

LAS PRIMERAS *HORROR MOVIES* DE UNIVERSAL PICTURES Y EL NUEVO CANON DE «ESCENOGRAFÍA GÓTICA»

EARLY UNIVERSAL PICTURES HORROR MOVIES AND THE NEW CANON OF «GOTHIC SETS»

Javier HERNÁNDEZ RUIZ

Universidad Politécnica Salesiana (Ecuador)

ESIC (Madrid)

Resumen: Largometrajes como *Frankenstein* y *Dracula*, ambos lanzados por la Universal Pictures en 1931, suponen el acta fundacional de un nuevo terror gótico que se vincula con algunas películas del cine de Weimar —no solo el caligarismo y otras derivas «expresionistas»— y de los precedentes góticos como *The Phantom of the Opera* (Rupert Julian, 1926). Surge así un *gothic* cinematográfico inspirado en el imaginario de la novela gótica y en la pintura romántica con guiños a la iconografía barroca (*vanitas*). La estética, empero, está claramente vinculada a la ruptura que propuso el Romanticismo con su ampliación del concepto de lo bello hacia el territorio del *Unheimlich* y lo siniestro. Este artículo intenta demostrar cómo se concreta performativamente esta nueva estética neorromántica en las distintas escenografías, entendidas en un sentido amplio que incluye los recursos filmicos.

Palabras clave: escenografía, gótico, cine de terror.

Abstract: Films as *Frankenstein* and *Dracula* realaded by Universal Pictures in 1931 are the beginning of a new Gothic horror bounded with some movies of the Weimar production and of the Ggothic predecents, *The Phantom of the Opera* (Rupert Julian, 1926) for instance. A film Gothic was born inspired in Gothic novels' imaginary and in the romantic paintings with some relation too with de Baroque iconography (*vanitas*). The esthetic is ralated with the rupture with leads Romanticism widening the concept of beaty toward *unheimlich* and sinister. This article is trying to demonstrate how performs this new neo-romantic estetic in the different sets in a wide meaning.

Keywords: scenography, gothic, horror movies.

La belleza no es nada
sino el principio de lo terrible, lo que somos apenas capaces
de soportar.

R. M. Rilke

Lo siniestro (das Unheimliche) nombra todo aquello que debió
haber permanecido en secreto, escondido, y sin embargo ha salido a
la luz.

F. W. J. Schelling

Introducción: objetivos y metodología

Pretendemos con este artículo analizar las características de la escenografía cinematográfica «gótica» que se alumbró en la Universal Pictures desde mediados de los años veinte para eclosionar en las películas de terror de la siguiente década. El concepto matriz de lo siniestro ha sido analizado con más profusión en el séptimo arte, pero faltaba calibrar su incidencia en la estética gótica, que es lo que aquí nos proponemos. Estamos ante un reto complejo que requiere ser analizado diacrónicamente con instrumentos metodológicos inevitablemente interdisciplinarios. En la configuración de ese modelo se cruzan y superponen aportaciones provenientes de múltiples fuentes: el imaginario literario *Gothic*, las primeras recreaciones fílmicas en torno a lo feérico y lo fantástico, la dimensión romántica, terrorífica y siniestra del celuloide alemán de entreguerras vehiculada por sus aportaciones escenográficas y otras lumínicas provenientes del teatro, la arquitectura gótica revisitada por la estética romántica, la desasosegante naturaleza romántica, la iconografía barroca de la *vanitas*, el reverso siniestro de la tecnología, etc. Esta heterogeneidad cultural es inevitablemente intertextual y exige aproximaciones metodológicas fundadas en la intertextualidad.

Por todo ello, apostamos por un concepto de escenografía cinematográfica *sensu lato* que explicaremos más adelante y que requiere para su complejo análisis el concurso metodológico de la historia del cine, de la historia del arte y de la teoría estética o de la teoría de la literatura: precisamente el desconocimiento de estas disciplinas ha propiciado muchos errores de adscripción estilística en el séptimo arte; pero ese concepto ampliado de escenografía está determinado por su dimensión fílmica, por lo que el análisis textual de las películas se convierte en un instrumento imprescindible para esa exégesis holística que también requiere el complemento de la semiótica visual, la iconografía e iconología, así como las aportaciones que sobre los arquetipos y constructos sociales han desvelado los estudios culturales.

