

ARQUETIPO Y CIENCIA FICCIÓN: FRANKENWEENIE, UN PERRO CON CHISPA ARCHETYPE AND SCIENCE FICTION: FRANKENWEENIE, A DOG WITH SPARK

Patricia Russo (pi_russo@hotmail.com)
Universidad de Buenos Aires

Resumen

En la novela *Frankenstein o el Prometeo moderno*, la joven escritora Mary Shelley, imaginó una Creatura que creció atravesando el tiempo y los diversos abordajes de un mundo ávido de experimentos. Incluso tomó un nombre, que no le pertenecía: se transformó en *Frankenstein* a partir de sucesivas versiones teatrales. La propia novela encarnó en dispositivos más "modernos". El cine, como gran sueño "frankensteiniano" del siglo XIX, al decir de Noël Burch (1987), fue el que se apropió de su figura creando un verdadero arquetipo. Desde 1910, primera versión cinematográfica, hasta la fecha, se cuentan numerosísimas transposiciones de la novela, considerada hoy un primer acercamiento a la ciencia-ficción. En el Bicentenario de su publicación, abordaremos la apropiación de contenidos hacia la pantalla grande: de *Frankenstein*, de Mary Shelley al film homónimo de James Whale (1931), para hacer foco en la posterior reelaboración de Tim Burton: *Frankenweenie* (2012). Analizaremos las transformaciones de la operación de trasvase a una de las técnicas cinematográficas más antiguas: el *stop-motion*. Mito y ciencia se entrecruzan en una versión peculiar que es a la vez homenaje al cine.

Palabras claves: arquetipo y resemantización – Frankenstein - animación.

Abstract

In the novel *Frankenstein or the modern Prometheus*, the young writer Mary Shelley, imagine a Creature which grew through time and the various approaches of a world avid for experiments. He even took a name, which did not belong to him: he transformed into *Frankenstein* from successive theatrical versions. The novel itself embodied in more "modern" devices. The cinema, as a great "Frankensteinian" dream of the nineteenth century, according to Noël Burch (1987), was the one that appropriated his figure creating a true archetype. Since 1910, the first film version, to date, there are numerous transpositions of the novel, considered today a first approach to the science fiction. In the Bicentennial of its publication, we will approach the appropriation of contents towards the big screen: from *Frankenstein*, by Mary Shelley to the self-titled film, by James Whale (1931), to focus on the subsequent re-elaboration of Tim Burton: *Frankenweenie* (2012). We will analyze the transformations from the transfer operation to one of the oldest cinematographic techniques: stop-motion. Myth and science are intertwined in a peculiar version that is at the same time a tribute to the cinema.

Key words: Archetype and resemantization - Frankenstein – stop motion

Las tormentas suelen ser provocadoras. Al menos esa lo fue. Corría el año 1816 y el verano en Suiza era atípico: lluvioso y fresco. En la noche, las reuniones se hacían puertas adentro. Mary Godwin y Percy Shelley habían viajado desde Londres junto a Claire Clermont, la hermanastra de ella, quien

mantenía una relación sentimental con Lord Byron. Decidieron instalarse en una mansión cerca de la Villa Diodati, lugar que rentaba el poeta acompañado de su médico-secretario, el Dr. John Polidori. Los cuentos de fantasmas eran el mejor modo de pasar el tiempo y esa noche apostaron escribir una historia similar cada uno. El resto es conocido: Mary y el Dr.

