hiperrealismo, realismo regionalista y realismo mágico. Es de todos conocida, porque así lo han reconocido Gilliam y su diseñadora de producción, Jasna Stefanovic, la influencia que ejerció la obra *Cristina's World* (1948), el cuadro más famoso del pintor estadounidense Andrew Wyeth, a la hora de dibujar ese mundo exterior sencillo en el que se ambienta la película, con sus casas de madera y sus interminables campos de cereales, que la cámara traduce en espacio acogedor o absolutamente asfixiante y agorafóbico, según los casos. Jasna señaló también la imagen del anciano dormitando sobre una vieja cama cubierta por la colorista y folklórica colcha *patchwork* representada en *Garret Room*, 1962) fue decisiva para componer el lecho en el que viviría para siempre el padre de Jeliza-Rose, cual rey vikingo, disecado por Dell para inmortalizar el que fue su primer amor.

JODELLE FERLAND BRENDAN FLETCHER JANET McTEER WITH JENNIFER TILLY AND JEFF BRIDGES

JEREMY THOMAS PRESENTS

A FILM BY

TERRY GILLIAM

TIDELAND



the squirrels made it seem less lonely

GEREMY THOMAS PRESENTS
in association with
HARVEY, TELEFILM CANADA, FORESIGHT FILM, ACTUAL MEDIA, THE HAROLD GREENBERG FOUNDATION, THE MOVIE NETWORK,
A DESERET PICTURE COMPANY, CAPITOL FILMS, VACANT, TERRY GILLIAM PRESENTS
JODELLE FERLAND, BRENDAN FLETCHER, JANET MCFEER, JENNIFER TILLY, JEFF BRIDGES,
GEORGE WILSON, BRUNNIE BAKER, PETER WATSON, PAUL DREY, NICK O'HAGAN, WEADYSLAW BARTEKOWICZ, DAVID DAVIDSON, DEPPING WHITE, MICHAEL DANIA,
JEFF SAMMA, STEPHEN WALKER, COLAZINA STEPHANOVA, NICOLA PESCIERI, VICKY TIDELAND, RITCHIE COHEN, JEREMY THOMAS, CARMELLA MARTINELLI, TERRY GILLIAM

Alma Cineart

www.a-film.com www.cineart.be



XXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXX

En realidad, la influencia de Wyeth en *Tideland* va mucho más allá de esta obra. Visualizando la extensa producción del pintor, reconocemos casi todos los escenarios y situaciones que desarrolla la película. De hecho, *El mundo de Cristina* no sólo aporta la imagen distintiva de la película con la casa, los extensos y dorados campos de trigo y la desvalida niña, sino que resume el mensaje de la misma: la lucha por sobrevivir de una muchacha. Porque oculto tras el famoso cuadro colgado en el MOMA está el drama de una persona real, hija de unos amigos íntimos de su esposa Wethsy, que sufrió poliomielitis de pequeña y quedó doblegada a una silla de ruedas de la que prefería prescindir y moverse arrastrándose tenazmente por el suelo. De hecho, si nos detenemos en la obra, en lugar de la imagen bucólica de una mujercita descansando entre la maleza, nos encontramos la figura de Cristina que ni siquiera era una adolescente cuando Wyeth pinto el cuadro, sino una mujer madura en un escenario opresor, empequeñecida frente a su casa que se le torna lejana e inaccesible; vemos una persona encarcelada e intrusa en su propio mundo, como Jeliza-Rose⁶.

Hay muchas imágenes-*Tideland* procedentes del universo Wyeth. La imaginería del pintor que recrea los parajes de Chadds Ford (Pennsylvania) y de la costa de Maine comparte con los ambientes de interior y exterior de la película ese juego de doble realidad que dota al mundo rural y pintoresco de un halo de misterio en sus paisajes, objetos y personajes, ofreciendo con mirada infantil los detalles y símbolos de la vida cotidiana que pasarían desapercibidos a los adultos. Si empezamos por las casas, para la de la abuela de Jeliza-Rose está el referente de la casa de Cristina, con su vieja madera pintada de blanco, que impresionó a Wyeth desde que la descubrió en el verano de 1939, y que pintó en múltiples ángulos y perspectivas, influido por la estricta geometría de Hopper. La casa de los extraños vecinos, de piedra, es más parecida a la representada en *Tenant Farmer* (1961), cuyo silencioso misterio se acentúa con la presencia de un perro ahorcado en el árbol situado a la izquierda, como si anticipara universo siniestro que rodea a la figura de la disecadora de animales. El entorno inmediato de ambas viviendas, con sus jardines descuidados y sus pequeñas cabañas de viejos aperos de labranza o de pesca convertidas en *Tideland* en talleres taxidérmicos, recrean el mismo universo desolado. En la escena que anuncia la llegada de Patrick desde la ciudad el joven con quien Dell establece un intercambio de sexo a cambio de enseres se amontonan calabazas, como en *Pumpkins* (1969). Similares viejos ventanales que invitan a la huida del opresivo y desvencijado

do ambiente o, al contrario, a introducirse en él para conocer la siempre interesante existencia ajena, encontramos en *Gerannius* (1960) o en *Wind from the Sea* (1948), que ofrece la panorámica de un amplio trigal. Desde cualquiera de ellos podría haber descubierto Jeliza-Rose el maltrato que Dell ejercía sobre su futuro y atormentado *novio-esposo* cuando lo obligaba a cazar su propia comida; o quizás, encaramado a ellos, el propio Dickens pudo saber de la existencia de la niña que vino a poner un poco de calor en su amarga vida.

Tideland reproduce a la perfección la atmósfera que se respira en gran parte de la extensa producción pictórica de Wyeth. Ese toque por el cual el mundo rural norteamericano, aparentemente tranquilizador y alejado de la mirada del gran mundo, se va tornando melancólico, sombrío y siniestro. En ambos casos se pervierte el concepto ideal de la gente trabajadora y temerosa de Dios arquetipo de los primeros colonos, para ofrecernos sus dramas y secretos, tanto o más escabrosos que los vividos en el abismo de la gran ciudad. Lo vemos en los paisajes y en los personajes que los ocupan. La representación fidedigna de la naturaleza característica de Wyeth, acentuada por el empleo de la pintura al temple y la técnica de punta seca, resulta intencionalmente opresiva por la elección de puntos de vista inicialmente muy altos, y más habitualmente bajos o muy bajos de muchas de sus obras, paralelos a los picados y contrapicados recurrentes en el film. El vertiginoso picado que emplea en *Soaring* (1942-1950) ofrece una panorámica ventajosa y estilizada de las colinas de Pennsylvania con sus granjas empequeñecidas, y permite al espectador ocupar la visión privilegiada del buitre su fascinación por el vuelo de los buitres le incitó a tomar el punto de vista alto en su pintura, a la vez que expresa la opresión de quienes están abajo, observados y amenazados por el animal carroñero, cual si fuera un bombardero⁷.

Los árboles aislados de Wyeth toman siempre estos puntos de vista extremos. Son tan espirituales como el árbol seco y retorcido que Jeliza-Rose elige como lugar-refugio en medio de la nada. Punto de encuentro entre la fantasía y la realidad, junto a él erigió el altar para ofrecer un regalo a Dell, cuya imagen siniestra, cual bruja gótica con malla de apicultor, le había hecho pensar que era un fantasma. A su lado descubrió el secreto de la enigmática figura: tan sólo era una mujer antipática y malhumorada, obsesionada por las abejas que mataron a su madre y a ella la dejaron tuerta como castigo por haber quemado las colmenas de su padre. Al lado del sombrío árbol estaba la simbólica madriguera del conejo donde más tarde caería su muñ-

ca preferida, cual Alicia. Con realismo científico, heredado del detallismo de Durero, los árboles de Wyeth poseen el mismo carácter mágico. El representado en *Dil Huey Farm* (1941) fue incluido en la exhibición *American Realists and Magic Realists* organizada en 1943 por Dorothy Miller y Lincoln Kirstein en el Museo de Arte Moderno de Nueva York. El entorno que lo acoge es muy similar al árbol preferido de Jeliza-Rose: está aislado y cercano a una corriente de agua las aguas pantanosas con sus hombres de barro. No es una afirmación arriesgada señalar que, habiendo revisado Gilliam y Jasna la obra de Wyeth para ambientar la película, dicho árbol de brazos diabólicos sobre el que hizo varias versiones, como *Pennsylvania Landscape* (1942), inspiró la elección del árbol de *Tideland*, que además se utilizó como imagen publicitaria de la película. Otros árboles pintados por Wyeth podrían haber favorecido, a su vez, los distintos puntos de vista que le otorgan su aspecto de árbol mágico, sabio y misterioso, como *The Hunter* (1943), cuyo arriesgadísimo picado insinúa que el cazador que espera a sus pies será la presa; visión justamente contraria a la que ofrece *Tideland* de la siniestra apicultora, esperando bajo las ramas secas, escopeta en mano. Uno de los estudios que hizo de ese último árbol, *Bottonwood* (1943) ofrece ya una visión fantástica de la naturaleza, con la forma de un niño esbozada entre el tronco y las ramas, cual si fuera a fundirse o a salir de él; en el mismo sentido, las raíces de *Spring Beauty* (1943) parecen garras amenazantes, y son realmente enigmáticos los ojos de gato del árbol representado en *No Trespassing* (1991).

El punto de encuentro más cercano entre la imaginería surrealista de *Tideland* y la obra de Wyeth se encuentra en el interés común por la muerte. Todos los personajes desean perpetuar a sus seres queridos: Jeliza-Rose mantiene vivo el recuerdo de su enferma y perturbada madre, que debió ser muy bella a pesar de la apariencia degradada que muestra en las dos únicas escenas que aparece en la película, previos al ataque que le produjo la muerte por sobredosis de metadona, en la cabeza de su Barbie más guapa, de agresivo carácter y pelo rubio platino, prototipo de mujer fatal. A su querido padre, el viejo roquero con el que soñaba viajar a la Jutlandia, lo mantiene vivo una mirada evasiva que responde a su amor y al deseo de no quedarse sola. Tras ayudarle a ponerse el chute de destino a sus últimas vacaciones, Jeliza-Rose no quiere reconocerle muerto pese a su aspecto amarillento, su olor nauseabundo o las moscas sobre su rostro. Dell, que practicaba una religión de conveniencia según la cual la inmortalidad no tenía por

qué desarrollarse en el Más Allá, disecó a Noah para recuperar su antiguo amor frustrado, como había disecado a su madre y a miles de animales de su entorno. En cuanto a Dickens, su perturbación mental le mantenía en la inocencia de creer durmiendo a su madre y de recordar la figura de la abuela de Jeliza-Rose *la señora que murió al caer por las escaleras* como una encantadora viejecita que le besaba en la boca durante todo el día porque le consideraba un ángel.

Es la mirada evasiva que el propio Wyeth hizo de la muerte en sus obras. Su primer contacto con el tema se produjo en su etapa de formación. Los primeros trabajos pagados fueron retratos de personas fallecidas para ilustrar esquelas de algunos periódicos de Pennsylvania y Delaware. En 1945, la muerte le tocó más de cerca cuando su padre, un famoso ilustrador, y su sobrino de tres años murieron en un accidente automovilístico arrollados por un tren, hecho que coincide curiosamente con el autobús tragado por el *tren-gran tiburón* de *Tideland* donde Jeliza-Rose jugaba con las hadas-luciérnagas. Wyeth, cuya producción se hizo más sobria y oscura, a la vez que más profunda y emotiva, tras el hecho funesto, hizo una interpretación lírica de la muerte en algunos retratos de sus vecinos. El retrato de Tom Clark en *Garret Room*, dormido en su ático sobre la colcha que había tejido su madre el que inspiró la imagen de Noah tratado como un muerto-vivo que preside la cena y duerme la siesta responde al espíritu *voyeur* del artista y a su deseo de conocer y mostrar a sus vecinos en sus distintos momentos privados del día y de la noche; sin embargo, la vejez del personaje y el halo de misteriosa calma que rodea toda su obra nos plantea la posibilidad de si Tom estaba vivo o muerto. La altura del viejo le obligó a pintar una cama que parecía extremadamente alargada, y esto le hizo pensar que cuando Clark muriera no habría ataúd para su tamaño y tendrían que quitarle los zapatos⁸. Similar estado de quietud, entre el sueño y la muerte, encontramos en *Adrift* (1982), cuya pequeña barca parece un ataúd para el viejo que dormita sobre el mar; anciano curtido por el sol en el que sería fácil imaginar a Noah, llegado al fin a su añorada y enigmática Dinamarca vikinga, eternizado por sus aguas mágicas que dejaban a los cadáveres incorruptos durante años. Más extraño es el retrato de Karl Kuerner titulado *Spring* (1978). En él, Wyeth traslada a su viejo y enfermo vecino adormecido en el tiempo ilimitado de sus recuerdos, desde su cama hasta una mortaja de cal, como si quisiera inmortalizarle en una eterna y florida primavera; el mismo destino que quería la esperpéntica Dell para su madre y su amor recuperado.

Tideland y Wyeth ofrecen una visión de la muerte triunfal, ligada a la inmortalidad física y mental. Su autorretrato en *Doctor Syn* (1981) resume a la perfección la postura del pintor y de los personajes masculinos de la película, todos ensimismados en la idea del agua —dígase océanos, pantanos o fiordos como elemento amenazante y a la vez purificador. Vestido con un uniforme de la guerra de 1812, su esqueleto majestuoso otea el océano en su camarote impecable todo lo contrario del cochambroso submarino de Dickens cual capitán Clegg, el pirata holandés de la novela de Rusell Thorndike del que toma el título, cuya doble vida era un reverendo doctor refleja la ambivalencia del pintor y su obra entre la realidad y el ensueño, entre la rentabilidad comercial y su aislamiento vital, y la que se oculta tras la inocente vida pueblerina de los vastos pastizales americanos. Para hacer este autorretrato, Wyeth, quien estaba familiarizado en el dibujo de esqueletos porque su padre le enseñó los rudimentos de la anatomía obligándole a pintarlos en distintas posturas durante seis meses, y por la atracción que sentía por las obras de Ensor y Delvaux, prefirió ser fiel a sí mismo y trabajar con su propia radiografía.

Wyeth aporta a *Tideland* el universo romántico del entorno rural americano y sus pobladores, de los que ofrece una visión mucho más nostálgica y soñadora realmente siniestra. Arropados por el mismo halo de espiritualidad que respiran las obras de Caspar David Friedrich el romántico entre los románticos pintores alemanes , sus lugareños esperan con calma, enfrentados a la naturaleza como religión, las respuestas primarias, sin que de ellos se intuyan las soluciones atroces que sí encontramos en *Tideland*, donde el traumatizado Dickens hará explosionar el *tren-gran tiburón* que le acechaba en el océano imaginario por el que nadaba con su cochambroso traje de buzo, creyendo que ese día regresaría el Niño Jesús. El universo de Wyeth no supera lo sublime y visionario. Los vivos que duermen parecen muertos pero no lo están; los que parecen muertos están en paz, como soñando; y los que han muerto realmente lo han hecho por selección natural y no por el capricho de una perversa aficionada a la taxidermia. Sus imágenes de animales muertos y disecados cornamentas de ciervo en interiores y exteriores de las viviendas, viejos huesos sobre mesas o estantes, presas esperando a ser despiezadas para la comida, etc.⁹ mantienen el ambiente de misterio general que domina toda su obra, pero no llegan al tono depravado y horrendo con que miran en la oscuridad los especímenes inmortalizados por Dell. Es muy interesante, por la cercanía que establece con la imaginería de



XXXXXXXXXXXXXX

película, la obra *Grey Squirrel* (1987), que representa una ardilla muerta las ardillas son excepcionales en el muestrario anomalístico de Wyeth donde abundan perros, aves y ciervos, junto a una casa de madera blanca como la de la abuela de Jeliza-Rose.