Estética gótica que asume lo siniestro

Dracula (Tod Browning, 1931) fue un éxito de público que abrió las puertas a la continuidad de sonoras *horror movies* en el seno de Universal Pictures, a la vez que mostró una senda para la

consolidación industrial del género.¹ A ello habían contribuido muchos factores, empezando por el enfoque humanizado del atractivo personaje y su argumento inspirado en la novela posromántica de Stocker, pero también de una manera sustancial una estética de «gótico fílmico» que alcanza aquí su cristalización. Pero hasta llegar hasta ese logro en el séptimo arte hubo un largo camino con importantes hitos en diferentes soportes de creación cuyas aportaciones estéticas vamos a ponderar.

Empecemos por el término *gótico*, que se empezó a usar en el siglo XVI para designar con cierta displicencia el «arte de los godos, de los bárbaros», que llegaría a conquistar el orbe cristiano. También ese término es requerido para aludir a una literatura popular surgida a fines del siglo XVIII en Inglaterra como *Gothic*, una prueba más del cuestionamiento del imperio de las Luces que se gestaba entonces y que se rastrea en novelas como *El castillo de Otranto* (1794) o *El monje* (1796). En un marco melodramático este género ensayaba un estilo distintivo, sirviéndose de la exageración de personajes y situaciones para propiciar lo siniestro: terror, inquietud, misterio y horror. Son historias que generalmente se ubicaban en escenarios solitarios, inquietantes, incidiendo en los aspectos más grotescos y macabros que apuntaban hacia una poética de lo monstruoso como reflejo de un desasosegado subconsciente. El romanticismo, efectivamente, se estaba asomando a través de este género con su apuesta por la imaginación y la subjetividad, lo impactante y misterioso, la Edad Media, la naturaleza apolínea,² la noche, lo irracional, lo siniestro... Ese movimiento extendido por toda Europa revolucionó *de facto* el canon de belleza de la *concinna* albertiana, heredero de una estética grecorromana fundamentada en la armonía, la proporción y el equilibrio; a partir de ahora contarían también lo «sublime» —revalorizado por Addison y Burke— y lo siniestro, desplazando el centro de gravedad del *Logos* a la emoción.³ Una experiencia recogida por Lord Byron en su diario del 22 de septiembre de 1816 resume este nuevo espíritu; el escritor inglés se percata de un estruendo provocado por un alud en un sobrecogedor y amenazante paisaje alpino que él recoge como una gozosa epifanía estética: «Set out to ace the valley; heard an avalanche fall like thunder, glaciers enormous; storm came on, thunder, lightaing, hail; all in perfection and beautiful» (Moore, 1830: 294).⁴

En esa literatura en transición que representa Byron amanece el imaginario «gótico», una estética reconocible que pronto «contaminará» otros medios de expresión como el cine. Michael Gamer (2000:

¹ «If trick films and early adaptations began to visualize and imagine the Gothic, and if early European, especially German, films found cinematic ways of conveying their main effects, it was Universal that ignited the horror film industry» (Aldana, 2020: 84) («Si bien los filmes de trucaje y las tempranas adaptaciones comenzaron a visualizar e imaginar el gótico, al tiempo que el cine europeo inicial, especialmente el alemán, encontró vías cinemáticas para convertir sus principales efectos; fue sin embargo la Universal la productora que alumbró el cine de terror en la industria del celuloide», traducción propia). Un interesante análisis de las aportaciones de esta productora en el seno del género terrorífico lo encontramos en Skall (2008).

² En la acepción que propone Argullol (2006), como naturaleza desbocada que manifiesta con contundencia el poder del dios Apolo.