Polidori cumplieron su parte creando figuras memorables que todo el mundo conoce: la Creatura y el vampiro. En 1818 la novela de Mary fue publicada anónimamente con el título *Frankenstein o el Prometeo moderno*, aludiendo al personaje que en la mitología griega unas veces pasa por ser el creador de la raza humana y otras por ser su benefactor. Esa osadía tuvo su castigo. La novela, considerada hoy el comienzo de lo que luego fue la ciencia-ficción, cuenta la historia de un joven suizo que quiso abocarse al estudio de la ciencia a fin de ayudar a la humanidad. Sin una guía, estudia primero teorías obsoletas que luego en la universidad no puede descartar. Su obsesión lo lleva a probar hasta límites dudosos. En una época en que el tráfico de huesos era necesario para la investigación, la profanación de tumbas fue moneda corriente. De esa manera logra llevar a cabo sus experimentos hasta insuflar vida en un conjunto de tejidos muertos. Crea un ser que ni bien despierta, le produce espanto y no duda en abandonar. El monstruo debe enfrentarse a la realidad, pero los monstruos no son bien recibidos: su aspecto les juega en contra. Lleno de costuras y con un tamaño mayor del habitual sólo produce rechazo. Comienza a aprender solo y una vez que comprende su origen optará por la venganza contra su creador. Luego de matar a sus seres queridos logran encontrarse frente a frente. Le pedirá una compañera a cambio de retirarse cuestión que el doctor se niega a satisfacer. La monstruo jura vengarse y lo hace matando a la esposa en la noche de bodas. A partir de

ahí la persecución será sin tregua hasta el inevitable final.

El estilo de la novela se inscribe en el gótico del terror y los ámbitos tenebrosos de la tradición medieval, pero a la vez contiene una crítica a la idea de progreso. Se encuentran en esta historia algunos tópicos que es pertinente resaltar: la responsabilidad de la ciencia frente a su creación y cierta soberbia en el deseo de emular a Dios: una suerte de *hybris* científica. Pero como contrapartida está el reclamo de la creatura hacia el creador que lo desprecia, y la amenaza social que ella representa en consecuencia. La hechura a retazos del monstruo, una de sus características, así como su gran tamaño es resultado de la conveniencia a la hora de su manipulación. Pero es también correlato de cómo se incorpora el conocimiento de esa época. La intertextualidad como copresencia de varios textos en el interior de una obra, es uno de los grandes procedimientos utilizados por la autora.

La Creatura es hoy conocida con el nombre de su creador, pero lo verdaderamente notable es la dimensión que alcanza el personaje a partir de la apropiación que de él realiza el cine. Señala Sarti (2012):

Las películas clave que transformaron al monstruo de Mary Shelley en un arquetipo fueron *Frankenstein* (1931) y *La novia de Frankenstein* (1935), ambas del británico James Whale, para el sello Universal. Estos dos films son origen de una vastísima serie y estructuran los rasgos fundamentales con los que esta figura mítica va a ser reconocida por el público. (p. 98)

Del cine al cine

El texto ha sido tomado por el séptimo arte numerosas veces. Hubo películas sobre el monstruo, pero también de toda su familia que empezó con una novia, claro está y siguió con sus hijos y hasta se juntó con otros monstruos. La lista es interminable. La reelaboración de 2012 es bien diferente y las motivaciones muy otras. El director Tim Burton cuenta la historia de un niño que trata de revivir... a su perro. Tim Burton comenzó a demostrar su interés por el cine muy tempranamente. Vivió su infancia en Burbank, una localidad de clase trabajadora típicamente americana pero también lugar donde varias de las grandes compañías tienen sus estudios. A los 18 años ganó una beca para el Instituto de Artes de California, en un programa creado por los Estudios Disney, que luego lo incorporan como animador.¹ No logró adaptarse hasta que lo contratan como una especie de artista conceptual, a quien se le paga por traer ideas y dibujar. Algunos ejecutivos que vieron su talento le dieron presupuesto para filmar *Vincent*, un cortometraje de animación que narra la historia de Vincent Malloy un niño que se imagina que es Vincent Price. Narrado por el propio actor, se inició una amistad entre los dos. "Mandamos los storyboards a Vincent Price, le pedimos que pusiera la voz del narrador y estuvo increíble. Probablemente fue una de las experiencias más

enriquecedoras de mi vida." (Burton, citado en Salisbury, 2002, pp. 58-59)

Frankenweenie iba a ser su tercer proyecto, un cortometraje en blanco y negro, con actores reales, que se inspiraba en la novela de Mary Shelley. Una experiencia que Burton recordará con placer a pesar de todo. "Aunque originalmente pensó exhibirse con el relanzamiento de *Pinocho* en 1984, *Frankenweenie* fue almacenada por la Disney al recibir la calificación de no autorizada." (Salisbury, 2002, p. 77) Ante su desconcierto, el director fue despedido con el argumento de que era demasiado terrorífica para su audiencia juvenil. Tiempo después, en 2007, la Disney lo contratará para trasladar aquel corto a un largometraje animado.