Así que, podemos concluir que la iconografía más *odiosa* de *Tideland* no está inspirada, en ningún caso, en la producción lírica de Wyeth. La hallamos entresacada, sobre todo, del universo surrealista, y sería digna de un estudio mucho más extenso. La imagen de la muerte como tema macabro, de las perversiones sexuales o la presencia de lo abyecto tan censurados a Gilliam por crítica y público, son viejos temas de las vanguardias que tenían el mismo objetivo provocador. La destrucción del ojo como símbolo de la mirada del espectador en *Un perro andaluz* (*Un chien andalou*, 1929) sólo pretendía mostrar caducos los hábitos visuales para abrir camino a otras profundidades de la experiencia ilustradas por imágenes chocantes¹⁰. Era la primera película de la historia del cine que, contra todas las reglas, se realizó para que no se pudiera soportar su visión¹¹, y sólo los más entusiastas entresacaron su carácter lírico, y el de *La edad de oro* (*L'Âge d'or*, 1930), considerada la más alta expresión del surrealismo cinematográfico. El cine surrealista, para el propio Buñuel, permitía introducir el elemento de misterio, presente e indispensable en el arte, pero ausente hasta entonces en la gran pantalla.

En sentido estricto, sólo las imágenes procedentes del universo imaginario y onírico de Jeliza-Rose son surrealistas. Sin embargo, encontramos también algunos de sus iconos fundamentales, como el tema de la muerte-putrefacción. La imagen que algunos han considerado no apta para todos



XXXXXXXXXXXXXX

los estómagos de Noah descomponiéndose ante una niña que no quiere verlo muerto y que asume como naturales su olor pestilente y su aspecto nauseabundo en parte porque estaba acostumbrada a los hábitos poco saludables y asociales de su padre aborda esa relación. El amor y la inocencia permiten a Jeliza-Rose besarle o dormir acurrucada sobre su cadáver hinchado, y sólo cuando Dell le clava el cuchillo para disecarle asume la realidad y cae desmayada.

Los surrealistas trataron la muerte como otra de las pulsiones vitales que el mundo onírico permitía recuperar para el arte y mostraron sin tapujos su cara más sórdida. Además de la presencia de cadáveres humanos y esqueletos en las obras por ejemplo, las carroñas de los arzobispos en *La edad de oro*, los surrealistas, y sobre todo los del entorno de la Residencia de Estudiantes de Madrid, se cebaron con lo *putrefacto*¹², que de ser un vituperio con el que designar a las personas inactuales, trasnochadas o inmovilistas vivas y muertas a la vez acabó generando una iconografía basada en imágenes de animales muertos y podridos como los burros los que yacen sobre los pianos en *Un perro andaluz* y de cantos, piedras o fósiles simbólicos de la petrificación de las ideas, que se incorporaron desde mediados de los años veinte en las obras plásticas de Dalí, Lorca o Maruja Mallo, a la vez que en las películas citadas. La versión de lo *putrefacto* asociado a las pulsiones sexuales que desarrollaron Buñuel, y mas aún el pintor de Figueras, añadieron, además de los simbólicos burros podridos, manos fálicas, cuerpos y sexos femeninos incitantes, monstruosos, bellos o repulsivos, enjambres de abejas, salpicaduras de partículas y toda suerte de hormigueantes pululaciones, manchas viscosas, miembros amputados, degollaciones, fragmenta-

ciones venosas, de lo que es ejemplo su emblemática obra: *La miel es más dulce que la sangre* (1927)¹. Procede de este imaginario, sin duda, la escena de *Tideland* con las hormigas corriendo sobre las manos de Jeliza-Rose cuando va a comer lo poco que le queda a un frasco mohoso que podría ser de miel o quizá de la genuina crema de cacahuete americana, con la que ademásunta la lengua, ya morada, de su padre muerto para alimentarle.

La repulsión que respecta a la mucho más impactante iconografía surrealista han provocado las inofensivas imágenes de *Tideland* casi cien años después, nos habla de la pervivencia de una sociedad putrefacta e inmóvilista sobre todo la relacionada con la industria del cine hollywoodiense, que se escandaliza porque una niña prepare el chute a sus padres drogadictos cuando la cámara nos ha ofrecido tantas imágenes de niños y adolescentes inyectándose ellos mismos en primer plano; porque un viejo y trasnochado roquero vomite y se ventosee en un autobús y su hija le cuide después de muerto como lo hacía en vida; porque una mujer desequilibrada quiera vivir con sus muertos no hablamos de los primeros planos de tantos muertos que el cine y la televisión nos enseña en guerras reales y figuradas; o porque un enfermo mental, solitario y atemorizado, se deje besar por una niña que juega a ser mayor son irrisorias las comparaciones de Jeliza-Rose con la *Lolita* de Nabokov, llevada al cine por Kubrick y Adrian Lyne. Ni siquiera si admitimos que las citadas imágenes de *Tideland* representan el mundo real y no el subconsciente, y que es el impacto de lo real lo que impresiona a la mirada de los impecables espectadores, se pueden lanzar tantas críticas absurdas sobre lo prohibitivo del film de Gilliam.

La parte onírica de la película es surrealista por concepto. Habla de los sueños y fantasías que permiten a una niña sobrevivir con aparente naturalidad a las terribles condiciones en las que se encuentra. Su mundo imaginario, donde se desarrolla la extraña relación con sus cuatro muñecas, representa el universo más irracional de *Tideland*, cargado de múltiples referencias artísticas y líricos matices, a la vez que sociológicas interpretaciones. La fabricación de muñecas y / o maniquíes a partir de fragmentos dispersos fue típica en muchos de los artistas que vivieron a caballo de las dos guerras. Para algunos eran mujeres-objeto sobre las que proyectar sus deseos, como la *Muñeca* de Bellmer (*La poupée*, 1933), la muñeca fetiche de Kokoschka (c. 1924), la que se ofrece a la mirada lasciva en obra póstuma de Duchamp: *Étant donné* (1946-1966) y algunas creaciones surrealistas; para otros representaban la cosificación humana, caso de los maniquíes metafísicos y

deshumanizados de De Chirico, Carrà y Savinio; para los dadaístas alemanes hablaban de la descomposición del mundo burgués los *autématas republicanos* de Grosz; mientras que los neoplásticistas Mondrian o Schlemmer incluían a sus maniquíes en un nuevo y armónico orden¹⁴. En los años ochenta, coincidiendo con un revival del surrealismo, las muñecas volvieron al mundo artístico como muñecas *abyectas*, categoría en la que han destacado artistas como Cindy Sherman o los hermanos Chapman.

En sentido estricto, según la definición actual de lo *abyecto* que describe las obras en las que se aúnan repulsión y deseo¹⁵ al presentar como protagonistas: suciedad, excrementos, alimentos podridos, animales muertos o vivos como insectos y gusanos, fluidos corporales, la sexualidad en un sentido amplio, la enfermedad, cuerpos deformes, mutilados, fragmentados o recomuestos, y cualquier tipo de inmundicia, etc., algunas imágenes y situaciones de *Tideland* tocarián lateralmente la abyección artística. Lateralmente, porque las imágenes más o menos repulsivas que aparecen no son gratuitas, como no lo era la espeluznante y detallada crónica de *Los desastres de la guerra* de Goya¹⁶. Si dejamos a un lado la imaginería de la película relacionada con la podredumbre de la muerte y otros aspectos de lo putrefacto que ya hemos citado, el enfoque de *Tideland* sobre las muñecas de Jeliza-Rose, con sus cuerpos fragmentados y sus personalidades delirantes, las hace intencionadamente repulsivas y a la vez, atractivas, términos indiscutibles para Bataille, uno de los primeros teóricos de lo *abyecto*¹⁷. Sin tener nada que ver con las muñecas *abyectas* de órganos sexuales dispares y sobresalientes que muestran las *Sex Pictures* de Sherman; ni siquiera con las maniquíes kitsch de los Chapman, con las que comparten la ruptura del tabú de la inocencia de la infancia, quebrando el romanticismo con el que se protege a niños y niñas de toda amenaza física y moral; las muñecas de *Tideland* son igualmente inquietantes.

Las confidentes de Jeliza-Rose son las cabezas de cuatro Barbies, la comercial y a la vez polémica muñeca que apareció a finales de los cincuenta como versión americana y suavizada de la alemana Lilli, inspirada en la protagonista de la tira cómica semipornográfica del diario *Bild Zeitung*. En *Tideland*, estos cuatro seres decapitados no muestran su lado sexy porque están sucias y despeinadas, y tanto sus cuerpos mutilados como la propia personalidad que encarnan las dota de cierto aire diabólico. En ellas se aúna el mundo infantil de Jeliza-Rose con el adulto, mucho más complejo y perverso, al que le abren los ojos. Pueden ser a la vez ingenuas y pícaras, valien-

tes o tímidas, fantásticas o realistas, autoritarias o sumisas a su dueña, que las maneja a conveniencia. La extrema sensibilidad e inteligencia de Jeliza-Rose se refleja en la elección de sus cabezas como objeto de juego, al intuir que sólo la mente, incluso en su delirio, es capaz de dominar el mundo.

Por ello, estos *dulces monstruos* tienen más relación con las muñecas dadaístas de Hannah Höch que con ninguna de las muñecas-maniqués anteriormente citadas que, antes de ser libres, nacen ya encadenadas. Como ellas, las muñecas de los fotomontajes y *collages* de Höch, formadas por secciones corporales de diversas procedencias, concentran su personalidad en la cabeza, que la artista hace descansar sobre unas piernas generalmente esbeltas y fibrosas inspiradas en las de Marlene Dietrich, ícono de mujer liberada, cual Barbie, que nació sin el peso de ser madre, esposa, o niña-bebé a la que cuidar. Su objetivo era construir una “mujer total”¹⁸, una mujer-persona en la que pudieran mezclarse caprichosamente rasgos y miembros de ambos性, de personas y animales, etc., con los que adquirir una identidad caprichosa, irónica y subversiva. En el mismo sentido, las Barbies de Jeliza-Rose, siendo muñecas descabezadas, son libres de responder al prototipo femenino deseado por la protagonista. Las principales metamorfosis se producen en los sueños de la solitaria muchachita. En uno de ellos, sus muñecas morena y pelirroja reciben alas y planean felizmente en el interior del cuerpo disecado de su padre, donde la niña las recluyó como castigo. El temido viaje a la muerte se convirtió, sin embargo, en una liberación que les permitió sustituir su posición estática sobre la pequeña maleta infantil, o de permanecer semimóviles en los deditos de Jeliza-Rose, a volar libremente. Todas las muñecas-cabeza de Höch que sustituyen piernas por alas expresan el mismo mensaje de *Tideland*: la necesidad de huir de una difícil realidad exterior (*Huida, Flight*, 1931) en su caso del acoso del gobierno nazi sobre los artistas “degenerados”¹⁹ y de la miseria de la sociedad y de sus modernos compañeros de viaje hacia el más acomodado mundo interior y fantasioso (*Nunca mantengáis ambos pies sobre la tierra*, 1940).

De todas las muñecas de Jeliza-Rose, la rubia es la de belleza hollywoodense. Por su sensualidad podría equipararse a la que Höch presenta en *Hecha para una fiesta* (*Made for a Party*, 1936), uno de sus fotomontajes más conocidos y reproducidos²⁰. La Barbie rubia encarna e idealiza la figura materna. Tras creerla muerta al caer en la madriguera del conejo, la resucita en uno de sus sueños, con el cuerpo de su madre y un cerebro nuevo. El

tipo contrario lo asume la esperpética muñeca de pelo azul, especie de mujer-bebé, de cara, peinado y voz andrógina, con una cicatriz atravesándole la cara, desde el ojo al mentón. Lejos de parecerse a una Barbie, su imagen es realmente macabra. Tímida y repudiada por las demás, al final es la única que sobrevive junto a Jeliza-Rose, a quien guía en el descubrimiento del amor-sexualidad e incita a conocer el gran secreto de Dickens que desemboca en el final feliz o trágico, según se mire de la película. Es la muñeca más cercana a la subversión de los roles sexuales del imaginario de Höch, con su pelo a lo *garçon* y su voz grave, capaz de convencer a Jeliza-Rose para que la besé en la boca en una escena tan cómica como grotesca cuando, tras el beso, suspira: «¡Oh, nena!». Su mismo rostro diabólico-infantil tiene la muñeca representada por Höch en el fotomontaje *Amor* (*Liebe*, 1926). La ausencia en ambas de un ojo acentúa su mirada petrificante y augura una personalidad arrolladora, incluso un conocimiento extrasensorial. La carencia del ojo, como en el caso de Dell, lejos de producirles ceguera les aporta un sexto sentido.

En muchos otros montajes de Hannah Höch se pone de manifiesto la importancia de la mirada en muñecas que tienen un ojo muy grande respecto al compañero, un ojo cerrado y el otro abierto, un ojo muerto, e incluso un ojo desconectado de su cuerpo, independizado en cualquier rincón de la obra, cual ojo espía, como los que forman *El ramo* (1929-1965) de ojos, confeccionado a lo largo de treinta años al que consigue, pese a todo, dar un aire festivo y alegre.

Este rasgo y, sobre todo, la necesidad de una nueva mirada, resume el contenido de *Tideland* y de la iconografía en la que hemos querido sustentarlala: desde la mirada hiperrealista, puramente *voyeur*, y a la vez simbólica de los paisajes y retratos de Wyeth, a la mirada provocadora del autor, cual ojo de Buñuel; desde la mirada ingenua de una niña de diez años, a la mirada sucia y acomodaticia de los espectadores; desde la mirada libre y poco perezosa de la cámara para captar los entresijos de la conciencia y la inconsciencia humana, a la mirada carcelaria del cine comercial; desde la mirada claustrofóbica y angustiosa que nos producen nuestras propias flaquezas, a la mirada evasiva y onírica en que a veces nos vemos obligados a transformarla. Y sobre todo la mirada artística, capaz de convertir pesadillas en sueños.

Tideland recupera el concepto del *sublime artístico* que enunciara Burke²¹ en 1757; la contemplación del drama con distancia estética que abrió las puertas del arte a una buena parte del imaginario romántico. Dependiendo

de nuestra mirada, de la amenaza directa o no a nuestros propios prejuicios, nos detendremos horrorizados en las moscas sobre el cadáver putrefacto de Noah o en las hadas-luciérnagas que convirtieron en santuario un autobús oxidado; repararemos en la pestilencia del padre en descomposición o en el aroma de los amplios pastizales. Gilliam nos propone la mirada inocente que es la infantil e irracional y nos invita al deleite de lo extremo ofreciéndonos como ayuda la belleza visual de las imágenes que lo desarrollan. Lo vemos en el fuego como broche final de la película. En el horizonte nocturno, su imagen catártica silencia el grito de los moribundos y el olor a carne quemada del terrible accidente de tren. Las pavesas decorando el cielo, cual luciérnagas, purifican el drama: –«Son maravillosas ¿verdad? – ¡Son amigas mías!».

DE MITOS, HIPNOSIS E IMAGINARIOS

JUAN LABORDA BARCELÓ

Universidad Complutense de Madrid

En el mundo de lo onírico, de lo imaginario pero no siempre irreal, reside la inspiración de múltiples artistas. En el caso de Terry Gilliam, la existencia de otros mundos es un tema clave. Recoge, por tanto, una pregunta eterna al plantear cuál es el sentido de los sueños, de las imágenes inconscientes que pueblan nuestra mente y por eso *El imaginario del Doctor Parnassus* (*The Imaginarium of Doctor Parnassus*, 2009), una de las obras más personales y accidentadas de su particular carrera, muestra las pasiones humanas desde lo fantástico y lo cotidiano. El título tiene reminiscencias del expresionismo alemán, en concreto de *El gabinete del Doctor Caligari* (*Das Cabinet des Dr. Caligari*, 1920) de Robert Wiene, con el que comparte no sólo sonoridad, sino también elementos narrativos como el poder hipnótico que ambos protagonistas ejercen sobre las personas que les rodean. En el caso del segundo, sobre el terrorífico Cesare, ejecutor involuntario de sus criminales planes, y en el del primero sobre todos aquellos que crucen un espejo mágico, al más puro estilo de *Alicia en el país de las maravillas*¹, punto de inicio de la fantasía que emerge de la mente de Parnassus y por extensión del propio Gilliam.