³ Honour (1981: 292) lo resume bastante bien: «Podría decirse que “atrévete a sentir”, ten el valor de seguir tu propia intuición, fue el lema de los románticos. El que la aparición de estas ideas coincidiera con la convicción de que la obra de arte —poema, cuadro o composición musical— podía y debía suscitar emociones y explorar creencias que excedían la comprensión racional tuvo una importancia crucial y posibilitó la fusión —y a veces confusión— que el arte y la religión que los románticos llevaron a cabo». Un interesante sumario de estas vertientes, estéticas, ideológicas y de pensamiento la encontramos en De Paz (2003).

⁴ «Se me manifestó con claridad el valle; oí la caída de una avalancha como un trueno, enormes glaciares, la tormenta llegó, truenos, relámpagos, granizo; todo era perfecto y bello» (Moore, 1830: 294, traducción propia).

4), de hecho, entiende el *Gothic* como una estética cambiante y capaz de adaptarse a formas y medios;⁵ una estética y su correspondiente imaginario que han llegado a impactar en la cultura popular de masas (música, moda, tribus góticas, etc.), como ha estudiado Spooner (2014: 184). Conviene aclarar que esa dimensión gótica incide en algunas películas de terror, pero no se identifica totalmente con ese género,⁶ al que trasciende para invadir otros (la comedia, el drama, el cine negro...), al igual que otros medios e incluso la citada *mass culture*. Hoy día, como señala Frayling (2013:5), ese imaginario fílmico de viejas raíces literarias ha alcanzado en el ecosistema de nuestra posmodernidad tardía un lugar casi mítico: «Gothic film... propelled a long-marginalised and submits subversive form of literature from the past onto the wider cultural bloodstream, and in the process turned it into myth».⁷

La estética gótica cinematográfica se fue incubando en las películas silentes

Nos centramos ahora en el séptimo arte para comprobar de qué manera el *Gothic* se ha ido incubando en este medio durante su etapa muda. La prehistoria de esta estela de raíces románticas en el cinematógrafo la encontraríamos, *sensu lato* y aferrándonos a cierta temática siniestra, en cintas de finales del XIX como *Mary, Queen of Scots* (J. Rourke, 1895), *Le Biche au bois* (G. Dmeny, 1896), *Le Manoir du diable* (G. Méliès, 1896) o *Le squelette joyeux* (Lumière, 1898). Transitada la frontera del nuevo siglo, comprobamos que la «fantasmagoría» recogería, en su espíritu mágico, popular y feérico, algunos resortes iconográficos de la tradición literaria gótica. Aquí George Méliès tiene mucho que decir en filmes como *Le Royaume des fées* (1903), inspirado en la célebre *féerie* de 1845, o *Le poignard fatal* (1906), basado en una leyenda popular bretona, donde desfilan castillos góticos y una iconografía de «cuentos de hadas»; el Mago de Montreuil traduce en sus *tableaux vivants* fílmicos esa tradición popular y mágica de la fantasmagoría, muy presente en *La légende du phantôme* (1908) o en los fotogramas coloreados de *Le spectre rouge* (1907), en la que intervino con Zecca uno de sus más brillantes discípulos, el turolense Segundo de Chomón.

En la década siguiente nos topamos con otros títulos que responderían a ese imaginario gótico en sentido amplio, *The Imp of the Bottle* (1909), a partir de un relato de Stevenson, *Le chevalier des neiges* (1912), *The Ghost Breaker* (1914), que está ubicada en un castillo encantado de nuestro país, además de las primeras aproximaciones a la licantropía —*The Werewolf* (1913) y *The White Wolf*

⁵ El especialista en filosofía del arte Noël Carroll ha analizado en *Filosofía del terror o paradojas del corazón* las estructuras que provocan el terror en los receptores de obras literarias y cinematográficas.