La técnica stop motion, por su nombre en inglés, se caracteriza por trabajar tomando fotografías a objetos inanimados, fotograma a fotograma, para crear así la ilusión del movimiento. Una técnica que utiliza tanto elementos rígidos como móviles y que ya se usaba en los comienzos del cine. Dirá Burton con referencia a *Pesadilla antes de Navidad*:

La stop-motion es una forma artística de lo más auténtica. (...) Hay algo de muy gratificante en ello, algo que me encanta y que me niego a olvidar. Es el aspecto artesanal de las cosas, parte de una fuerza inexplicable. (...) Es algo que los ordenadores jamás podrán sustituir, porque les falta ese elemento. (...) Es como una droga. Y me di cuenta de que si lo hacía con

¹ Dirá él: "La formación como animador te amplía el campo de lo que puedes hacer visualmente. El cine es un medio visual (...) todo tiene un significado en términos de imagen. Por eso

siempre he pensado que mi conocimiento de la animación era un buen instrumento para explorar las ideas visuales y aplicarlas a la acción real." (citado en Salisbury, 2002: 95)

acción real no sería tan bueno; si lo hacía con dibujos no sería tan bueno. Hay algo en la stop-motion que proporciona una energía que no se consigue de ninguna otra forma. (Salisbury, 2002, pp. 190-191).

Decíamos que este proyecto surgió de trasladar la historia filmada como cortometraje a un largometraje y con otra técnica. Como toda operación de traslado, se producen modificaciones, aquí sustanciales. Las primeras que aparecen son obviamente, en cuanto a la técnica que mencionamos y en cuanto a la duración. Lo más sencillo sería pensar en una “ampliación” de temas y situaciones. Pero el resultado es bien diferente. Lo veremos.

La película abre con el logo Disney: un paisaje con castillo naif y fuegos artificiales, recorrido por un arco iris que de pronto vira al blanco y negro y se desdibuja en tormenta. La banda sonora acompaña la transformación. El recurso de la parodia, aquí presente, nos corre de lugar. Corte a una imagen fuera de foco. El cartel que dice *Monstruos del más allá* es acercado a la cámara por una mano. Una voz dice: “Víctor, no sé si...” “Mamá, ponte las gafas. ¡Es 3D!” Otro cartel informa: “Protagonizado por Sparky”.

Con un travelling hacia atrás se muestra a la familia en el sillón viendo una película casera. Mediante plano y contraplano vemos película y espectadores hasta el cartel del final. Aunque se quema el rollo, hay aplausos de aprobación. Víctor junto a su perro Sparky suben al ático a arreglarlo. Títulos. Esta escena y la que sigue en el “laboratorio” del niño, muestran un universo referido al cine y

como recurso: el cine dentro del cine. Armados con los electrodomésticos de la casa están allí todos los elementos necesarios. Incluso la cinta donde Sparky trota se asemeja al célebre experimento de E. Muybridge sobre el movimiento del caballo. El tono de parodia nuevamente permite al espectador reconocer las referencias e instala el carácter de homenaje que atraviesa el film. El rollo de película que gira pasa a ser, por fundido encadenado, la rueda de una bicicleta en el vecindario de New Holland. Allí vive la familia, que tiene de vecino al alcalde y su sobrina Elsa van Helsing. Él inaugurará la fiesta por el Día de los holandeses.

Por corte pasamos a una clase en la escuela, vemos en primer plano la calavera de un esqueleto. El profesor Rzykruski (sospechosamente parecido a Vincent Price) será el nuevo maestro de ciencias quien comenta lo sucedido a su antecesor. “¡Le pegó un rayo!” le gritan. “Los rayos no pegan, es electricidad”. Y continúa con su explicación a los niños:

La nube está enojada y hace tormenta. Los electrones le dicen: te voy a abandonar, me voy a la tierra de las oportunidades. El suelo invita a los electrones y los dos empiezan a hacer una escalera. El hombre sale a ver la tormenta y no ve las escaleras invisibles. Entonces se encuentran y ¡pum! Se cierra el circuito y el hombre los estorba. Pero bueno, es muy raro este tipo de incidente. Este episodio, que se acompaña con dibujos en el pizarrón, permite instalar el verosímil científico donde se apoya buena parte del relato. Corte al jardín de atrás de los Frankenstein: Sparky

juega con una pelota y ésta pasa el cerco. Del otro lado está la perrita de Elsa, Perséfone, una caniche negra con enorme cabellera. Tanto ella como su dueña portan nombres con referencias reconocibles.