La película está planteada como una sencilla fábula en la que el protagonista debe enfrentarse a su destino, pero que se va haciendo más compleja a medida que avanzamos en el metraje. Aquí Gilliam nos lleva, con acierto, al mundo de los mitos. Una extraña compañía circense recorre las calles de Londres dirigida férreamente por un anciano con poderes paranormales, el Dr. Parnassus (Christopher Plummer) que, una vez en trance, es capaz de mostrar a quien penetre en su mente, quien atraviese el espejo, el futuro, sus deseos y sus miedos. Este personaje va acompañado, a modo de corte más que de familia, de su hija Valentina (Lili Cole), que anhela una vida familiar

que nunca ha conocido, un joven prendado de la hermosa muchacha, al que Parnassus recogió de arroyo, llamado Anton (Andrew Garfield) y un enano (Verne Troyer). El conflicto faustico viene planteado cuando descubrimos que Parnassus prometió al diablo, interpretado de forma muy especial y brillante por Tom Waits, entregarle a su hija a la edad de dieciséis años a cambio de la inmortalidad. Todo se plantea como una disputa por ir ganando almas, de modo que el vencedor conservará o se hará con la joven princesa, que viene de este modo a convertirse en una suerte de trofeo, de premio de torneo, aumentando la sensación de atemporalidad que en ocasiones transmite la obra. El diablo ni siquiera tiene sus rasgos de maldad característicos, ya que parece más preocupado por la competición que por la victoria. La aparición de un inquietante desconocido, Tony Shepard (Heath Ledger), vendrá a alterar todos estos elementos del juego.

La primera mitad del film está lleno de hermosas y atractivas posibilidades que defraudan antes de la conclusión del metraje. El guión falla y la historia no resulta entendible, probablemente debido a la incapacidad para superar la muerte del protagonista durante el rodaje. A pesar de ello, Gilliam salva la situación y nos deja una película llena de elementos visuales deslumbrantes, además de plantear una serie de cuestiones de orden filosófico y vital bastante inquietantes.

TIRITITEROS Y JUGLARES DE AYER, HOY Y SIEMPRE

El cine está lleno de obras sobre el circo o cuyo trasfondo se encuentra entre los feriantes, las compañías de teatro y toda clase de artistas ambulantes, probablemente por el carácter desarraigado y complejo de los integrantes del mundo de esa peculiar farándula, que les hace especialmente atractivos para el espectador, puesto que no hay mejor personaje que aquel atormentado y lleno de recovecos por explorar. Además, ese espacio alternativo se convierte en el lugar perfecto para que cualquier fugitivo, bien de la ley, del destino o de sí mismo, se refugie escondido en el constante peregrinar. Cabe recordar *El mayor espectáculo del mundo* (*The Greatest Show on Earth*, 1952) de Cecil B. DeMille, *Lili* (1953) de Charles Walters o *Trapecio* (*Trapeeze*, 1956) de Carol Reed, ambientadas, entre muchas otras, en el mundo del circo o de los feriantes. Algunos conflictos humanos se plantean con un origen o sobre un escenario circense, como en *El demonio de las armas* (*Gun*

Crazy, 1950), de Joseph H. Lewis, donde John Dall encontrará a su *partenaire* e incitadora al delito en un espectáculo ambulante de tiro al blanco con reminiscencias del lejano oeste. En otras obras como *El hombre elefante* (*The Elephant Man*, 1980) de David Lynch, *Scaramouche* (1952) de George Sidney o *Cómo ser John Malkovich* (*Being John Malkovich*, 1999) de Spike Jonze se vincula el circo o lo teatral con lo extraño, la huida o la existencia de otros mundos paralelos respectivamente. Incluso nuevas producciones para la televisión, como es el caso de la serie *Carnivàle* (2003), utilizan como vehículo narrativo, por sus atractivos naturales, la vida del circo.

Nuestros protagonistas formarán una de esas compañías venidas a menos, integrada por personajes claramente marginales, desarraigados y sin un objetivo específico más que la propia supervivencia. El espectáculo es su máxima, pero éste tiene una apariencia aterradora, conjugando confusamente el *burlesque* con la mitología oriental y occidental. Lo extraño, el enano que les acompaña, se mezcla con lo exótico; no en vano el Dr. Parnassus se muestra como un gurú indio, cuyo punto rojo, el chacra, el tercer ojo, se extiende por toda la calva sobre una poblada y extensa barba blanca. Sólo quién atraviese el espejo podrá descubrir las maravillas del subconsciente, del mundo imaginario y podrá enfrentarse a sí mismo.

La decadencia de esa forma de vida en un mundo dominado por la tecnología y la globalización marcan el devenir de nuestro extraño grupo. La carestía vital, que les hace tener cierto aire quijotesco, se une al gobierno con mano de hierro, casi absolutista, que Parnassus ejerce sobre su *troupe*, llegando hasta el punto de querer dominar el tiempo, puesto que retrasa voluntariamente la edad de su hija Valentina, para que no llegue el momento en el que el diablo venga a cobrarse su temida deuda.

Este primer elemento nos permite adentrarnos en las visiones de ayer y de hoy que son habituales en Gilliam. La idea se repite en otras obras suyas como *Los héroes del tiempo* (*Time Bandits*, 1981) o *El rey pescador* (*The Fisher King*, 1991). En especial en esta última, que podríamos denominar como una novela de caballerías, al igual que lo fuera *La bestia del reino* (*Jabberwocky*, 1977), marcada por elementos medievales como la búsqueda del grail y que trata de representar la decadencia de la sociedad moderna norteamericana².

En las películas de Gilliam suelen aparecer elementos históricos o tradicionales en una época actual, convirtiéndose así en anacronismos y reforzando de esta manera los rasgos de personalidad de sus protagonistas. De

este modo, Parnassus es una especie de rey con poderes paranormales, rodeado de una corte, con un bufón al que domina, una hija princesa y un joven enamorado pero en el Londres de hoy en día. Ejemplos similares podemos encontrar en la citada *El rey pescador*. En esta obra aparece un impresionante caballero rojo, símbolo de la muerte, que avanza amenazante por las calles del Nueva York actual; una vez más lo antiguo y lo moderno se dan la mano en las fábulas del director.

La compañía de nuestro doctor viaja constantemente de un lugar a otro de los suburbios en busca de un público que se les escapa, siendo representantes de una disputa eterna entre el Fausto, Parnassus, y el diablo, Mr. Nick. Son juglares anacrónicos que no hayan su sitio, pues no son de este tiempo. No en vano, el doctor ganó su inmortalidad y ahora paga las penas de su inacabable periplo vital.

El circo de Parnassus es una verdadera barraca, un inmenso carroaje negruzco y cascado, tirado por caballos, lo cual refuerza su sentido medieval, que se abre con una ruidosa tramoya para dejar ver el escenario a un lado de ésta. En ese mismo espacio se encuentran las estancias donde viven, superpuestas, prácticamente unidas en una, claro ejemplo de unión entre ficción circense y realidad. Igual que el espejo, real e imaginario, sobre una misma y fina línea.

Gilliam bebe de diversas fuentes para explicarnos que todo es una ficción. Recordemos la célebre frase de Shakespeare en *Como gustéis* (*As You Like It*, c. 1599):

«All the world's a stage
And all the men and women merely players;
They have their exists and their entrances,
And one man in his time plays many parts».³

En el caso de la película, todo el mundo es un escenario, el de sus aventuras, a la par que el destalado escenario de esa compañía se convierte no en uno sino en varios mundos, tantos como almas atravesen el espejo y se introduzcan en el imaginario del Dr. Parnassus. Todo es ficción, hasta las más duras realidades, lo que nos sugiere que toda la obra, a uno y otro lado del espejo, es una metáfora de los mundos, el real y el imaginario. De este modo aborda los mitos desde otra perspectiva, los hace humanos y por ello, a pesar de afirmar su importancia para el hombre moderno despegado de



XXXXXXXXXXXXXX

ellos, también los tergiversa y normaliza. Por ello se entienden las actitudes especiales de Mr. Nick, el demonio, que llega a resultar cercano al protagonista y a su hija, alejándose de los atributos típicos del mal absoluto. Del mismo modo, Parnassus es imperfecto y trámoso, no es un hombre engañado por el mal, sino que cayó en sus garras por decisión propia, para conseguir un amor imposible.

El joven Tony Shepard, que supuestamente es un enviado para resolver la situación y ayudar a Parnassus, resulta ser un hombre corrompido, con mayores connotaciones de maldad que el propio demonio, al que supera en cuanto a la significación satánica pues le encuentran colgando, ahorcado bajo un puente en una noche tormentosa, bailando sobre las aguas del Táme-



sis y burlando a la muerte con una pequeña flauta que le ayuda a sobrevivir albergada en su garganta. Unos signos cabalísticos dibujados en la frente le anuncian como portador de malos augurios que desatarán toda una revolución en la compañía. Valentina se rendirá a sus encantos, detrás de los cuales cree que se encuentra la piedra angular de sus deseos familiares, surgirá un enfrentamiento con el otro hombre joven del grupo y se modificará la imagen del espectáculo para ganar clientes con unos rasgos más cercanos al gusto burgués. Tony es el detonante de la catarsis de estos juglares medievales a los que arrastra hacia lo que ellos consideran su salvación y que concluirá con la desaparición del propio grupo. La unidad político-familiar de la compañía circense desaparecerá como efecto de las tensiones surgidas y de las cuentas pendientes con el diablo y con la mafia como le ocurrirá a Tony, que es un hombre de negocios con turbios contactos.

LO ONÍRICO COMO INSPIRADOR DEL ARTE

El imaginario del Doctor Parnassus nos permite adentrarnos en la faceta más fantástica de Gilliam como director. Al penetrar en la mente del doctor nos acercamos a la psique de los personajes que allí entran. Todo se vuelve irreal, lo cual permite de forma bastante coherente que el rostro del difunto Heath Ledger sea sustituido, siempre dentro del imaginario, por Johnny Depp, Jude Law o Colin Farrell, dándole al director el pie que necesita para tratar todos los temas fundamentales del ser humano, tales como el amor, el deseo, la tentación o el poder. Esta experiencia se asemeja a la del cine, puesto que desde nuestra butaca se nos proyecta una película interior, al igual que el sufrido cliente del circo de Parnassus que divisará, inmerso en una estética simbólica, subconscientes miedos o pasiones. En esas imágenes encontramos representado el universo del director, llegando a las cotas estéticas más altas de su carrera.

Podríamos definir el espacio imaginario como el lugar en el que se libra la batalla principal de la película. Los arquetipos que nos asaltan en el mundo onírico condicionan el resultado en el mundo real, del que únicamente sale beneficiada la hija del doctor, Valentina, que se salva de todos los peligros y consigue su preciada estabilidad familiar probablemente por ser el personaje más luminoso y cercano a la bondad. Los demás son personajes marcados por la oscuridad, y por ello tendrán que pagar sus culpas de uno u otro modo.

Dentro de ese particular cine fantástico que será el inconsciente del doctor Parnassus, a la vez imaginario del propio Gilliam, hay evidentes influencias artísticas. El director como artista también ve en ese espacio el marco perfecto para tomar elementos de otros autores y de su propio acervo. Si algo tiene la película es un universo propio.

En la primera ocasión que un borrachín británico atraviesa la hoja del espejo, observamos ese mundo cuyo tránsito inicial se asemeja al bosque de hadas propio de *Sueño de una noche de verano* (*A Midsummer Night's Dream*, c. 1595) de Shakespeare. Allí encontrará sus temores, su transformación por el alcohol, que le llevará a sufrir un verdadero *delirium tremens* y a aparecer en un lejano desierto que recuerda los fondos dalinianos. Así es el caso de *Venus y cupidillos* (1925), *La persistencia de la memoria* (1931) o *Atavismo del crepúsculo* (1933-1934), por citar algunos que se asemejan a los espacios surrealistas que Gilliam crea en esos fondos desérticos, estériles pero finalmente llenos de amenazantes riscos.

Al igual que en *Recuerda* (1945) de Hitchcock, donde los sueños también juegan un papel fundamental para aportar información a la historia, los rasgos de las obras de Dalí añaden tensión y significado a un conflicto personal. El desierto es el lugar en el que se debe decidir sobre las tentaciones, es un espacio inmenso donde el ser humano tiene la posibilidad de condenarse o de purificarse eligiendo el camino más duro, atravesándolo y triunfando sobre la adversidad, en un viaje tanto interior como exterior. Parnassus busca su redención a través de las elecciones de las almas de los que llegan hasta allí, pero lo habitual es que, tentados por la comodidad o el vicio, ninguno inicie el camino, áspero y escarpado, que les llevaría a la salvación.

Sin abandonar el ejemplo y la influencia de Dalí, existen paralelismos con la película, puesto que el primer plano que nos ofrece será un mendigo tumulado en la calle londinense con un reloj roto de fondo. La metáfora del tiempo detenido, de la inmortalidad obtenida por Parnassus, de la imposibilidad de mantener tal estado salvo en su imaginario, nos lleva a los relojes blandos, nacidos del sueño de un camembert derritiéndose como el propio Dalí diría. En la obra citada anteriormente, *La persistencia de la memoria*, se muestra un tiempo que no existe, paralelo y difuso, que podría muy bien ser el espacio onírico en el que juegan los personajes de *El imaginario del Doctor Parnassus*.

En el imaginario se dan escenas simbólicas y existen enormes influencias de autores reconocidos, siempre con un toque especial del director. En una

de las ocasiones, los protagonistas flotan sobre un espacio indeterminado pasando alegremente de un nenúfar a otro, con las evidentes connotaciones de la obra de Monet. Del mismo modo observamos que el cartel británico de la obra nos ofrece la imagen desnuda de Lili Cole, Valentina, como una verdadera Venus moderna, rodeada de todos los elementos propios de la estética de la película. Entre ellos destacan Tom Waits, Mr. Nick-Diablo, vestido con americana, abrigo y un bombín negros flotando por el aire agarrado a su paraguas. En ese eclecticismo propio del autor se mezclan las reminiscencias de Magritte con su *Golconde* (1953), donde hombres caracterizados igual llueven sobre la ciudad, y de la más famosa protagonista cinematográfica que vuela amarrada a su paraguas, *Mary Poppins* (1964).

Continuando con los elementos visuales propios del director, hay varias secuencias llamativas, pero una de las más simbólicas se dará la primera vez que Valentina y Tony coinciden en el imaginario, cuando se inicia la última fase de la obra. Ambos viajan por un río en una embarcación parecida a una góndola, símbolo inequívoco del amor cortés, del Eros más sensual, en la que se ha esculpido en la parte final la figura de Anubis, dios egipcio vinculado a la muerte y encargado de guiar a los espíritus al más allá. De este modo tan peculiar, Gilliam une la imagen más típica del amor romántico actual, reflejo del deseo sexual de los personajes que culminarán sus pasiones sobre esas maderas, y una expresión arcaica de la muerte. De ese modo se combinan el Eros, poderoso y fugaz, y el Tánatos, dominando éste último el espacio sobre el que se desarrolla la cópula y que augura un mal presagio para la joven pareja que, efectivamente, halla el inicio de sus problemas en la orilla cercana del río y desde allí va llevando al personaje de Tony hacia su perdición final.

Como no podía ser de otra manera, el arte y la literatura fantástica han sido determinantes para la realización de la parte de la obra correspondiente al imaginario. Otro de esos símbolos constantes a lo largo de la historia del arte es la serpiente, como portadora de la tentación y criatura de perdición. En uno de los viajes fantásticos por lo onírico, el río se tiñe de negro y se transforma en una sibilante víbora en cuyo rostro podemos ver a Mr. Nick, el diablo. Esa potente imagen nos recuerda a la obra *El dios serpiente* de Alfred Kubin, en la que nuevamente se nos presenta un signo de infiernito, de maldad. En ese reptil es inherente el peligro y la muerte, pues viaja de forma sigilosa, se mimetiza con el terreno y amenaza desde siempre al hombre, señalando la cercanía del Apocalipsis⁴. En este caso si se le otorgan

al diablo sus connotaciones habituales de negatividad, por lo que comprobamos que existe una doble visión del mal muy probablemente consecuencia de la debilidad del guión y de los problemas del rodaje.

Conviene señalar que Alfred Kubin fue el autor de una conocida novela llamada *La otra parte* (*Die Andere Seite*, 1908) de carácter fantástico, en la que un dibujante profesional es invitado a conocer una nueva tierra, el Reino de los Sueños, donde encontrará primero su inspiración y finalmente entrará en crisis. No es de extrañar que el director bebiera también de ella, puesto que en aquella obra lo onírico, el tiempo y los relojes detenidos cobran un sentido especial.