⁶ Así lo vislumbró Punter (1980: 346): «Assume that all horrifying films are not Gothic; but at the same time it is true that the fundamentally formulaic model which is conventionally known as “the horror film” was indeed many Gothic aspects» («Hay que asumir que no todas las películas de terror son góticas; pero, al mismo tiempo, es cierto que, fundamentalmente, el modelo formulado y convencionalmente conocido como “cine de terror” contiene muchos aspectos góticos», traducción propia). Recientes estudios han refrendado esa perspectiva (Aldina, 2020: 48-49): «Horror is a genre premised on emotion and not bound by time or setting. The Gothic, on the contrary, is a mode that cannot be reduced to the engendering of fear and which can be nearly fenced in aesthetically» («El cine de terror es un género fundamentado en la emoción como premisa y que no está ligado ni al tiempo ni a ajuste alguno. Lo gótico, por el contrario, no se puede reducir a ese género del miedo ni limitarse a su estética», traducción propia).

⁷ «El cine gótico promueve una forma marginalizada, al tiempo que subsume una forma de literatura que va desde el pasado hasta una amplia corriente sangrienta, y en ese proceso vira hacia el mito» (traducción propia).

(1914)— o al satanismo (*Rapsodia satánica*, 1917) y las inevitables adaptaciones del universo romántico de Poe, como *The Pit and the Pendulum* (1912) o *The Avenging Conscience* (1914), en el que el mismísimo Griffith hibrida *El corazón delator* y *Annabel Lee*. No podía faltar la adaptación del gran clásico de Mary Shelley, realizada en 1910 por Searle Dawley, en la que se combina una iconografía alquimista heredera de Méliès con el romanticismo pictórico de *La pesadilla* de Füssli (1781), literalmente reproducida en una escena. Los seriales cinematográficos también se dejan influir por la temática y el imaginario góticos: *Fantômas* (1913-14), *Les vampires* (1915), *The Crimson Stain Mystery* (1916), *The Misteries of Myra* (1916), *The Voice on the Wire* (1917), *The Phantom Foe* (1920) y *The Mystery Mind* (1920), etc.

Siguiendo el rastro de este imaginario, nos tenemos que trasladar forzosamente a Alemania, donde también se habían producido madrugadores ensayos como *Der Student von Prag* (Steellan Rye, 1913), que se acogía a la herencia romántica (el doble, Poe...) ⁸ para demostrar que «las imágenes mágicas y las proyecciones mentales pueden ocupar el mismo plano que la aparente objetividad como gente “real”» (Coates, 1991: 156), algo que será asumido por el posterior celuloide germano. Efectivamente, esa implosión en las pantallas llegará con la tercera década del siglo XX, en un país atormentado tras su dolorosa derrota en la *Grande Guerre* que ha estrenado la república de Weimar (1918-1933). El «cine de Weimar», apropiado concepto deslizado por Sánchez-Biosca (1990), es un caleidoscopio de propuestas heterogéneas, en buena medida impelidas por la osadía, la originalidad y la creatividad, que va a dejar huella indeleble en la historia del medio. El potente marco industrial de la UFA, la productora nacional germana, también explica esta explosión de tendencias cinematográficas que van más allá del expresionismo, término con frecuencia sobredimensionado con el que muchos han pretendido simplificar tan complejo panorama. ⁹ El «caligarismo», que es la plasmación genuina en el cinema del expresionismo plástico (serán pintores de esa tendencia los autores de estas películas), puso de manifiesto la importancia expresiva de las escenografías más allá del naturalismo verosímil y canonizado por el Modo de Representación Institucional. Esa rebelión contra el canon funcional, retornando en parte a los *tableaux* de los Modos de Representación Primitivos, se percibe en *Das Cabinet des Doktor Caligari* (Robert Wiene, 1919); aquí los decorados adquieren un expresivo protagonismo, una «cualidad parlante» que no había operado con anterioridad en las pantallas.

⁸ «En efecto, la visión del film fue un acicate definitivo para el inicio de una reflexión que poseía sólidas fuentes literarias en las narraciones de Ludwig Tieck, Heinrich Heine, Edgar Allan Poe, Adelbert von Chamisso, Guy de Maupassant, Novalis, Dostoievski, E. T. A. Hoffmann, etc., y que, de hecho, había surcado, a veces de forma explícita, y otras de modo más subrepticio, todo el siglo XIX, desde el impulso romántico alemán» (Sánchez-Biosca, 1990: 101).