Nuevamente en la escuela, el timbre da por finalizada la clase y cada uno recibe el formulario para participar de la Feria de Ciencias. La niña "rara" intercepta a Víctor, le dice que su gato, el señor Bigotes, soñó con él como otras veces lo hizo con Bob, Toshiaki, Nassor, los otros compañeros. Es un presagio, significa que va a pasar algo grande. La música temblorosa acompaña el momento y genera intriga. Uno de los chicos, Edgar, pide a Víctor que sea su compañero en la feria, pero él no quiere, trabajará solo. En clara alusión a Edgar Allan Poe y con su joroba, el chico da miedo. En la cena familiar, Víctor pide que le firmen el formulario, pero el padre trata de negociar: tendrá que hacer deportes. En la secuencia siguiente Víctor juega un partido de béisbol. Hay inserts con la palabra del profesor pidiendo que se concentren en su proyecto. Logra tirar la bola muy muy lejos y Sparky, siguiendo la costumbre, se suelta y va a buscarla. Cuando la agarra, vuelve la imagen en subjetiva de él hasta que un auto lo choca por la izquierda. Víctor grita desesperado ¡Noooo! Le sigue un fundido a negro que se "aclara" en el cementerio. Los padres lo dejan solo junto a la lápida de Sparky. En el otro jardín Perséfone también está triste.

A la noche los padres tratan de consolarlo: "Cuando pierdes a alguien que quieres, no desaparece. Pasa a algún lugar especial en tu

corazón. Siempre estará ahí". "No lo quiero en mi corazón, lo quiero aquí, conmigo." "Lo sé, si pudiéramos revivirlo lo haríamos."

Al día siguiente, en clase, el profesor habla de electricidad y ejemplifica con una rana muerta: aún después de muertos, los cables siguen ahí. Víctor tiene una idea y corre a su casa. Mientras su madre lee lleva más electrodomésticos al ático y luego va al cementerio, donde veremos varias lápidas de mascotas. Saca de la urna el cuerpecito de Sparky y camina en la noche que se ha vuelto tormentosa. Ahora los padres están viendo una película de terror: se trata de *Drácula*, de Terence Fisher con Christopher Lee. Organiza su laboratorio y trae el costurero, enhebra y cose. Busca tornillos y los pone. Sube hacia la ventana con paraguas y barriletes (uno en forma de murciélago). Prende un televisor, acaricia el cuerpo tapado y lo sube. Todo anda a lo loco: el tocadiscos, un robot, caballitos, licuadora, ventilador, tostadora y un reloj. El rayo allá arriba toca el cuerpo y cuando se produce la calma, lo baja. Lo ausculta, pero no se oye nada. La carita de tristeza cambia cuando vemos un plano detalle de la cola que se mueve. "¡Funcionó! ¡Estás vivo!"

Expresiones que reemplazan, a qué dudar, al famoso "¡It's alive!" de la década del '30. Ahora la tarea será esconderlo, pero Sparky escapa y es visto por Edgar. Cuando vuelve a casa, se encuentra con Perséfone, que se acerca, lo huele y al tocar los tornillos recibe una descarga. Al incorporarse, ella tiene dos mechones blancos en su cabellera. Referencia directa al personaje de Elsa

Lanchester en la película de Whale *La novia de Frankenstein*.