YA NO ES TIEMPO DE MITOS

El eje principal de *El imaginario del Doctor Parnassus* se desarrolla sobre el mito de Fausto. Existen diferentes versiones sobre la historia en la que un hombre vende su alma al diablo a cambio de la inmortalidad. La obra que nos ocupa presenta una fusión de varios de ellas. Este mito ha sufrido diversas acometidas tanto literarias como filmicas. En la literatura encontramos desde la anónima *Historia del Dr. Johann Fausto* (*Historia von D. Johann Fausten*. Frankfurt, 1587) hasta la más moderna de Thomas Mann de 1947, sin olvidar el *Fausto* de Goethe (primera parte 1808 y segunda 1832). En cada una de estas aproximaciones se le dan nuevos matices al personaje central, pero la idea principal consiste en un aventurero cínico y maestro en saberes ocultos, en este caso el Doctor Parnassus, que pacta con el diablo para satisfacer sus deseos a cambio de condenarse eternamente. Dependiendo de la época, el personaje de Fausto cobra diferentes significados, en la época barroca es el sabio orgulloso de sus conocimientos que llega a desafiar a Dios con su pacto demoníaco, en la época del Romanticismo, en cambio, se considera que su ansia de saber era equiparable a sus deseos de cambiar el mundo, que se identificaría con la pasión revolucionaria, precisamente por encontrarnos en la época de las grandes revoluciones como la de 1830 o 1848⁵.

El cine tampoco ha dejado de lado al mito. El primero en abordarlo fue Friederich Wilhelm Murnau, quien en 1926 realizó su *Fausto*. Diferentes obras han tratado el tema desde la dirección de autores como el británico Richard Burton, con su *Fausto* (1967), el checo Jan Svankmajer, que dirigió



XXXXXXXXXXXXXX

su obra del mismo nombre (*Faust*, 1994) o la cinematografía española donde destacan *El extraño caso del doctor Fausto* (1969) de Gonzalo Suárez o el experimental *Fausto 5.0* (2001) de la Fura dels Baus, con un excepcional trabajo de Miguel Ángel Solá, pero cuya narratividad queda frenada por una estética excesiva que hace incomprensible la historia.

El Fausto-Parnassus de Gilliam es un hombre cuya espiritualidad latente se vio alterada en tiempos inmemoriales por su contacto con lo diabólico, que sufre los juegos y apuestas de su enemigo como si fuese el mismo dios pero que sucumbe a él por sus deseos amatorios, por su anhelo de conquistar a una mujer más joven que él. No sólo se le concede una vez la inmortalidad, sino que rejuvenece, se transforma en su incontenible afán por satis-

facerse. Es un Fausto epicúreo que se encontrará a merced de los caprichosos designios de Mr. Nick, que vendría a ser el demonio, Mefistófeles, al que nunca puede burlar. Bajo ese planteamiento alterador de lo clásico, el director arremete contra las tradiciones, carga a unos y otros de motivaciones personales y asalta una nueva faceta del mito. La del hombre arrepentido que quiere salvar a su hija, pero que no se encuentra ante sí a un adversario terrorífico, sino marrullero y jugador, que eternamente le reta para ganarle siendo así el juego de la existencia el castigo más que la entrega-condena de la prole.

En la obra de Terry Gilliam, el relato y la leyenda son los que cobran importancia. En el primer encuentro entre Parnassus y Mr. Nick, narrado en la película a través de un *flashback*, se nos cuenta cómo en un remoto templo unos monjes realizan una reiterativa oración ritual, un tantra, para que el mundo siga existiendo. Allí llegará el diablo y alterará esa situación. Con sus artes oscuras les sella la boca para que no hablen más y comprueben como el mundo sigue existiendo, demostrando la inutilidad de sus creencias. El cine del autor es una metáfora del relato. Lo importante es contar el relato para que éste exista, si no es contado, no existe. Por eso el director, al igual que su personaje Parnassus, necesita crear mundos imaginarios u obras filmicas y compartirlas con los demás. Es la función comunicadora del cine, de la imagen, de la literatura en otros tiempos. Es la función de los juglares medievales, de los cronistas y del hombre de cine, no en vano existe un aprecio hacia la dura vida que llevan los protagonistas del film y que es extrapolable al propio Gilliam.

LOST IN LA MANCHA: EL CONTRAATAQUE DE LOS MOLINOS DE LA REALIDAD

ISABEL LÓPEZ CIRUGEDA

Universidad de Castilla-La Mancha

Podría considerarse que la marcada personalidad de Gilliam como cineasta se apoya en la profusión de entramados visuales, descifrables en clave literaria, que inciden en unos mismos intereses temáticos. La búsqueda individual, en oposición al medio circundante, realizada a través de individuos para quienes el área de confluencia entre lo real y lo ilusorio es especialmente difusa, conforma una constante en su obra hasta el punto de que el autor ha afirmado en más de una ocasión que todas sus películas podrían reducirse a una sola, y que ésta no sería sino una reinvenCIÓN de la historia del Quijote¹. La adaptación del clásico de Cervantes para la gran pantalla, un proyecto largamente acariciado, iba a hacerse realidad cuando, en agosto de 2000, Gilliam se instalaba en España para rodar lo que iba a ser su octavo largometraje, *The Man Who Killed Don Quixote*.

Una concatenación de circunstancias adversas provocaría su abandono forzoso y el consiguiente engrosamiento de la lista de quijotes *fallidos*, que parecen compartir la maldición que Cervantes lanzara en la segunda parte de su novela a las obras espurias nacidas a la sombra de su héroe, que incluye la versión del mismo Welles años atrás. Así, las semanas de preproducción y rodaje de Gilliam únicamente culminarían en la galardonada *Lost in La Mancha* (*Perdidos en la Mancha*, 2002), obra firmada por Keith Fulton y Louis Pepe dentro del inusual género del *unmaking-off*².

EL DOCUMENTAL SOBRE CÓMO NO SE RODÓ LA PELÍCULA

Keith Fulton y Louis Pepe habían trabajado en equipo desde 1990, cuando eran alumnos de la Escuela de Cine de la Temple University de Filadelfia.

Siete años después, la originalidad de sus proyectos motivó que Terry Gilliam les seleccionara para la grabación del corto promocional sobre el rodaje de *12 monos* (*The Hamster Factor and Other Tales of 12 Monkeys*, 2007). Su andadura posterior les había llevado a la realización de otros proyectos, como *Ciudad de ángeles* (*City of Angels*, 1998) de Brad Silberling, versión libre de *El cielo sobre Berlín*, de Wim Wenders y *Tres reyes* (*Three Kings*, 1999), de David O. Russell. Previamente a la ruptura con Hollywood tras diez años de trabajo, Gilliam contactó nuevamente con ellos Fulton ocupaba un despacho próximo al suyo en la Warner para la elaboración de otro documental independiente.

La experiencia previa se tradujo en una confianza fuera de lo común a la hora de abordar la filmación: fueron autorizados para registrar cualquier aspecto relacionado con el rodaje, a cambio de mostrar el contenido seleccionado a los interesados antes del montaje final. Esta premisa, en opinión de ambos directores, así como su actuación meramente *observacional* y no intervencionista, permitió que todos los implicados actuaran con naturalidad y constituye la clave de su entendimiento con Gilliam y su equipo, basado en el sentido humor y la confianza mutua.

En realidad, se trataba de la renovación de la propuesta que les realizará el año anterior en Londres, y Fulton y Pepe, aun desconfiando desde un principio de la viabilidad del proyecto, decidieron trasladarse a Madrid cuanto antes para poder filmar los aspectos relativos a la preproducción, una decisión proverbial a la hora de recomponer todos los factores que condujeron al descalabro final. Fueron estos problemas iniciales, en opinión de Fulton debidos a la falta de previsión de los productores, los que motivaron su decisión de realizar el documental, que iría tiñéndose progresivamente de un dramatismo épico que hacía aumentar el interés a medida que la película se hacía más inviable.

La triste paradoja de que la derrota de Gilliam suponía el triunfo de su proyecto nos hace interrogarnos sobre la delicada filmación de las escenas clave a partir de las que el equipo decidiría estructurar el documental. Al parecer, el cineasta no puso ningún inconveniente, ya que quería que quedara constancia del proceso y prefería que quedara plasmado por Fulton y Pepe antes de que se perdiera. Aparentemente ajeno a la realidad, a los dictados de Hollywood y a los sinsabores causados por experiencias previas, y pese a su reconocido mal carácter, Gilliam aparece sorprendentemente sereno durante todas las escenas tomadas durante el rodaje de su película.

Nunca parece dudar de la capacidad resolutiva del equipo al que ha confiado el milagro de suplir mediante su creatividad los recortes presupuestarios.

La escena que proyecta los escasos minutos rodados una vez que su ayudante de dirección, Phil Patterson, ya ha abandonado el proyecto, marca un punto de no retorno en el que se renuncia a la película. Este difícil momento en el que se reconoce vencido por las circunstancias constituye la estructura del montaje final, de noventa minutos, guiado a través de diecinueve escenas clave grabadas durante las ocho semanas vividas en España como si de una película de ficción se tratase. El documental, finalizado en enero de 2002, se complementa con ilustraciones de Doré, breves pinceladas sobre el guión acompañadas por la banda sonora y entrevistas a los integrantes del equipo rodadas en Londres una vez que el rodaje hubo finalizado. El resultado deja intuir la atmósfera de la película sin adelantar específicamente su contenido.

GILLIAM COMO QUIJOTE

El *Quijote* aporta un canto al inconformismo y las empresas imposibles pese a la mezquindad y prosaísmo imperantes en el propio entorno con las que Terry Gilliam, dadas sus características como cineasta, no podía por menos que identificarse. Su predilección por la visión espiritual y voluntarista del héroe cervantino que ha de ser entendida en sentido amplio, pues él afirma que engloba otros personajes, como Sísifo subiendo una piedra de forma indefinida por una montaña, se ha refrendado a lo largo de su trayectoria a través de protagonistas dotados de un espíritu inusualmente bizarro y dadioso, como Parry en *El rey pescador* (*The Fisher King*, 1991).

En la entrevista incluida en *Lost in La Mancha*, Gilliam se mimetiza con Cervantes por la posibilidad de expresar su propia filosofía vital, idea que se refuerza gracias a las citas del director pertenecientes al rodaje que fueron aportadas por Bernard Bouix, productor ejecutivo de *The Man Who Killed Don Quixote* a Fulton y Pepe. La aproximación del director al hidalgo, basándose en testimonios anteriores, podría articularse en dos sentidos. El primero es la conciencia de las posibilidades plásticas de la realidad, del peso de la subjetividad y de la propia percepción de sí mismo como artista, de la que afirma haber tomado conciencia en una imborrable experiencia onírica producida en un momento de enfermedad durante su infancia:

«Recuerdo haber tenido escarlatina [...] y esa fue la primera vez en la que sufrí alucinaciones. Yo estaba en la habitación escuchando a mis padres y entonces el congelador estallaba y los mataba a todos. Es algo que ha permanecido dentro de mí como si yo todavía estuviera en esa habitación. Todavía tengo sueños que permanecen, que juraría que son reales porque mi mente y todo mi cuerpo parecen haberlos experimentado. El problema ha sido siempre ése: no saber distinguir entre lo que es real y lo que no. Tengo esta memoria física de sueños que recuerdo claramente, mientras que no recuerdo en absoluto cosas que sí sucedieron, así que ¿qué recuerdos tienen más validez? Sólo sé que unos han intervenido más que los otros en mi formación: ése ha sido un factor clave desde el principio»³.

En segundo lugar, Gilliam se considera *quijotesco* en su compromiso a una idea dominante: la realización de películas. Se posiciona en contra del concepto del *autor* a sabiendas de estar más cerca de él que la mayor parte de sus compañeros de profesión al considerar que defender su idea y hacerla realidad implica recibir sugerencias por parte del equipo y sacrificar su punto de vista sobre algunos aspectos.

Lost in La Mancha muestra al director dirigiéndose a su equipo con total franqueza sobre la estrecha colaboración que espera de ellos. Insiste en que realizará preguntas individualizadamente y no a través de ningún asistente, así como espera le indiquen taxativamente cuándo sus expectativas no son realizables, un procedimiento puntal dentro de su *modus operandi* que le distingue de otros directores, pues no considera que su equipo como limitador sus posibilidades artísticas sino, por el contrario, como los encargados que su proyecto vea la luz. Por tanto, estima imprescindibles las informaciones sobre la viabilidad de sus ideas, pues en muchos casos podría suceder que su propia imaginación se convirtiera en el principal obstáculo de producción. Afirma asimismo distinguirse igualmente de la mayor parte de los cineastas por su capacidad de disfrutar ante la improvisación, y realizar cuantos cambios fueran necesarios en beneficio del film:

«Lo grandioso es tener la posibilidad de realizar [...] cambios durante el rodaje de la película. Sólo puedo compararlo con la realización de un cuadro de grandes dimensiones, o una escultura. De un mal corte, pierdes parte de lo que iba a ser un hermoso brazo. Tanto si

sigues adelante como si comienzas con un nuevo bloque de mármol, ya has cambiado tu escultura, y eso es lo que hago yo. En la mayor parte de las ocasiones, he tenido la bastante suerte como para poder realizar los ajustes necesarios»⁴.

Con este espíritu se asume *The Man Who Killed Don Quixote*, desestimando la posibilidad de rodar en Hollywood, lo que suponía reducir a la mitad lo que necesitaba para llevar a cabo el proyecto tal y como lo había concebido. Ocasionalmente, Gilliam ha reconocido mantener en su fuero interno un ajuste de cuentas con la obra de Spielberg o Lucas con la intención de reinterpretar a su estilo el tipo de película más taquillera. Aun en estas condiciones, se trataba de una de las películas más costosas que se hubieran rodado nunca en Europa, una superproducción para la que en un principio tenía asignados 32 millones de dólares, lo que provocó que los problemas de financiación planearan como una sombra siniestra a cada paso del accidentado rodaje. A pesar de un recorte inicial de ocho millones de dólares, precisaba de sofisticados decorados y marionetas y un guión que queda considerado “a la altura de la ambición de Gilliam”, dentro de su concepto de proyecto *global*, que abarca conjuntamente comedia, aventura, suspense, romance, texturas, aromas y atmósfera literaria en sintonía con la novela original y con su propia formación anglófila presente a lo largo de su filmografía que le hermana con la fantasía de Carroll, Disney, Hoffmann o Shakespeare:

«Me siento totalmente dividido: por un lado soy una persona visual, y por otro, soy una persona literaria que quiere contar historias como en los libros. Estas dos personalidades luchan entre sí, y esto a veces funciona y a veces no»⁵.

Su inclinación personal hacia el clásico se corresponde asimismo con una lectura que enfatiza su dimensión barroca y carnavalesca. En su adaptación, don Quijote adquiere una nueva dimensión fantástica, con el viaje en el tiempo de Toby Grosini, un publicista que viaja hasta el siglo XVII que don Quijote confunde con Sancho Panza. El carácter referencial del cine de Gilliam vuelve a remitirnos a los viajes en el tiempo que ya había acometido en *Los héroes del tiempo* (*Los héroes del tiempo*, 1982) o *Doce monos* (*Twelve Monkeys*, 1995). En este caso, la idea procede de *A Connecticut Yankee in King Arthur's Court*, de Mark Twain.

El reparto, configurado por Johnny Depp como Toby, Vanessa Paradis como Altisidora, su amante, y Jean Rochefort como don Quijote⁶, se caracteriza por la misma pluralidad lingüística del resto del equipo, que todos asumen con normalidad. «Nobody speaks English here», explica en el *making-off* a Rochefort en su llegada a España. En un momento en que otra generación de actores ha tomado el relevo en el mundo del celuloide, Gilliam había sido consciente de la dificultad de elegir un intérprete adecuado para su héroe, alguien que estuviera dotado de la comicidad y solemnidad necesarias y fuera buen jinete a pesar de la edad y fragilidad en la constitución inherentes al personaje. Tras años de búsqueda, Rochefort, avalado por una amplia trayectoria se perfiló como el candidato ideal. La barrera idiomática se convertiría así por primera vez en un verdadero problema. En su gran disposición para encarnar a don Quijote, Rochefort inició un programa intensivo de perfeccionamiento de la lengua inglesa de siete meses de duración, tras los cuales se sometió a las órdenes de Gilliam antes de la llegada de ningún otro actor. El guión describe a don Quijote como «viejo, de rostro enjuto y mirada fiera» y, dentro de esta caracterización, el director se propuso modificar su nariz, acortándola ligeramente mediante maquillaje a lo que consideraba el estilo español y en oposición a una extensa tradición de quijotes narigudos. Por su parte, Rocinante aparece transformado en yegua, aunque dentro de sus cánones tradicionales de representación.