⁹ Lotte Eisner (1988) reconoce que la producción cinematográfica de Weimar tiene más bien poco de expresionista, si bien esto se contradice en su obra por una concepción influida por los planteamientos idealistas de Kurtz y Worringer. Michael Henry (1971: 26) refrendará con más determinación ese cuestionamiento panexpresionista que ha encontrado eco en los estudios posteriores más afinados, entre otros el citado de Sánchez Biosca (1990: 45): «el cine alemán se inspiraría y, sobre todo, divulgaría hasta 1923 ó 1924 algunos restos expresionistas bajo la forma de decorados de films, rasgos de interpretación de los actores, fuentes demoníacas (que el mismo expresionismo había recogido del romanticismo) y otros muchos elementos a los que es forzoso hacer referencia. De ahí a dar por hecha la existencia de un cine “expresionista” media un abismo».

En ese caleidoscopio weimariano entran en juego otras vanguardias, la Bauhaus y el Movimiento Moderno en arquitectura y diseño (que incidirá en películas como *Metropolis*), la Nueva Objetividad, el *kammerspielfilm*, el imaginario literario expresionista —con su querencia antiurbana y romántica—, etc. Todos los directores de arte y los arquitectos que colaboraron en las escenografías de tan heterogéneas películas son conscientes, como indica Vila (1997: 168-169), de que el *stimmung* (estado anímico, atmósfera) es clave fundamental en la estética fílmica. También serán fundamentales los experimentos que se están produciendo en teatro; y aquí resulta clave la figura de Max Reinhardt, quien desde *Das Junge Deutschland* —sección experimental del Deutches Theater de Berlín— fue ensayando múltiples recursos escénicos de los que aquí vamos a considerar, por su especial incidencia en el cine, los lumínicos. Curiosamente esos tanteos con las fuentes de luz artificial en escena son consecuencia de las restricciones energéticas padecidas en la Alemania de la época que obligaron a idear espacios pintados con contrastes entre luz y sombra o a lanzar abruptamente el haz luminoso sobre un personaje u objeto. Estas potencialidades de expresividad lumínica fueron adoptadas por todas las corrientes cinematográficas del momento en Alemania, desde el expresionismo caligarista hasta sus antípodas realistas del *kammerspielfilm* —heredero, por cierto, del *kammerspiel* ideado por Reinhardt—, como se demuestra en las secuencias iniciales vienesas de *Die Freudlose Gasse / Bajo la máscara del placer* (G. W. Pabst, 1925).

En la producción cinematográfica de Estados Unidos, ya dominante en el mundo, se tomaría nota de esta vocación innovadora de las películas de Weimar,¹⁰ pero se haría inspirándose en las praxis fílmicas menos radicales, menos vanguardistas (Hollywood estaba abierto a las innovaciones, pero sin cuestionar el *core* del sistema ya globalizado que, de manera preeminente, había contribuido a consolidar desde Griffith).¹¹ La experimentación lumínica de Reinhardt, aplicada en todas las tendencias del celuloide weimariano como hemos visto, sería asumida sin problemas en La Meca del séptimo arte, pues era un instrumento complementario de la puesta en escena que no contravenía el modelo institucionalizado. Pero Hollywood también tomaría nota de la capacidad estilizadora de los decorados en *Der Golem* (Paul Wegener, 1920), en la que el arquitecto Hans Poelzig hizo creíble el intrincado urbanismo del gueto judío de la Praga medieval; para ello recurrió a esa tendencia deformante y oblicua, tan presente en la plástica expresionista y en el caligarismo, y a una recreación

¹⁰ «Todos los elementos característicos del estilo “expresionista” pueden ser reconocidos en el cine de “terror” de comienzos del sonoro: la distorsión de las imágenes, las sobreimpresiones, la movilidad vertiginosa de la cámara, la diagonal como expresión de emociones, el gusto por los contrastes violentos de luces y sombras...» (Vila, 1997: 294). El gran teórico del arte Wilhelm Worringer (1967: 65) ya había intuido esta relación entre el expresionismo y el gótico, característica de un «hombre germánico» que frente al «clásico» está marcado por la «necesidad de acción» y la «actividad de la fantasía».