Edgar presiona a Víctor con contar todo si no lo ayuda y tiene que aceptar, a regañadientes. Los otros niños acosan a Edgar, quien finalmente confiesa, y se disponen a hacer sus propios intentos. De noche hay reunión de padres en la escuela, se quejan del profesor de ciencias y deciden echarlo. Él se defiende y los trata de ignorantes: "No entienden la ciencia. Por eso le tienen miedo." Víctor quiere despedirse: "Tengo una pregunta." "Por eso eres un científico." Quiere saber por qué una vez funcionó su experimento y otra no, a lo que el profesor responde que debe haber cambiado las variables pues la ciencia está en la mente, pero también en el corazón. Y concluye en que "La ciencia no es buena ni mala, pero la puedes usar de las dos maneras. Por eso siempre debes tener cuidado." La película se encargará de demostrarlo, a fuerza de parodia y tierna ironía.

Ya en su casa, los padres descubren a Sparky con un buen susto y el perro escapa. Reprenden a Víctor, que cree que ellos también lo habrían revivido, pero es fácil prometer lo imposible. "Traspasaste la línea entre la vida y la muerte. Reanimaste un cadáver." Pero ya hablarán de eso, ahora hay que buscarlo. Es el Día de los holandeses y allí, en el festejo, se concentrará la siguiente secuencia. "Hoy resucitamos a los muertos." dirá Nassor luego de que consiguen averiguar el secreto de Víctor. Cada uno va al cementerio a buscar a su mascota y la revive, logrando verdaderos engendros de maldad. Bob no puede contener a sus sea-monkeys

alterados. Piden ayuda a Víctor y se unen para luchar contra los monstruos en la Feria de atracciones. Aparece Shelley, una mascota que pasó de tortuga a una mezcla de King Kong y Godzilla. Nassor vuelve a la vida a Colossus, su hámster convertido en oruga letal. Y una especie de gato murciélago es el resultado del experimento de la niña rara con su señor Bigotes. Mientras, Elsa canta una canción vestida de holandesa y la acción se arma en montaje alternado. Toshiaki toma su cámara y filma todo, una especie de obsesión que se emparenta con la pasión de Víctor, alter ego del propio Burton. Con ingenio y en una secuencia de verdadero frenesí, logran abatirlos.

El gato murciélago se lleva a Perséfone y será Sparky quien avise. Todos se alarman al verlo: "¡Es el perro muerto! ¡Mató a la niña!" Junto al alcalde y ya con las antorchas, lo persiguen al grito de: "¡Maten al monstruo!" Cuando llegan al molino, sin entender todavía, lo atan y por error incendian parte del edificio. Elsa con Perséfone quedaron dentro. Tanto Víctor como Sparky ingresan para ayudarlas. Víctor logra agarrarla con una soga, pero cae él en el interior. Será Sparky quien arrastre el cuerpo hacia afuera. Pelea con el gato murciélago, que recibe una estaca y queda fulminado. Se destruye todo y nuevamente se oye el grito de Víctor: ¡Noooo! Fundido a negro hasta la triste imagen de un bombero que trae el cuerpo de Sparky.

Por corte vemos las luces de todos los autos encendidas, en plano medio. Víctor enchufa los cables a los tornillos y pide que enciendan los motores. Como no da resultado se resigna:

“Tranquilo, muchacho. No tienes que regresar. Siempre estarás en mi corazón.” La lección se aprende rápida y tristemente. Pero cuando ya no lo espera, Sparky mueve la oreja y abre un ojo. Se abrazan entre la alegría y los aplausos de todos. Sparky y Perséfone están locos de contentos. Juntan sus hocicos y provocan chispas, de donde surge la palabra FIN.

Sergio Wolf (2001), cuando se pregunta en qué consiste una transposición, apela a un oxímoron: “Cómo olvidar recordando” (p.77), lo que sugiere que el texto de origen no debe desaparecer totalmente pero tampoco estar muy presente, a riesgo de desvirtuar la operación.

Si bien no se menciona en los créditos que sea una reelaboración de la novela de Mary Shelley, el título direcciona en ese sentido. Se verifica la relación intertextual de ambos textos. Están allí varios de sus componentes: un cadáver vuelto a la vida con tornillos y costuras, el rechazo general y la persecución con antorchas. Pero a partir de la iconografía presentada, fácilmente decodificable, se produce la confirmación y el desvío. Es una película que remite a la historia de Frankenstein, pero el texto de origen no sería la novela sino un film. O dos, los de Whale, más precisamente. Y el relato se desarrolla en base a la acumulación de referencias explícitas, guiños o citas a modo de homenaje. El uso del blanco y negro refuerza la elección y la banda sonora acompaña las situaciones ya desde la empatía o desde la parodia explícita. En el cambio de soporte o sistema de signos que implica una