Por otro lado, y a pesar de que en la primera página del guión, mostrada en *Lost in La Mancha*, aparece el personaje de Sancho, el papel de ayudante de don Quijote y verdadero protagonista de la película recae en Toby Grosini, cuya misión consiste en hacer de puente natural entre Estados Unidos y una recreación ficticia de la España de la Edad Moderna. Sus armas de cara al espectador son igualmente la vis cómica y un apego a su propio bienestar que contrasta vivamente con la despreocupación de don Quijote hacia estas cuestiones. Toby es un personaje arrastrado por las circunstancias que se deja llevar por una recreación de Altisidora en una persecución descomunal a cargo de marionetas gigantes. Pese a su alegada arrogancia, aqueja dificultades para adaptarse a su nueva situación se muestra su escasa habilidad para pescar y a las calamidades que lleva aparejadas los latigazos que recibe como prisionero. Al igual que Sancho, y debido a su extraordinaria situación y a su simplicidad de espíritu, duda de la realidad hasta llegar a aceptar como verdaderos los hechos más asombrosos, coinci-

diendo con el viaje habitual de los personajes de Gilliam que caen metafóricamente por la madriguera del conejo. En este sentido, la firme apuesta por Depp venía justificada por el halo de inocencia que le acompaña en cualquiera de sus interpretaciones.

Su lenguaje, y el alcance de su filosofía en general, aparecen mucho menos articulados que los de Sancho. Se había prescindido de florituras arcaizantes que resultarían extrañas a los oídos de hoy, y también de la posibilidad de actualizar su discurso a nuestra propia jerga, lo que hubiera podido producir resultados interesantes. El nombre de Toby Grosini viene inspirado por el del coescritor del guión y escudero habitual en las imposibles batallas de Gilliam, lo cual refuerza aún más la proyección de los creadores de la película en sus protagonistas.

Gilliam apoya sus expectativas de éxito en su pareja principal y es capaz de transmitirlo hasta el punto de que en los contratos con las aseguradoras se establece como *conditio sine qua non* la confluencia de director y dos actores principales para la cobertura del rodaje. La situación vendría a reproducirse a la postre en su película *El imaginario del Doctor Parnassus* (*The Imaginarium of Dr. Parnassus*, 2009), cuya producción hubiera quedado inacabada sin la intervención de Depp.

EL HOMBRE QUE MATÓ A DON QUIJOTE

El reparto femenino se apoya en la presencia de Vanessa Paradis y Miranda Richardson en los papeles de Altisidora y la duquesa pero, como apuntábamos, en una interpretación libre de estos papeles: Altisidora ayuda en ella a escapar a Toby de unos gigantes para terminar encontrándose con un vengativo don Quijote, que probablemente reprocha la deserción del que confunde con su escudero y amigo Sancho.

La elección de los personajes femeninos, numerosos aunque muy inferiores en número e importancia dentro del mundo del *Quijote*, determina el acercamiento a la novela. Al parecer, su camino no parece cruzarse en momento alguno con el de Dulcinea, ni siquiera mediante ensoñaciones como las de *Brazil* (1985). Optar por la aparición del ama y la sobrina supondría centrarse en la partida y el final de la historia, pasando por alto el grueso de las andanzas de la pareja protagonista. Otros personajes, como la pastora Marcela, o las doncellas que se congregan en la anagnórisis en la que

culmina la primera parte hubieran distraído la atención sobre el hidalgo. Maritornes y la ventera hubieran provocado posibilidades humorísticas y representativas del tono de la novela, pero la elección de Altisidora y la duquesa puede resultar más atractiva de cara al espectador, ya que supone mostrar la genial idea de Cervantes en la segunda parte: conseguir para sus protagonistas el palacio al que aspiraban una vez obtenido el debido reconocimiento por sus hazañas. Con Altisidora, don Quijote revive el episodio que imaginó en la venta con Maritornes, sólo que esta vez la belleza de la mujer, la riqueza del escenario y las referencias mitológicas y caballerescas son reales. El nudo de la segunda parte de la novela (II, 30-59) constituye el momento del trampantojo y el carnaval, pero en él la cultura y el refinamiento de la aristocracia y sus afines no parecen tan asentados como su残酷和 su capacidad ilimitada de disfrutar con la humillación de don Quijote. El repetido intento de seducción por parte de Altisidora, con simulacro de muerte incluido, quedaría sin respuesta, pues no es el manchego un héroe lúbrico, pero terminaría por sembrar en ella una zozobra y un resquemor auténticos. En la película, la aparición de Toby forzosamente alteraría este planteamiento.

Por otro lado, la reproducción de las aventuras de la primera parte parece ser más literal. *Lost in La Mancha* muestra la recreación de una de las primeras peripecias de la novela: la liberación de los galeotes (I, 22. «De la libertad que dio don Quijote a muchos desdichados que, mal de su grado, los llevaban donde no quisieran ir»), entre los que, por algún motivo, se encuentra Toby. Tal acontecimiento supone su primer contacto con el hidalgo.

Cervantes refiere la presencia de «hasta doce hombres a pie, ensartados como cuentas en una gran cadena de hierro por los cuellos, y todos con esposas a las manos. Venían asimismo con ellos dos hombres de a caballo, con escopetas de rueda, y los de a pie, con dardos y espadas»⁷. Toby queda así entroncado de alguna manera con el personaje de Ginés de Pasamonte, al parecer inspirado en un compañero de Cervantes. La elección de este pasaje supone el rescate de una de las facetas más controvertidas del hidalgo, que reivindica la libertad como derecho inalienable y estorba la actuación de la autoridad competente al libertar a delincuentes menores. De alguna manera, Cervantes, que se había encontrado en esta situación en repetidas ocasiones, se absuelve a sí mismo por el brazo de un héroe con un acusado sentido del honor y la justicia.

La versión de Gilliam, que reconoce no haber sido consciente de la complejidad del clásico, incluye una adaptación de la mítica batalla contra los molinos de viento en la que el hidalgo queda suspendido en las aspas de uno de los molinos. *Lost in La Mancha* la recrea por medio de las voces de Gilliam y Grisoni y del narrador del documental, Jeff Bridges, habitual desde su papel protagonista en *The Fisher King* (*El rey pescador*, 1991). La aproximación de tres gigantes, interpretados por tres campesinos españoles, es lo único que llegaría a satisfacer por completo al creador, que pretendía utilizar la escena como final de su tráiler promocional.

Si el título de la película, *The Man Who Killed Don Quixote*, concentraba la expectación en el desenlace consecuencia de la trama urdida por los paisanos del hidalgo para llevarlo de regreso a su pueblo, la realidad sería una vez más responsable de la muerte de don Quijote.

LOS MOLINOS DE VIENTO

Como director, Gilliam se precia de que su versión aporta como novedad la representación de lo que don Quijote ve y, precisamente, la dificultad de su equipo es comprender, visualizar y reproducir con exactitud el complejo entramado que él ha imaginado para su película. Los esbozos de escenografía y las maquetas mostradas en el documental remiten a proyectos anteriores y a su experiencia en la animación gráfica y óptica. Así, para la referida toma de la escena de los gigantes, ya no buscaría extras de gran altura, sino de aspecto fiero, como ya hiciera con Ian Muir para *Time Bandits*⁸.

The Man Who Killed Don Quixote volvería a plantear para Gilliam, como en *Las aventuras del Barón Munchausen* (*The Adventures of Baron Munchausen*, 1988), el reto de representar los grabados de Doré, que tanta fascinación ejercen sobre él y de los que se siente predestinado a reproducir para la gran pantalla. Maquetas y decorados faraónicos conformaron una especie de parque temático sobre el que Gilliam se mostraba progresivamente más detallista y exigente, que remite a sus batallas por el control creativo en Munchausen, a la vez que consideraba insuficientes las instalaciones de los únicos estudios disponibles en Madrid.

Si la empresa había sido demasiado extravagante para Hollywood, lo era incomparablemente aún más para los patrones europeos. El primer reto del rodaje consistió en reunir máscaras, las marionetas creadas por Els Come-

diantes y demás elementos de atrezzo con los actores, que no parecían encontrar el momento oportuno para incorporarse a la preproducción. También habría de recibir algún varapalo por parte de la prensa. La película había obtenido una financiación de dos millones de libras de la lotería británica, un hecho que fue sido duramente criticado por el crítico de cine Alexander Walker, contrario a este tipo de ayudas. En su columna para el *London Evening Standard* aseguraba que era un proyecto condenado desde un principio y le achacaba una falta de *anglicidad* intrínseca que no debería ser apoyada por fondos británicos:

«Es obvio que Gilliam no ha conseguido financiación de los estudios de Hollywood. Se trata de una clara indicación de cómo los americanos vienen a Europa a beneficiarse de los fondos europeos, y el resultado es otro *europastiche*. Ahora debemos preguntarnos: ¿es éste el mejor uso para el dinero público?»⁹

El cineasta, que efectivamente llevaba años sin rodar en Europa y que reconoce que el dinero europeo está siempre disponible y el americano sólo tras un éxito de taquilla, se vería en la necesidad de defender en otra columna su proyecto y su filiación voluntaria en Gran Bretaña, con ciudadanía incluida, y su pasión por la tradición literaria de este país.

Por otro lado, Gilliam reconoce no tener habilidad para calcular los gastos finales y moverse a través de cifras aproximadas con un margen de error del 30 al 40 %¹⁰. En este caso, los planes no dejaban margen de error en calendario ni en presupuesto, circunstancia arriesgada y peligrosa en un proyecto de tal envergadura. Semejante situación es habitual dentro de los proyectos grandiosos y fuera de lo común del ex Monty Python. Sin embargo, la maldición del difícil rodaje de *Las aventuras del Barón Munchausen*, que efectivamente no había sido olvidado por las productoras americanas, parecía volver a emerger. Paradójicamente, la idea de rodar la adaptación del *Quijote* había tomado fuerza tras el descalabro de este otro rodaje, que había abarcado problemas de reparto, presupuestos, fondos *malversados*, malentendidos culturales, de localización de escenas (hubo que desechar filmar Alhambra debido a la peligrosidad de la propuesta), vestuario, transporte, cierre de aeropuertos, e incluso un hipotético cambio de director. En esta ocasión, se había apostado por el relieve árido y majestuoso de las Bardenas Reales a manera de Campo de Montiel como localización del

rodaje de la liberación de los galeotes. Sin embargo, no se había contado con la existencia del campo de maniobras para las fuerzas aéreas de la OTAN, por lo que el ensordecedor sonido de los reactores estorbó el primer día de rodaje hasta que se decidió seguir adelante y añadir el sonido en postproducción. El resultado de aquel día fueron nueve minutos de metraje. La situación se complicaría al día siguiente con una lluvia torrencial que destrozaría parte del equipo y dejaría irreconocible el paisaje. Derrotados, se propusieron volver a Madrid para rodar escenas de interior fuera de la planificación y con la duda de si la compañía aseguradora accedería a considerar los hechos como causa mayor.

La toma de contacto de Jean Rochefort con la yegua, tan esperada por parte del equipo de dirección, suponía una inmejorable recomposición ficticia de la estampa de aquel Caballero de la Triste Figura, famélico, ajado y condolido de sus aventuras ecuestres. Sin embargo, el esfuerzo físico provocaría una doble hernia discal en el actor protagonista, con el consiguiente desplazamiento y hospitalización a Francia del actor sin fecha establecida de retorno al desconocerse cuánto duraría su convalecencia.

Por si fuera poco, los consabidos recortes presupuestarios habían revertido en una reducción del caché de los actores apenas mencionada y aparentemente aceptada que probablemente resultó determinante en el comportamiento de sus intérpretes que, con la excepción de Depp y Rochefort, no llegaron a incorporarse al rodaje. El abandono forzoso del segundo determinaría el fin de la cobertura del seguro y el abandono definitivo del rodaje.

NUEVAS AVENTURAS DE DON QUIJOTE Y SANCHO

La realidad, en forma de leyes de mercado, aplicación del estilo de Hollywood a los estándares europeos, e incluso de catástrofes naturales, había terminado por imponerse a la utopía y *The Man Who Killed Don Quixote* parecía destinado a convertirse en el eterno proyecto inconcluso de Terry Gilliam.

Sin embargo, a lo largo de los últimos meses, el director ha reiterado el deseo de retomar el proyecto tan pronto como la agenda de Depp lo permitiera, circunstancia que finalmente parece haber cambiado: «Quería rodar *Don Quijote* esta primavera. [Johnny] dijo que no estaba disponible y los dos estuvimos de acuerdo en que, puesto que voy a morir pronto, sería estupendo dejarlo terminado».

Se han manejado ya los nombres de Colin Farrell, Robert Duvall y Ewan McGregor con el que ya contaba para el reparto en el rodaje de 2000, como nuevo protagonista, ya que le considera una de las pocas personas capaces de meterse en la piel de Depp. A este respecto el actor irlandés se encargó de la parte más extensa en que se divide el papel inacabado de Heath Ledger en *El Imaginario del Doctor Parnassus*, cuyo fallecimiento fue una adversidad más a la que tuvo que hacer frente Gilliam.

La vuelta al rodaje junto al productor Jeremy Thomas, para la que ya se ha reescrito el guión y planeado localizaciones alternativas, supondrá el abandono temporal de *The Zero Theorem*, a la que al parecer considera otra versión diferente dentro de una concepción del mismo universo imposible. De esta manera describe Gilliam la reiteración de una misma idea y un mismo proceso a propósito de su nueva película, *The Imaginarium of Doctor Parnassus*:

«Se trata de un hombre que ayuda a la gente a florecer su propia imaginación, pero debe soportar su propio problema sólo porque a nadie le importa. Es como Don Quijote o yo mismo. [...] Se trata de la misma película que repito desde que hago películas. Espero un día llegar a hacerla bien de una vez y para siempre».

BIBLIOGRAFÍA

LIBROS GENERALES

- Ashbrook, John. *Terry Gilliam*. Pocket Essentials, Harpenden, 2000.
- Bouineau, Jean-Marc. *Le petit livre de Terry Gilliam*. Spartorange, París, 1996.
- Christie, Ian (Ed.). *Gilliam on Gilliam (Directors on Directors)*. Faber and Faber, Londres, 1999.
- Costa, Jordi y Sánchez, Sergi. *Terry Gilliam: el soñador rebelde*. San Sebastián: Festival Internacional de Cine de Donostia, San Sebastián, 1998.
- Danvers, Louis. *Brazil*. Editions Yellow Now, París, 1988.
- Dottorini, Daniele y Melelli, Fabio, *La favola della realatà. Il cinema di Terry Gilliam*, Schena, Fasano, 2002.
- García Inda, Andrés y González Ordovás, María José. *Brazil diciendo no: Reflexiones ético-políticas de Terry Gilliam*. Valencia, Tirant lo blanch, 2008.
- Gilliam, Terrry; Alverson, Charles y McCabe, Bob. *Brazil: The Evolution Of The 54th Best British Film Ever Made*. Orion Books, Londres, 2001.
- , *Animations of Mortality*. Eyre Methuen, Londres, 1978.
- Howard Johnson, Kim. *Monty Python's Tunisian Holiday: My life with Brian*. Thomas Dunne Books, Nueva York, 2008.
- Liberty, Fabrizio, *Terry Gilliam*, Il Castoro, Milán 2004.
- Marks, Peter, *Terry Gilliam*, Manchester University Press, Manchester/Nueva York, 2009.
- Mathews, Jack. *The Battle of Brazil. Terry Gilliam V. Universal Pictures. In the fight for the final cut*. Applause Theatre Book Publishers, Nueva York, 1998.
- McCabe, Bob. *Dark Knights and Holy Fools: Art and Films of Terry Gilliam*.

- Orion Books, Londres, 1999.
- , *Dreams and Nightmares: Terry Gilliam, The Brothers Grimm & Other Cautionary Tales of Hollywood*. HarperCollins, Nueva York, 2006.
- McCabe, Bob y Monty Python. *Monty Python, la autobiografía*. Barcelona, Global Rhythm, 2006.
- Pérez, Adolfo. *El humor de... Monty Python*. Masters Ediciones, Madrid, 2006.
- Perry, George. *Life of Python*. Londres, Pavilion Books, 1983.
- Sterritt, David y Rhodes, Lucille (editores). *Terry Gilliam: Interviews*. University Press of Mississippi, Mississippi, 2004.
- Sterritt, David y Rhodes, Lucille (Eds). *Terry Gilliam: Interviews*. University Press of Mississippi, Mississippi, 2004.
- Yule, Andrew. *Losing the Light: Terry Gilliam and the Munchausen Saga*. Applause Theatre Book Publishers, Nueva York, 1999.