¹¹ Innovación *versus* institucionalización es una tendencia reconocida dentro de la maquinaria de Hollywood en el imprescindible ensayo de Bordwell *et al.* (1997: 109-110): «el ascenso del trabajador innovativo que podía mover las fronteras de la normalización formaba parte de las prácticas de Hollywood. Más aún, generalmente, las innovaciones eran justificadas como “mejoras” de las reglas de verosimilitud, espectáculo, coherencia narrativa y continuidad». El supervisor general de una productora tan institucional como la MGM, Cedric Gibbons, animaba a sus directores a buscar en Europa y sus vanguardias inspiración... Aunque luego esas innovaciones serían convenientemente domesticadas por el sistema.

orgánica de las formas arquitectónicas góticas que nos recuerdan al más osado Gaudí. La industria californiana asumiría esas posibilidades de estilización de Poelzig que Murnau y el director artístico Albin Grau —también responsable del vestuario— volvieron a ensayar en *Nosferatu* (1925). Pero aquí se va más allá, pues se alternan decorados naturales (de la ciudad hanseática de Bremen) con otros sets contruidos o forillos muy estilizados además por juegos fotográficos y lumínicos; en connivencia con estas y otras innovaciones en la escenografía de este peculiar largometraje predomina una lógica institucional adscrita al «naturalismo verosímil» —canon escenográfico del M.R.I.—, como en la narración predomina la lógica causal-teleológica institucionalizada. *Nosferatu* se inspiraba libremente en la célebre novela gótica postromántica *Dracula* —la viuda de Stocker no concedió los derechos de adaptación— abordada con una mirada conectada con el *Sturm und Drang* imperante en no pocas tendencias estéticas durante Weimar. Aquí también el contraste de luces y sombras —con el rol expresivo a ellas reservado— se convierte en un arma narrativa de primer orden (Murnau fue discípulo de Reinhardt), junto a la romántica premonición de lo siniestro,¹² para hacer creíble ese imaginario gótico.

La producción cinematográfica de la década de 1920 deparó algunos terrores interesantes, como las desaparecidas *Drakula halála / La muerte de Drácula* (Károly Lajthai, 1921) o *London After Midnight* (Tod Browning, 1927), pero nos vamos a centrar en dos importantes aproximaciones al *Gothic*, ambas en el seno de la Universal de Carl Laemle (no es casual que fuera emigrante judeoalemán): *The Hunchback of Notre Dame* (Wallace Worsley, 1923) y *The Phantom of the Opera* (Rupert Julian, 1925). La adaptación de *Nôtre-Dame de Paris* (1831), de Victor Hugo, recrea la capital con memorable precisión, destacando en ese tejido urbano bajomedieval el decorado a escala 1:1 de la catedral gótica, que elevó el presupuesto por encima del millón de dólares, pero a la vez permitió el lucimiento acrobático del protagonista Lon Chaney entre resistentes gárgolas y galerías de cartón-piedra; el «hombre de las mil caras» volvería a mostrar sus habilidades en otra superproducción de Universal Pictures igualmente inspirada en la obra de Victor Hugo: *The Man Who Laughs* (1928), dirigida por Paul Leni, director artístico alemán que había colaborado con Max Reinhardt, importaba los recursos del cine de Weimar en la estilizada expresividad de los decorados potenciados por el efecto dramático de los contrastes lumínicos y el efecto de las sombras.