transposición nos encontramos aquí con un doble pasaje. “Basada en una idea de Tim Burton”, la historia fue armada para un cortometraje con actores y luego trasladada al largometraje que analizamos. Una suerte de auto remake o un director que se “versiona” a sí mismo. Con las diferencias que surgen del paso del tiempo y de un proyecto largamente esperado. Se trabajó en estudios armados especialmente, así como también con alrededor de doscientos muñecos para una filmación que llevaría dos años. Porque *Frankenweenie* es un gozoso *déjà vu* cinematográfico que viene a corroborar, una vez más, aquello de que “cuando algo funciona es mejor dejarlo como está”. Bajo el sol de *New Holland* no hay nada nuevo: todo nos remite una y otra vez a lo que se ha dado en llamar el “universo Burton”, dice Arza (2013, p. 353).

Y ese universo incluye diversos tópicos de interés bajo la pátina gótica de la estética que suele caracterizarlo. Historias de amor y desencuentros, historias de lealtades o tenebrosas, de freaks; la vida y la muerte o aún después, en armoniosa conjunción. Que puede provocar extrañeza, pero al tiempo genera empatía. Así como el recorrido de Sparky hasta convertirse en héroe. Compartimos que “Es el eterno mensaje del cine de Burton, su insistente declaración de principios sobre el valor de los diferentes, sobre su humanidad y la necesidad de mirar más allá de lo obvio.” (Arza, 2013, p. 361) Saltar los prejuicios, dicho esto en varios sentidos. Que vale para un proyecto tan personal, donde se rescata algo de su propio

pasado, los “Monstruos del más allá” como el título de la película de Víctor. Aquellas producciones terror de la Hammer o la Universal o la Warner. O en este caso, la confirmación de un arquetipo, que fuera creado en 1931 por James Whale, al cual le rinde queridísimo homenaje. Porque si alguna vez, no podemos traer a la vida a nuestro Sparky, nos queda la opción de levantarnos y en la oscuridad de la noche, caminar hasta el proyector y encenderlo. Siempre, quedarán las películas.

Referencias

- Arza, M. M. (2013). *Tim Burton*, Madrid: Cátedra.
- Balló, J., Pérez, X. (2010). *La semilla inmortal. Los argumentos universales en el cine*. Barcelona: Editorial Anagrama.
- Pavis, P. (1990). *Diccionario del Teatro: Dramaturgia, estética, semiología*. Barcelona: Ediciones Paidós.
- Rodríguez, H. (2003). *Museo del miedo. Las mejores películas de terror*. Madrid: Ediciones JC.
- Salisbury, M. (Ed.) (2002). *Tim Burton por Tim Burton*, Barcelona: Alba Editorial.
- Sánchez Noriega, J. L. (2000). *De la literatura al cine. Teoría y análisis de la adaptación*, Barcelona: Paidós.
- Sarti, G. (2012). *Autómata. El mito de la vida artificial en la literatura y en el cine*, Buenos Aires: Editorial de la Facultad de Filosofía y Letras de la UBA.
- Shelby, A. (2009). *Animación. Proyectos y procesos creativos*. Barcelona: Parramón Ediciones
- Shelley, M. (2006). *Frankenstein o el moderno Prometeo*, Traducción, notas e introducción: Jerónimo Ledesma, Buenos Aires: Colihue Clásica.
- Stam, R., Burgoyne, Flitterman-Lewis, S. (1999). *Nuevos conceptos en la teoría del cine. Estructuralismo, semiótica, psicoanálisis, intertextualidad*, Barcelona: Paidós.
- Wolf, S. (2005). *Cine/Literatura. Ritos de Pasaje*. Buenos Aires, Paidós.

Ficha Técnica

Frankenweenie (2012), 87 min., *stop motion*.
Director: Tim Burton. Guión: John August.
Fotografía: Peter Sorg. Productor: Disney.
Música: Danny Elfman

Artículo recibido: 12 de marzo de 2019

Artículo aceptado: 28 de junio de 2019