ARTÍCULOS EN REVISTAS

- Casas, Quim. "Miedo y asco en Las Vegas: el mal sueño americano." *Dirigido por...: Revista de cine*, núm. 278, Barcelona, 1999, págs. 40-41.
- Chimal, Alberto. "Monty Python y el Santo Grial contra la Materia de Bretaña". *Quimera: revista de literatura*, núm. 265, Montesinos, Barcelona, 2005, págs. 21-25.
- Costa, Jordi. "Monty Phyton. Seis caballeros en busca de humor". *Dirigido por...: Revista de cine*, núm. 168, Barcelona, 1989, págs. 14-29.
- Latorre, Jose María. "12 monos: observador voluntario". *Dirigido por...: Revista de cine*, núm 266, Barcelona, 1998, pág. 72.
- Matthews, Peter. "Lost in La Mancha". *Sight & sound*, vol 16, núm. 9, Nueva York, 2006, págs. 41-42.
- Pardo García, Pedro Javier. "Perceval en Manhattan: El Rey Pescador de Terry Gilliam y el mito artúrico del Grial." *El retrato literario, tempestades y naufragios, escritura y reelaboración: Actas del XII Simposio de la Sociedad Española de Literatura General y Comparada*, Huelva, 2000. Págs. 611-621.
- Riambau, Esteve. "El rey pescador: Terry Gilliam a la búsqueda del Santo Grial". *Dirigido por...: Revista de cine*, núm 195, Barcelona, 1991, pags. 58-61.
- , "12 monos. Avería en la máquina del tiempo". *Dirigido por...: Revista de*

- cine, núm 244, Barcelona, 1996, págs. 34-37.
- Riera Guignet, Alejandro. "La influencia de Kafka en la película Brazil de Terry Gilliam". *Espéculo: Revista de Estudios Literarios*, núm. 35, Madrid, 2007.
- Sammon, Paul y Shay, Don. "The Adventures of Terry Gilliam". *Cinefex*, núm. 38. Riverside (California), 1989.
- Sánchez, Sergi. "Dos cabalgan juntos: Welles, Gilliam y la quimera cervantina", en: *Don Quijote en el cine; Nosferatu: Revista de cine*, núm. 50, Donostia Kultura, 2005.
- Sinker, Mark. "Tideland". *Sight & sound*, vol 16, núm. 9, Nueva York, 2006, pág. 80.
- Spines, Christine. "El bosque encantado de Terry Gilliam. El secreto de los hermanos Grimm". *Fotogramas & DVD: La primera revista de cine*, núm. 1943, 2005, págs. 92-95.
- Weinrichter, Antonio. "Brazil. Entrevista con Terry Gilliam". *Dirigido por...: Revista de cine*, núm 125, Barcelona, 1985, págs. 32-37.
- Usero Cañestro, Jesús. "Terry Gilliam, Lost in La Mancha y la maldición del Quijote en el cine", en: Payán, Miguel Juan (coord). *El quijote en el cine*, Ediciones Jaguar, Madrid, 2005. Págs, 121-128.

PUBLICACIONES COMPLEMENTARIAS

- Carrol, Lewis. "Jabberwocky". *Quimera: revista de literatura*, núm. 175. Montesinos, Barcelona, 1998, págs. 45-49.
- Gilliam, Terry y Grisoni, Tony. *Fear and Loathing in Las Vegas. Based on the novel by Hunter S. Thompson. Not the Screenplay by Terry Gilliam and Tony Grisoni*. Applause Books, Nueva York, 2000.
- LaGavenese, Richard. *The Fisher King: The Book of the Film*. Applause Books, Nueva York, 1991.
- McKeown, Charles y Gilliam, Terry. *The Adventures of Baron Munchausen: A Screenplay*. Applause Books, Nueva York, 1989.
- Palin, Michael y Gilliam, Terry. *Time Bandits: The Movie Script*. Doubleday/Dolphin books, Nueva York, 1981.
- Thompson, Hunter S. *Miedo y asco en Las Vegas: un viaje salvaje al corazón del sueño americano*. Anagrama, Barcelona, 1987.

NOTAS

INTRODUCCIÓN

- 1.- Dottorini, D. envía a Mathews, J., Earth to Gilliam, “American Film” marzo 1989, p. 34.

LA CONTRADICCIÓN COMO DEFORMACIÓN DEL ORDEN

- 1.- Monty Python y B. McCabe: *Monty Python: La autobiografía por Monty Python (Monty Python: The Autobiography)*. Traducción de Álex Gibert. Edición a cargo de Ana Mata). Barcelona, Global Rhythm Press. Colección: Memorias, 2006.
- 2.- I. Christie: *Gilliam on Gilliam*. New York, Farrar Straus & Giroux, 2000, págs. 26-27.
- 3.- M. M. Bajtín: *La cultura popular en la Edad Media y en el Renacimiento: el contexto de François Rabelais (Tvorchesvo Fransua Rable i narodna ja kul'tura Srednevekovija i Renasssansa)*. Traducción de Julio Forcat y César Conroy). Madrid, Alianza, 1998.
- 4.- L. Hutcheon: “Ironía, sátira y parodia. Una aproximación pragmática a la ironía”. En *De la ironía a lo grotesco*. México D. F., Universidad Autónoma Metropolitana Iztapalapa, Ed. Hernán Silva, 1992, pág. 180.
- 5.- M. M. Bajtín: *Teoría y estética de la novela* (Traducción de Helena S. Kriúkova y Vicente Cazcarra). Madrid, Taurus, 1989, pág. 237.
- 6.- L. Hutcheon: *Irony's Edge, The Theory and Politics of Irony*. Londres, Routledge, 1994, pág. 98.
- 7.- V. Propp: *Morfología del cuento: seguida de las transformaciones de los cuentos maravillosos (Morfologiya skazki)*. Traducción de Lourdes Ortiz). Madrid, Fundamentos, Volumen 21 de Colección Arte, 1987.
- 8.- “Tinkling Symbols”, *The Guardian*, 6 Abril 1977.

- 9.- P. Pedraza: *Metrópolis, Fritz Lang*: Estudio crítico. Barcelona, Paidós Películas, 2000.
- 10.- *Brazil*, The Criterion Collection, 1985, USA, Canada and US Territories.
- 11.- T. Todorov: *The Fantastic: A Structural Approach to a Literary Genre (Introduction à la literature fantastique [1970])*. Traducción de Richard Howard). Ithaca, New York, Cornell University Press, 1989, pág. 25.
- 12.- T. Todorov, *op. cit.*, pág. 26.
- 13.- R. Jackson: *Fantasy: The Literature of Subversion*. Londres, Methuen, 1981.
- 14.- J. M. García Cortés: *Orden y caos, un estudio cultural sobre lo monstroso en el arte*. Barcelona, Anagrama, 2003, págs. 20-21.
- 15.- N. James: “Time and the Machine”. *Sight & Sound*, British Film Institute, Abril 1996.

Monty Gillian o Terry Pyton

- 1.- Monty Python y B. McCabe: *Monty Python, la autobiografía por Monty Python*. Barcelona, Global Rhythm Press, 2006, pág. 119.
- 2.- S. Zizek: *El acoso de las fantasías*, México D. F., Siglo XXI, 1999. Traducción de Clea Braunstein Saal, pág. 178.
- 3.- Monty Python y B. McCabe, *op.cit.*, pág.109.
- 4.- J. Rodríguez López: “*Monty Python Flying Circus*. El humor de la pér-fida Albión”, en VV. AA. *Morfología del humor II*. Sevilla, Padilla Libros, 2006, pág. 112.
- 5.- Monty Python y B. McCabe, *op.cit.*, pág. 317.

Los Héroes del Tiempo

- 1.- En cuanto a esa progresiva desvinculación con el grupo cómico debemos mencionar *La bestia del reino*, un film de presupuesto realmente bajo que fue presentado en varios países como *Monty Python's Jabberwocky*, algo que sin duda ayudaría a su vida comercial, pero que el director vio como una agresión a su autoría. De hecho, lograría finalmente que el añadido fuera retirado del título. Resulta además un tanto irónico que *Los héroes del Tiempo* consiguiera mejorar las relaciones del grupo que, al borde de la separación definitiva en esos momentos, alcanzaría continuidad en *El sentido de la Vida (The Meaning of Life*, Terry Jones & Terry Gilliam, 1983).

- 2.- ¿Quién no querría repetir los recientes éxitos comerciales de *La guerra de las galaxias* (*Star Wars*, George Lucas, 1977) y *En busca del arca perdida* (*Raiders of the Lost Ark*, Steven Spielberg, 1981)?
- 3.- Dieron además con una fórmula que sigue funcionando hoy día, tal y como ocurre con la saga Harry Potter (J. K. Rowling reconoció estar influenciada por *Los héroes del tiempo* a la hora de escribir. Incluso la escritora pensó en Gilliam como primera opción para dirigir la primera película), la saga de Narnia, *Las crónicas de Spiderwick* (*The Spiderwick Chronicles*, Mark S. Waters, 2008) y un largo etcétera de películas, muchas de las cuales además tratan de explotar dicho éxito creando una saga, sistema heredado de *Star Wars* e *Indiana Jones*, que a su vez buscaban –de una manera más honesta– emular a los seriales que se proyectaban en los años treinta, cuarenta y cincuenta.
- 4.- J. Costa y S. Sánchez. *Terry Gilliam: El Soñador Rebelde*. San Sebastián, Festival Internacional de Cine de Donostia / Filmoteca Vasca, 1998, pág. 121.
- 5.- Es capital la influencia del cómic en Gilliam, quien casi siempre con contadas excepciones se ha encargado de la realización de los *storyboards* de sus películas. Uno de sus grandes referentes es la revista *MAD* y su creador Harvey Kurtzman con quien Gilliam llegó a trabajar en los años sesenta en otra de sus revistas, “*Help!*”, donde colaboraron entre otros Woody Allen o Robert Crumb. Es necesario mencionar que fue el primer gran director en interesarse en una adaptación de *Watchmen*, mucho antes que Darren Aronofsky y Zack Snyder, que dejó la empresa por imposible tras hablar con Alan Moore.
- 6.- Tira dominical publicada entre 1905-1914 y 1924-1927 y sin duda una de las obras maestras del género. En ella el pequeño Nemo vivía aventuras surrealistas que siempre terminaban cuando se despertaba en la cama. Su autor, Winsor McCay, fue además uno de los pioneros de la animación, destacando por el cortometraje *Gertie the Dinosaur* (1914), en el que creó el primer dibujo animado con personalidad propia. Más allá del superficial paralelismo temático de *Los héroes del tiempo* con *Little Nemo in Slumberland*, es lógico pensar que de alguna forma el carácter experimental y el tono onírico y surrealista del trabajo de McCay haya influenciado en obra de Gilliam.
- 7.- *Jabberwocky*, el título original de *La bestia del reino*, procede del título de un poema de Lewis Carroll.

- 8.- Una dinámica de la que también participaría la frustrada *The Man Who Killed Don Quixote*, y que nos recuerda que la tensión entre fantasía y realidad en la que viven sus personajes recuerda no sólo a Lewis Carroll, sino también a *El ingenioso hidalgo don Quijote de la Mancha* de Cervantes, otro de los libros presentes en el imaginario del director.
- 9.- En realidad todos los datos sobre la altura de los personajes mencionados fueron inventados por Michael Palin, pero cumplen a la perfección su función a la hora de describir la personalidad de Napoleón.
- 10.- El *Memorial de Santa Elena* pertenece a una serie de escritos que los amigos y admiradores de Napoleón, concretamente quienes lo acompañaron en su definitivo exilio en la isla de Santa Elena, escribieron recopilando y ensalzando los recuerdos y pensamientos del otrora emperador.
- 11.- *La firma del tratado de Campo-Formio* (*Signature du traité de Campo-Formio*, Eugène Promio, 1896), *Entrevista de Napoleón y el Papa* (*Entrevue de Napoléon et du Pape*, Eugène Promio, 1897), *Napoleón y el centinela* (*Napoléon et la sentinelle*, Eugène Promio, 1897), *Asesinato de Kléber* (*Assassinat de Kléber*, Eugène Promio, 1897) y *Napoleón y el Grognard* (*Napoléon et le Grognard*, autor desconocido, 1898).
- 12.- Para los Monty Python no había nada intocable a la hora de desacralizar la cultura, por lo que eran constantes las apariciones paródicas y siempre en clave de comedia de personajes históricos en sus películas. Desde Charles Dickens hasta los filósofos griegos, todos fueron blanco de sus burlas sin ningún tipo de distinción. Baste mencionar como ejemplo un genial *sketch* donde Hitler un hilarante John Cleese habría sobrevivido y permanecía oculto en un pequeño pueblo inglés donde trataba de comenzar una nueva carrera política.
- 13.- En *Intermisión*, episodio decimotercero de la primera temporada de *Monty Phyton Flying Circus*, Napoleón Terry Jones hacía acto de presencia. Se trataba de un surrealista *sketch* de apenas unos segundos donde el emperador aparecía disfrazado como un zepelín dos hélices y un cartel complementaban el habitual disfraz recreando la famosa tragedia del dirigible británico R-101. Junto con otros pequeños *sketches* formaba parte de un falso programa de televisión titulado *Imitaciones Históricas* (*Historical Impersonations*) en el que se descontextualizaba radicalmente a distintos personajes históricos.
- 14.- Junto con *Las Coéforas* y *Las Euménides* forma la trilogía de Esquilo conocida como la *Orestiada*, en la que se narra las tribulaciones de los

familiares del monarca.

- 15.- Cuyo barbado aspecto bien puede remitirnos a la llamada *Máscara de Agamenón*, descubierta en 1876 por Heinrich Schliemann y llamada así puesto que el arqueólogo creyó que a él pertenecía.
- 16.- Aportando un pequeño toque más de heterogeneidad de la película, señalaremos que el breve plano en el que vemos hundirse al Titanic procede de la película inglesa *La última noche del Titanic* (*A Night to Remember*, Roy Ward Baker, 1958), ralentizado y coloreado para la ocasión.
- 17.- J. Costa y S. Sánchez, *op. cit.*, pág. 129.
- 18.- Brian Froud es uno de los más reputados ilustradores de fantasía del mundo. Además de su trabajo en la ilustración también ha trabajado con sus diseños para películas como *El cristal oscuro* (*The Dark Cristal*, Jim Henson, 1982) y *Dentro del laberinto* (*Labyrinth*, Jim Henson, 1986), las cuales no están muy alejadas del mundo fantástico que crea Gilliam en *Los héroes del tiempo* y que participan de la mencionada corriente de cine fantástico y de aventuras para toda la familia.
- 19.- *The Crimson Permanent Assurance* es un cortometraje del director que precedía las proyecciones de *El sentido de la vida*. Realizado originariamente para formar parte de la película, su larga duración hizo que se acabara tomando la decisión de proyectarlo individualmente justo antes de la misma.
- 20.- J. Milton: *El paraíso perdido* (*Paradise Lost*). Traducción de Esteban Pujals. Madrid, Cátedra, 1986, pág. 80.

BRAZIL, EN ALGÚN LUGAR DEL SIGLO XX

- 1.- A. Bazin: *¿Qué es el cine?*, Madrid, Rialp, 2001, pág. 33.
- 2.- M. Foucault: *Vigilar y castigar: nacimiento de la prisión* (9^a ed. en España. *Surveiller et punir: Naissance de la Prison*. Traducción de Aurelio Garzón del Camino). Madrid, Siglo XXI, 1994, pág. 204.
- 3.- O. Gleiberman: “The Life of Terry”. En T. Gilliam, D. Sterrit, y L. Rhodes: *Terry Gilliam: Interviews*. Jackson, Univ. Press of Mississippi, 2004, pág. 31.
- 4.- F. Fellini: *Hacer una película* (*Fare un film*. Traducción de Josep Torrell). Barcelona, Paidós, 1999, pág. 136.
- 5.- O. Paz: *Las peras del olmo* (3^o ed.). Barcelona, Seix Barral, 1990, pág. 153.
- 6.- U. Walter: “Visiones del Apocalipsis: *Brazil* (*Brasil*, 1984)”, pág. 166.