Pero antes Chaney había encarnado al fantasma de la ópera de París, creado por Gaston Leroux en su novela de 1909, y, como Quasimodo, prototipo romántico: marginado socialmente por su deformidad y también atormentado por un amor no correspondido (el lugar de Esmeralda la zíngara lo ocupa aquí la soprano Christine). En este filme dirigido por Rupert Julian interviene una figura fundamental para el alumbramiento del gótico *made in Universal*, el brillante director de arte Ben

¹² Sánchez-Biosca (1990: 314) apunta en esa dirección, añadiendo una puesta en escena entre delirante y equívoca: «*Todos los artificios formales parecen alejarse de aquel modelo que denominamos hermético-metafórico y, no obstante, cuanto más se acusa esta diferencia compositiva, más se percibe la semejanza entre las formas delirantes de organización narrativa y la estructura del film: lejos de un encuadre hermético, Nosferatu tampoco asegura su figuración por la solidez de sus referentes; crea, en cambio, una corriente subterránea de viento helado que torna las figuraciones equívocas, pese a su aparente e indiscutible concreción, estimula el surgimiento de sorprendentes nexos, confusos, ilógicos e indeclarables, entre sus elementos*».

Carré; él diseñará los sótanos de la ópera parisina como auténticas catacumbas de aire gótico, en sintonía con la atmósfera prerromántica de *I carceri* del grabador dieciochesco Giovanni Battista Piranesi. Esos elaborados sets de oblicuas arquerías escarzanas sobre el lago subterráneo de la ópera parisina conseguirán su ambiente siniestro secundados por la luz contrastada y la impactante incidencia de las sombras según la experiencia weimariana.

A propósito de este largometraje, llega el momento de apostar por un concepto amplio de escenografía cinematográfica que asume las intermediaciones de la tecnología heredera de los Lumière y sus consecuencias en la puesta en forma: encuadre, uso de los términos espaciales, composición, *découpage* y puesta en serie. A diferencia de la escenografía teatral u operística, la fílmica está determinada por la cámara y el montaje, si bien comparte con aquellas la incidencia de los decorados, el atrezzo, la iluminación, el vestuario y el maquillaje como elementos significativos de la puesta en escena. Esa interferencia cinematográfica permite distinguir los modos de representación primitivos, basados en el estático cuadro escénico (Méliès, Zecca, *film d'art...*), de los escenarios explorados y dinamizados por la cámara que se promueven a partir de *kolossal films* como *Cabiria* (Giovanni Pastrone, 1913) y cristalizan en la ubicuidad espacio-temporal de *Intolerance* (David W. Griffith, 1916). Por su propia complejidad este concepto de escenografía cinematográfica demanda una aproximación analítica que cuente también con las aportaciones de las artes plásticas y de la arquitectura, así como de otros elementos complementarios como la iconografía. Por ello vamos a recurrir frecuentemente al auxilio de esas dos disciplinas y a los estudios iconográficos e iconológicos que abrieron un campo de estudio intuido por Erwin Panofski y ampliado por la semiótica visual o los estudios culturales.

Tras esta necesaria aclaración conceptual, volvamos al hilo diacrónico: la «fábrica de sueños» americana empezaba a seguir las pautas de la productora nacional alemana UFA, que desde mediados de los años veinte había ensayado con éxito un primer proceso de asimilación de determinados aspectos vanguardistas en el seno del M. R. I. Ahí están para probarlo las películas con «fotografía moderna» de Arnold Franck y Willy Zielke,¹³ y muy especialmente el compromiso entre, de un lado, las soluciones escenográficas teatrales y determinada metabolización de la plástica expresionista o de otras tendencias innovadoras y, de otro, la narratividad. Dicho compromiso se asume en buena medida el cine de Lang y Murnau, quienes, junto a numerosos destacados profesionales centroeuropeos —hebreos muchos de ellos— se refugiaron en California ante el avance del terror nazi. Entre esos cualificados inmigrantes había operadores como Edgar G. Ulmer, Karl Freund, directores como Robert Siodmack, Fritz Lang, Murnau, Josef Von Sternberg, Erich Von Stroheim, Lubitsch, Billy Wilder o directores artísticos¹⁴ de la talla de Hans Dreier, Paul Leni o Alexander Trauner. En definitiva, una constelación de talentos forjados en esa entente entre el impulso innovador/vanguardista y el canónico

¹³ Cfr. ELSAESSER, Th. (1996) «Modernismo y modernización en el cine alemán a partir de los años 30», *Archivos de la Filmoteca*, n.º 22, Valencia, febrero, pp. 21-39.