- 7.- G. Deleuze: *La imagen-tiempo. Estudios sobre cine 2 (L'image-temps. Cinéma 2)*. Traducción de Irene Agoff). Barcelona, Paidós, 1986, pág. 97.
- 8.- M. Foucault, *op. cit.*, pág. 212.

MÜNCHHAUSEN: ALUCINACIÓN Y MODERNIDAD

- 1.- G. A. Bürger: *Las aventuras del barón de Münchhausen. Viajes prodigiosos por tierras y mares, campañas y aventuras festivas del barón de Münchhausen, tal como él suele contarlas en su tertulia en torno a una botella* (*Wunderbare Reisen zu Wasser und zu Lande: Feldzüge und lustige Abenteuer des Freiherrn von Münchhausen*). Traducción, prólogo y notas de Miguel Sáenz. Madrid, Alianza Editorial, 2003, pág. 171.
- 2.- A partir de aquí seguimos los pasos señalados por Miguel Sáenz en su prólogo a G. A. Bürger, *op. cit.*, *Las aventuras del barón de Münchhausen*, págs. 7-12.
- 3.- G. A. Bürger, *op. cit.*, pág. 46.
- 4.- G. A. Bürger, *op. cit.*, págs. 138-39.

12 MONOS: BIENVENIDOS AL FIN DE LOS TIEMPOS

- 1.- F. Beigbeder: *Windows on the World*. Traducción de Encarna Castejón. Anagrama, Barcelona, 2006, pág. 20.
- 2.- Véase J. Costa: *Hay algo ahí fuera Una historia del cine de ciencia-ficción, Vol I (1895-1959). De la Tierra a la Metaluna*. Barcelona, Glénat, 1997 y P. Duque: *Arañas de Marte. Videoguía de invasiones alienígenas*. Barcelona, Glénat, 1988.
- 3.- J. G. Ballard: *El imperio del Sol (Empire of the Sun)*. Traducción de Carlos Peralta). Barcelona, DeBolsillo, 2008, pág. 278.
- 4.- El viaje de Dorothy Gale es un recorrido espacio-temporal que finalmente resulta una alteración del estado de conciencia. Es necesario recordar las versiones cinematográficas *El mago de Oz (The Wizard of Oz*, 1939) de Victor Fleming, película de culto que fue un fracaso en taquilla en su momento, así como *El mago (The Wiz*, 1978) de Sidney Lumet, uno de los iconos de musicales del funky. En cuanto a un viaje hacia lo imposible cabe recordar asimismo la novela de Lewis Carroll, seudónimo de Charles Lutwidge Dodgson (1832-1898) *Alicia en el país de las maravillas (Alice in Wonderland*, 1865). Aparte de la fracasada versión de Disney de 1951, Tim Burton la ha rodado en 3D para la misma productora.

- 5.- «Los aeropuertos y los complejos cinematográficos están elaborados y concebidos para observar una pérdida identitaria». M. Augé: *Los no lugares, espacios del anonimato. Antropología sobre la modernidad*. Barcelona, Gedisa, 1993.
- 6.- «Cita, simulación, reappropriación, el arte actual se dedica a reappropriarse de manera más o menos lúdica, más o menos kitsch, de todas las formas y obras del pasado, cercano, lejano y hasta contemporáneo». J. Baudrillard: *El complot del arte. Ilusión y desilusión estéticas (Le complot de l'art*, 1997. Traducción de Irene Agoff). Buenos Aires, Amorrortu, 2006, pág. 11.
- 7.- J. González Requena: *Clásico, manierista, postclásico. Los modos del relato en el cine de Hollywood*. Valladolid, Castilla, 2006.
- 8.- «No hace más que llenar el vacío de la imagen en la forma de maquinación frenética *high-tech*, con una agitación frenética y ecléctica, aumentando así nuestra desilusión imaginaria». J. Baudrillard, *op. cit.*, pág. 19.
- 9.- J. A. Ramírez: «El urbanismo del Renacimiento en la especulación teórica y en la tratadística normativa» y «La arquitectura en la pintura del Renacimiento». En *Construcciones ilusorias. Arquitecturas descritas, arquitecturas pintadas*. Madrid, Alianza, 1983, págs. 43-111. Véase también J. A. Ramírez: *Edificios y sueños. Estudios sobre arquitectura y utopía*. Madrid, Nerea, 1991 y V. Vercelloni: *Atlante storico dell'idea europea della città ideale*. Milán, Jaca Book, 1994.
- 10.- M. Volpi Orlandini: *Böcklin*. Florencia, Giunti, 2001 y W. Ranke: «Un tudesco-romano debe essere idealista? Riflessioni provvisorie su alcuni quadri dell'ultimo Böcklin» y G. Pinatoni: “Böcklin e la cultura romana di fine ottocento”. En C. H. Heilmann: *I "Deutsch-Römer": il mito dell'Italia negli artisti tedeschi, 1850-1900*. Roma, Galleria Nazionale d'Arte Moderna e Contemporanea, 1988, págs. 30-46.
- 11.- R. Roseblum: *La pintura moderna y la tradición del romanticismo nórdico. (Modern Painting and the Northern Romantic Tradition. Friedrich to Rothko)*. Versión española de Consuelo Luca de Tena) Madrid, Alianza, 1993; VV. AA.: *La abstracción del paisaje. Del romanticismo nórdico a el expresionismo abstracto*. Madrid, Fundación March, 2008, VV.AA: *Explorar el Edén. Paisaje Americano del siglo XIX*. Madrid, Museo Thyssen, 2000 y Scott, A.: *Yosemite*, Univertsiy of California Press, Los Angeles, 2006.
- 12.- «En 1957 Edward G. Robinson tuvo que vender sus obras de arte para

compensar a su mujer en un reñido proceso de divorcio. El griego Stavros Niarchos compró por 3 millones de dólares 58 cuadros del impresionismo y posteriores. Al actor americano le dolió deshacerse de las obras a las que llamaba “sus hijos”. Llamaba frecuentemente para preguntar cómo estaban las obras de arte. Cuando el armador se cansó de las llamadas le recordó a Robinson que sus hijos no eran suyos sino del griego y el actor dejó de llamar». C. Rodríguez: *Los Thyssen, por amor al arte*. Barcelona, Ediciones B, 1997, pág. 179.

- 13.- Cabe destacar, entre cientos de aportaciones, *A ciegas* (*Blindness*, 2008) de Fernando Meirelles, sobre texto de José Saramago; *El incidente* (*The Happening*, 2008) de M. Night Shyamalan; *Planet Terror* (2007) de Robert Rodriguez; *[Rec]* (2007) de Jaume Balagueró y Paco Plaza, con segunda parte, *[Rec 2]* (2009) y los remakes americanos *Quarantine* (2008) de John Erick Dowdle e *Infectados* (*Carriers*, 2009), dirigida por Álex y David Pastor; *El último hombre vivo* (*The mega Man*, 1971) de Boris Sagal y *Soy leyenda* (*I Am Legend*, 2007) de Francis Lawrence, ambas basadas en la novela de Richard Matheson (1954); *Hijos de los hombres* (*Children of Men*, 2006) de Alfonso Cuarón; *28 días después* (*28 Days Later*, 2002) de Danny Boyle; *28 semanas después* (*28 Weeks Later*, 2007) de Juan Carlos Fresnadillo; *Virus* (1999) de John Bruno; *Estallido* (*Outbreak*, 1995) de Wolfgang Petersen sobre texto de Crichton y *Apocalipsis* (*The Stand*, 1994), miniserie de TV basada en la novela *La danza de la muerte* de Stephen King y dirigida por Mick Garris. Revisiones del género zombi a partir de *La noche de los muertos vivientes* (*Night of the Living Dead*, 1968) de George A. Romero con las secuelas firmadas por el mismo director *Zombi* (*Dawn of the Dead*, 1978); *El día de los muertos* (*Day of the Dead*, 1985); *La tierra de los muertos vivientes* (*Land of the Dead*, 2005); *El diario de los muertos* (*Diary of the Dead*, 2007), y *Survival of the Dead* (2009). Véase J. M. Serrano Cueto: *Zombie Evolution*. Madrid, T&B Editores, 2009. Otra película que supuso una nueva revisión del género fue *La invasión de los ladrones de cuerpos* (*Invasion of the Body Snatchers*, 1956) de Don Siegel.
- 14.- De la que se hicieron tres versiones cinematográficas *Resident Evil* (2002) de Paul Anderson, *Apocalipsis* (2004) de Alexander Witt, y *Extinción* (2007) de Russell Mulcahy, y se prepara *Afterlife* para 2010, dirigida nuevamente por Paul Anderson.
- 15.- Aparte de *Blade Runner* debemos de citar dos películas a este respecto

como *Días extraños* (*Strange days*, 1995) de Kathryn Bigelow, con guión y producción de James Cameron, y, más recientemente, el remake *La Isla* (*The island*, 2005) de Michael Bay, una revisión de la clásica *La fuga de Logan* (*Logan's Run*, 1976) de Michael Anderson, convertida en serie de TV en 1983.

- 16.- El demente puede crear universos de calidad artística. Como el propio Jaspers escribió en 1922, «surgió de la pregunta por los límites de la inteligibilidad de la vida y la creatividad humanas». K. Jaspers: *Genio artístico y locura (Strindberg und Van Gogh)*. Traducción de Adan Kovacsics). Barcelona, Acantilado, 2001, pág. 7.
- 17.- «Mantiene la tensión que se deriva de tratar problemas reales con soluciones espaciales y constructivas imaginativas y a menudo radicales». J. Swartz: *Lebbeus Woods. La paret*. Barcelona, La Caixa, 1985, pág. 6 y H. Klotz: *Vision der Moderne. Das Prinzip Konstruktion*. Frankfurt, Prestel, 1986, págs. 472-477. Consultese la web: lebbeuswoods.net.
- 18.- L. Woods: "La pared". En J. Swartz, *op. cit.*, pág. 12.
- 19.- J. F. Lyotard: *La condición posmoderna (La condition postmoderne: rapport sur le savoir)*. Traducción de M. A. Rato). Madrid, Cátedra, 2004.
- 20.- Virgilio: *Eneida. Liber Secundus*, vs. 246-47.
- 21.- «Sueños. Pedacitos de muerte. Cómo los odio».

MIEDO Y ASCO EN LAS VEGAS. ESPEJISMOS EN EL DESIERTO

- 1.- En los *Apophthegmata Patrum* o *Sentencias de los Padres*, colección compilada a finales del S.V donde se narran las virtudes y milagros de los padres del desierto, se afirma de facto que el intento de los padres por huir de las tentaciones les hacía peregrinar al desierto, lugar primero del monacato, para encontrarse después con la tentación dentro del propio monasterio. Véase: R. Teja: "El demonio de la homosexualidad en el monacato egipcio", en *El Diablo en el monasterio. VIII Seminario sobre Historia del Monacato*. Aguilar de Campo, Fundación Santa María del Real. Centro de estudios del Románico, 1994, págs. 19-32.
- 2.- Queremos subrayar aquí la importancia y aportación de dos obras apenas conocidas de la *Beat Generation* a este significativo movimiento literario: *El primer tercio* de Neal Cassady (*The First Third*, 1971. Traducción de Fernando González Corugedo. Barcelona, Anagrama, 2006) y el libro de poemas *Gasolina y otros poemas* de Gregory Corso (*Gasoline*, 1958. Traducción de Diego A. Manrique. Barcelona, Star Books, 1980).

- Ambas permiten un acercamiento a dos escritores de gran calidad al espíritu *Beat*, que sin embargo fueron menos divulgados por la crítica.
- 3.- A. Ginsberg: *Sándwiches de Realidad (Reality Sandwiches)*. Traducción de Antonio Resines). Madrid, Ed. Visor de poesía, 1997, pág. 21.
 - 4.- Esto se hace notar especialmente en la obra de William Burroughs y en particular en su trilogía *Ciudades de la noche roja (Cities of the Red Night)*. Traducción de Martín Lendínez). Barcelona, Ed. Bruguera, 1981; *El lugar de los caminos muertos (The Place of Dead Roads)*. Edición de Daniel Pastor). Madrid, Cátedra, 1994 y *Tierras de Occidente (The Western Lands)*. Traducción de José Manuel Álvarez Flórez). Madrid, Guadarrama, 2003.

LOS HERMANOS GRIMM

- 1.- Argumento que recuerda a la película de Luis García Berlanga: *Los jueves, milagro* (1957).
- 2.-B. Bettelheim: *Psicoanálisis de los cuentos de hadas (The Uses of Enchantment. The Meaning and Importance of Fairy Tales)*. Traducción de Silvia Furió). Barcelona, Crítica, 1999, pág. 69.

TIDELAND, ICONOGRAFÍA PARA UNA PELÍCULA

- 1.- M. Cullin: *Tideland*. Chester Springs, Pennsylvania, Dufour Editions, 2000.
- 2.- P. Roig: "Alicia en el país de los horrores". Barcelona, Judex, 2007.
- 3.- Gilliam ha insistido en la pesada carga romántica del cine actual protagonizado por niños. A. Rodríguez García: "Entrevista a Terry Gilliam". En *Miradas de Cine*, nº 63, junio de 2007.
- 4.- J. Vallet: "Gilliam en el país de las maravillas". En *Miradas de Cine*, nº 63, op. cit.
- 5.- A. Rodríguez García: "Entrevista a Terry Gilliam", op. cit.
- 6.- *Museo de Arte Moderno de Nueva York (M.O.M.A.) Una película dirigida por Reiner Moritz. Producida en versión española por Reiner Moritz, escrita por Elizabeth Clegg [et al.]*. Madrid, Visual Ediciones, 1988.
- 7.- M. R. Taylor: "Betuxen Realism and Surrealism: The Early of Andrew Wyeth". En *Andrew Wyeth. Memory & Magic*, Hiltg Museum of Art, Atlanta / Philadelphia Museum of Art, New York, Rizzoli International Publications, 2006, págs. 31-32.
- 8.- A. Wyeth: *Garret Room*. En *Andrew Wyeth. Autobiography*, Boston,

- New York, Toronto, A Bulfinch Press Book, 1998.
- 9.- Ejemplo de esta iconografía la encontramos en sus obras: *The Trophy* (1963), *Whale* (1983), *Winter Morning* (1946), etc.
- 10.- E. Guigon: "Luis Buñuel y el surrealismo". En Emmanuel Guigon (coord.): *Luis Buñuel y el Surrealismo*. Teruel, Museo de Teruel, 2000, pág. 12.
- 11.- A. Kyrou: *Le surréalisme au cinéma*. París, Arcanes, 1953.
- 12.- Dicho adjetivo sin autoría reconocida aunque se apunta la influencia de Pepín Bello fue el que eligieron Dalí y Lorca como título de un libro de caricaturas con los tipos y situaciones putrefactos de la España conservadora que no se llegó a editar. Véase R. Santos Torroella: *Los "putrefactos" de Dalí y Lorca. Historia y antología de un libro que no pudo ser*. Madrid, Residencia de Estudiantes. CSIC, 1995.
- 13.- R. Santos Torroella: *La miel es más dulce que la sangre. Las épocas lorquiana y freudiana de Salvador Dalí*. Barcelona, Seix Barral, 1984.
- 14.- Sobre este tema véase: C. Crego: *Perversa y utópica. La muñeca, el maniquí y el robot en el arte del siglo XX*. Madrid, Abada editores, 2007.
- 15.- Así se entendió en la exposición *Arte abyecto: Repulsión y deseo en el arte americano* organizada por el Whitney Museum de Nueva York en 1993.
- 16.- C. Crego, *op. cit.*, pág. 115.
- 17.- G. Bataille : "La abyection et les formes miserables", en *Ouvres Complètes II*. París, Gallimard, 1970, págs. 217-22.
- 18.- J. V. Aliaga: "La mujer total. Sobre el arte de Hannah Höch, la individualidad y la problemática de los géneros en tiempos difíciles", *op. cit.*, pág. 22.
- 19.- K. Hille: "«Esta evolución interminable». Hannah Höch y el siglo XX en el espejo de su arte". En J. V. Aliaga (ed.), *op. cit.*, pág. 51. Una obra emblemática sobre la emigración obligada de los artistas degenerados son sus *Botas de siete leguas* (1934), cuyo rostro es un caracol.
- 20.- Es la imagen de cabecera de la obra de A. Götz (*et al.*): *Collages Hannah Höch. 1889-1978*. English translation: Eileen Martin. Stuttgart, The Institute for Foreign Cultural Relations, 1985.
- 21.- E. Burke (1757): *Indagación filosófica sobre el origen de nuestras ideas acerca de lo sublime y lo bello* (A Philosophical Enquiry into the Origin of Our Ideas of the Sublime and Beautiful). Traducido por Juan de la Dehesa). Valencia, Colegio Oficial de Aparejadores y Arquitectos Técnicos de

Murcia, 1985.

DE MITOS, HIPNOSIS E IMAGINARIOS

- 1.- El mundo del otro lado del espejo es uno de los temas recurrentes en el cine de Gilliam. Recordemos que la segunda parte de *Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas* (1865) se llamó *A través del espejo y lo que Alicia encontró allí* (1871), donde no se cruzaba un espejo sino que muchas de las cosas que ocurrían aparecían reflejadas en él. La referencia a la existencia de otros mundos, imaginarios o fantasiosos, se nos presenta en esta película recordando a Lewis Carroll, uno de los clásicos de la literatura fantástica de finales del siglo XIX.
- 2.- J. Costa: *Terry Gilliam: El soñador rebelde*. San Sebastián, Festival Internacional de Cine de Donostia-San Sebastián, 1998, pág. 218.
- 3.- “El mundo es un escenario, / y los hombres y mujeres son actores. / Todos hacen sus entradas y sus mutis / y diversos papeles en su vida”. W. Shakespeare: *As You Like It*, Acto II, Escena 7, versos 139-142. Cambridge, Cambridge University Press, 1968, pág. 38.
- 4.- W. Schurian: *Arte fantástico*. Madrid, Taschen, Madrid, 2008, pág. 34.
- 5.- C. García Gual: *Diccionario de mitos*. Barcelona, Planeta, 1997, págs. 169-170.

LOST IN LA MANCHA: EL CONTRAATAQUE DE LOS MOLINOS DE LA REALIDAD

- 1.- I. Christie (ed.) en *Gilliam on Gilliam*, Londres y Nueva York, Faber and Faber, 1999, pág. 73.
- 2.- Ganó el premio al mejor corto en el festival internacional de Hampton, Premio Peter Sellers a la mejor comedia en los Premios británicos Evening Standard y el Golden Satellite Award en 2004. Posteriormente, Fulton y Pepe realizarían un largometraje, *The Brothers of the Head* (2006).
- 3.- Terry Gilliam en I. Christie, op. cit., pág. 1.
- 4.- I. Christie, op. cit., pág. 117.
- 5.- J. Costa en S. Sánchez Martí y J. Costa: *Terry Gilliam: El soñador rebelde*, San Sebastián, Festival Internacional de Cine de Donostia, pág. 252.
- 6.- Gilliam había pensado inicialmente para los protagonistas a Nigel Hawthorne y Danny de Vito y anteriormente en Robin Williams.
- 7.- *Don Quijote de la Mancha*, I. 22, pág. 270. Madrid, Cátedra. Letras Hispánicas. Edición de John Jay Allen, 1991.

- 8.- En aquel caso, su referencia fue el gigante Djinn de *El ladrón de Bagdad*, interpretado por el actor Rex Ingram en la película de Alexander Korda de 1940. I. Christie, op. cit., nota 9, pág. 109.
- 9.- P. Marks: *Terry Gilliam*, Manchester, Manchester University Press, 2009, pág. 196.
- 10.- I. Christie, op. cit., pág. 162.

LOS AUTORES

MERCEDES DÍAZ VILLARÍAS (Superwoobinda@hotmail.com)

Directora Creativa en la agencia de Identidad Corporativa CIAC International, en Madrid. Tras obtener el DEA en Teoría de la Literatura por la Universidad de Valladolid (2009), realiza su tesis doctoral *La Desficiencialización de la Realidad en el Posmodernismo. La Estética de la Normalidad a través de la documentación en los hipertextos colectivos. Miranda July: Learning to Love you More.*

Ha publicado *Canciones en Braille* (2009, ed.), *Mi nombre es Rojo* (2004) *Enviada Especial* (2004, Premio Internacional de Poesía Barcarola 2002) y *Finlandia* (2002). Aparece las antologías *Mejorando lo presente. Poesía española última* (2010), *Inmaduros* (2007), *Estar en las afueras también es estar dentro* (2007), *33 de Radio3* (2004) y *Periféricos* (2004). Ha participado los festivales *El mapa poético de Córdoba* (2008) y *versátil.es* de Valladolid (2007-2008).

Ha realizado estancias de investigación en el University College Cork (2002) y la Universidad de Turku (2000).

JAVIER GARCÍA RODRÍGUEZ (jgarcia@fyl.uva.es)

Profesor Titular de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada en la Universidad de Valladolid. Ha sido profesor en las universidades de Iowa y Montreal.

Ha publicado, entre otros, los ensayos y ediciones *La arquitectónica del significado* de Walter Watson (2008), *El miedo de Al Berto* (2007, coed.), *La*

filosofía de la forma literaria de Kenneth Burke (2003), los *Estudios de poética clasicista* de Bernard Weinberg (2002) y *La Escuela de Chicago* (1998). Como creador, es autor de los poemarios *Qué ves en la noche* (2010), el inclasificable *Mutatis Mutandis* (2010), *Líneas de alta tensión: literatura crónica que viene a cuento* (2009), *Estaciones* (2008) y *Los mapas falsos* (1996, Premio Letras Jóvenes de Castilla y León). Ha participado en los volúmenes *Nuevas maneras de contar un cuento* (2005) y *Canciones en Braille* (2009).

Colabora en las revistas literarias *Hélice*, *Turia*, *Renacimiento*, *ZUT* y *Clarín*. Coordina el festival de poesía *versátil.es*.

JOSÉ ANTONIO ROMERA VELASCO (JoseAntonio.Romera@uclm.es)

Becario de Investigación de Tercer Ciclo en el Departamento de Historia del Arte de la UCLM, realiza su tesis doctoral *Diego Rivera: el muralismo mexicano como instrumento para la construcción de una identidad nacional*.

Sus últimas publicaciones son “The Noise in My Head. Ruidos y silencios del cine suizo actual” en *Visiones y Reflexiones. Abycine 2009* (2010) e “Imágenes desde el Infierno” en *De Toledo a Moscú* (2010). Es codirector de *Impracabeza Magazine* (www.impracabeza.org).

Ha realizado una estancia de investigación en el Real Colegio Complutense, Universidad de Harvard (2010).

JESÚS ANTONIO LÓPEZ TORRES (filmoteca@correo.amialbacete.com)

Director de la Filmoteca de Albacete desde 2001. Máster en Historia y Estética de la Cinematografía por la Universidad de Valladolid (2007) y Licenciado en Derecho por la Universidad de Castilla-La Mancha (2001).

Ha realizado la edición de *Harold* (2010) *Mi vida artística* de José Isbert (2009) y el texto de la edición conmemorativa en DVD del 20º aniversario de *Amanece, que no es poco* (2009).

Crítico cinematográfico de Televisión Albacete desde 1997, ha colaborado en programas locales de emisoras nacionales como Onda Cero, Europa FM y Punto Radio. Ha sido jurado en los Festivales Internacionales de Cine de Catalunya - Sitges, de Cine Fantástico de Oporto - Fantasporto y de Cine de Orense, entre otros.

ANDRÉS MATÉ LÁZARO (AMAMJM@telefonica.net)

Máster en Historia y Estética de la Cinematografía (2008) y Licenciado en Historia del Arte por la Universidad de Valladolid (2006). Tras obtener el DEA en Teoría, Análisis y Documentación Cinematográfica (2009), realiza su tesis doctoral *Crítica social en el cine de John Carpenter*.

Ha publicado “Bajo mínimos de esperanza” en la revista *Transit, cine y otros desvíos*, nº 3 (www.cinentransit.com) e impartido las conferencias “Las ilusiones fantásticas” (2009) y “Una historia de violencia” (2010) en el curso Universifilm en la Facultad de Humanidades de Albacete.

FERNANDO RONCERO MORENO (Fernando.Roncero@uclm.es)

Máster en Estudios sobre Cine Español por la Universidad Rey Juan Carlos (2010) y Máster en Humanidades Digitales por la Universidad de Castilla-La Mancha (2008). Actualmente prepara la defensa de su tesis doctoral *Manifestaciones artísticas y culturales en Albacete durante la Guerra Civil (1936-1939)*, adscrita al Departamento de Historia del Arte de la UCLM.

Entre sus últimas publicaciones destacan “Modelos femeninos en el cine sobre la Guerra Civil española”, en *Quaderns de Cine*, Universidad de Alicante, nº 5 (2010), “Una aproximación al cine sobre la Guerra Civil española durante el periodo democrático (1975-2006)”, en *Memorias históricas de España siglo XX* (2007) y “Emigración, inmigración y cine”, en *Inmigración, interculturalidad y ciudadanía. Nuevas estrategias de acción en la España del siglo XXI* (2004). Es codirector de *Impracabeza Magazine* (www.impracabeza.org).

ENRIQUE GONZÁLEZ DE LA ALEJA BARBERÁN (kigonz@yahoo.es)

Profesor de Arte y cultura del siglo XX en el Área de Moda del Istituto Europeo di Design de Madrid. Doctor en Filosofía (Estética) por la Universidad de Murcia (1997), ha sido tutor en la Scuola Internazionale di Altı Studi Scienze de la Cultura de Módena.

Ha escrito las monografías *De la muerte de Dios a la apoteosis de la Vida* (2001) y *La recepción de Nietzsche en la literatura alemana* (www.dipualba.es, 2000).

Ha realizado estancias de investigación en la Universidad de Trier (1989) y la Universidad de Jena (1991).

DANIEL ÁLVAREZ GÓMEZ (dalvargomez@yahoo.es)

Licenciado en Humanidades por la Universidad de Castilla-La Mancha (2008), actualmente escribe su tesis *Montaje y metáfora: El uso de las técnicas cinematográficas en el cine soviético* en el programa de doctorado de Historia del Arte de la UCLM.

JOSÉ MANUEL SÁNCHEZ BORRAJEROS (programacion@abycine.com)

Programador en el Festival Internacional de Cine de Albacete-ABYCINE y responsable del *Laboratorio de Creación* del mismo en su vertiente de producción. Licenciado en Filosofía por la Universidad de Murcia.

Aborda trabajos visuales dedicados al universo de David Lynch (*Carreteras perdidas*) y Stanley Kubrick (*Habitación 237*), para los músicos Joaquín Pascual y Fernando Alfaro. Crea con Pedro Mateo *El inquilino films* y trabaja como director de fotografía. Fundador de *Safari PC*, productora de videoclips (preproducción, realización y postproducción), así como publicidad para web y televisión.

Ha editado los libros *Visiones y Reflexiones* (2009 y 2010) y publicado artículos en diferentes webs de cine. Director de los programas de televisión *El cronoscopio* y *Factoría Lumière* para Visión 6 TV. Coordinador de “Aula del Corto”, proyecto en colaboración con la Diputación de Albacete.

JAVIER ALARCÓN CELAYA (Javier.Alarcon@uclm.es)

Director creativo de CIRCA, gestión cultural y creatividad (www.circaweb.es). Especialista Universitario en Generación de Contenidos y Humanidades Digitales por la Universidad de Castilla-La Mancha (2006). Realizó el curso “Gestión cultural” en el Círculo de Bellas Artes de Madrid (2007). Tras obtener el DEA en Historia del Arte (2009), prepara su tesis doctoral *Festivales de música y arte; una puerta hacia la cultura*. Es

director de *Tempo*, Festival de Música y Arte Contemporáneo de Albacete (www.festivaltempo.es) y el Festival de los Sentidos (www.laroda.es/sentidos).

ISABEL RODRIGO VILLENA (Isabel.Rodrigo@uclm.es)

Profesora de Historia del Arte en la Universidad de Castilla-La Mancha, realiza su tesis doctoral *La Fortuna de las artistas plásticas en la crítica española (1900-1936)*.

Ha publicado “Reconsiderando el lugar de la Historia del Arte en el currículo de la Educación Primaria. Una experiencia didáctica a través del Arte Pop”, en *Las Competencias Básicas. Reflexiones y experiencias* (2009) y “Crítica de arte y polémicas de género en la España del primer tercio del siglo XX”, en el *XVII Congreso Nacional de Historia del Arte “Art i Memoria”*, Universidad de Barcelona (2008).

Ha realizado estancias de investigación en la Facultad de Educación de la Universidad Complutense de Madrid (2009), el Departamento de Historia del Arte y del Espectáculo de la Universidad de Florencia (2006) y el Instituto Nacional de Historia del Arte de París (2005).

JUAN LABORDA BARCELÓ (juanlaborda1525@yahoo.com)

Profesor de Historia en el Colegio Estudio de Madrid. Máster en Historia y Estética de la Cinematografía por la Universidad de Valladolid (2008) y licenciado en Historia por la Universidad Complutense de Madrid (2001). Tras obtener su DEA en Historia Moderna en la UCM (2006), realiza su tesis doctoral *Los presidios africanos de la Monarquía Hispánica en el siglo XVI: Un nuevo tipo de guerra*.

Ha publicado la novela *La casa de todos* (2009) y ha sido colaborador de obras colectivas como *La Monarquía de los Austrias en el siglo XVII, crisis y decadencia* (2009), o el *Diccionario de Historia Moderna de España, vol. II* (2003). Es autor de artículos de investigación como “Apuntes sobre las características de los mandos del ejército del siglo XVI”, en *Revista de historia militar* (2003) o “El problema de los licenciados del ejército en el Madrid del XVI: Las soluciones de los teóricos de la corte” en *Revista de arte, geografía e historia* (2002).

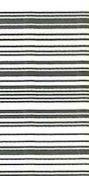
ISABEL LÓPEZ CIRUGEDA (Isabel.LCirugeda@uclm.es)

Profesora Ayudante del Departamento de Filología Moderna de la Universidad de Castilla-La Mancha (Área de Inglés). Doctora en Filología Inglesa con la tesis *El drama de la mujer moderna en la narrativa breve de Dorothy Parker* por la UCLM (2008).

Entre sus publicaciones destacan *Tiempo de Stalin* (2010, coed.), *De Toledo a Moscú* (2010, coed.) y “De la naturaleza de la fe: Monsignor Quixote de Graham Greene” en *Don Quijote, cosmopolita. Nuevos estudios sobre la recepción internacional de la novela cervantina* (2009) y “El viaje imaginario de Bulgákov a Moscú” en *El viaje a Rusia* (2008).

Ha realizado estancias de investigación en el Real Colegio Complutense, Universidad de Harvard (2010), el Instituto Universitario de Investigación en Estudios Norteamericanos de la Universidad de Alcalá de Henares (2006), la Universidad de Northampton (2004), la Universidad de Cork y en el King’s College de Dublín (2001).

978-84-92626-748



El cine de Terry Gilliam nace de una extraordinaria vocación para recrear los grandes mitos a través de los cuales la humanidad ha expresado sus temores y ambiciones. Su personalidad cinematográfica apunta a la fantasmagoría y al cuento de hadas en recorridos que bifurcan los signos marcados por el imaginario popular para sumergir al espectador en escenarios barrocos, invitarlo a descifrar su personal ajuste de cuentas con la realidad a través de códigos que determinan una cultura compartida.

El mundo de lo onírico, las experiencias alucinógenas, el cruce entre lo racional y lo imposible y los saltos espaciotemporales se convierten en señas de identidad de una trayectoria fruto de una inagotable creatividad que desafía las encorsetadas reglas de una industria que ha perdido la capacidad de soñar.

'TERRY GILLIAM. EL DESAFÍO DE LA IMAGINACIÓN' está integrado por once ensayos que exploran las peculiaridades de las películas que integran su filmografía, identificadas por la exploración mitológica, el cuento, la narración de lo maravilloso y la recreación del arte como materialización del subconsciente. Se completa con dos panorámicas preliminares acerca de su trayectoria como cineasta y de su participación en los Monty Python.

FILMOTeca ALBACETE



AYUNTAMIENTO DE ALBACETE



Castilla-La Mancha



UNIVERSIDAD DE CASTILLA LA MANCHA