¹⁴ En Hernández (1990: 60-63) incido en la asimilación de las propuestas de Weimar y la incidencia de esa emigración de talento germano en Hollywood.

(M. R. I.) que ya se había ensayado en la Alemania de Weimar. El mismo Bordwell dedica un epígrafe sumamente representativo en el primer capítulo de *El cine clásico de Hollywood* titulado «La asimilación de la vanguardia europea», donde reconoce estos débitos que estamos planteando:

En conjunto, Hollywood absorbió y modificó las prácticas artísticas alternativas que se habían desarrollado en Europa y Rusia. No es una afirmación descabellada decir que Hollywood se ha ido renovando perpetuamente a través de la asimilación de técnicas de movimientos experimentales. Hollywood ha llevado esto a cabo correlacionando nuevos recursos con funciones ya definidas por el estilo clásico. Tres ejemplos —la música de vanguardia, el cine expresionista alemán y el soviético de montaje— ilustran este proceso (1997: 80).

El canon de la escenografía gótica en el cine de terror

Asumiendo esa dialéctica innovación/institucionalización, el canon de escenografía gótica terror se va a consolidar en el cine de terror a comienzos de la década de 1930 en una Universal Pictures que también había asumido la tecnología sonora. Vamos a detallar cómo se fue configurando este modelo, luego institucionalizado, a partir del éxito del díptico que conforman *Dracula* (Tod Browning, 1931) y *Frankenstein* (James Whale, 1931). La Universal contaba con los derechos concedidos por la viuda de Abraham Stocker para adaptar su novela, aunque finalmente se basó en una obra teatral adaptada por Deane y Balderston. El guion adaptado se puso en manos de Tod Browning, veterano director de Kentucky con fama de extraño y oscuro del que no acaban de fiarse en la productora. A pesar de las limitaciones en la producción ante a las pretensiones de Browning, *Dracula* fue un gran éxito de taquilla y, lo más relevante desde nuestro punto de vista, consolidó una escenografía gótica para el celuloide sonoro recién estrenado. Empecemos por esto último, porque normalmente no se considera suficientemente la dimensión audio del séptimo arte que en este largometraje resulta determinante a la hora de configurar ese espacio escénico *Gothic*. En un momento en que la tecnología del registro sincrónico del sonido ya había llegado a su madurez tras los tanteos iniciales desde 1927,¹⁵ Browning sacó un enorme partido a los ruidos de animales, a los acentos de los personajes —especialmente el centroeuropeo de Bela Lugosi—, así como a la música y otros efectos sonoros para conformar ese imaginario fílmico, tal como pone de relieve la significativa secuencia de la peculiar recepción que el vampiro concede a Mr. Renfield en su castillo transilvano.

En esta versión del clásico vampírico encontramos muchos ecos de escenarios, plástica, iconografía e iluminación provenientes del cinema de Weimar (*Nosferatu* muy en particular) o de los ensayos góticos precedentes, especialmente los citados títulos de la Universal de los años veinte; no

¹⁵ Un recorrido por el avance de la incipiente técnica sonora en distintos géneros y también en las *horror movies* lo encontramos en Phillips (2018, pp. 167 y ss); y en la página 168 se ofrece una importante clave del comportamiento de esas nuevas audiencias: «The introduction of synchronized sound technology enhanced the audience's ability to engage the mysterious and unsettling nature of mystery thrillers and seemed to open the door for more innovations. Sound provided a means to expand the mysterious space of the screen beyond the visual and to signal audiences that there was more at hand than they could see» («La introducción de la tecnología del sonido sincronizado amplía la capacidad del público para comprometerse con la misteriosa e inquietante naturaleza del *thriller* de misterio y parece abrir la puerta a más innovaciones. El sonido proporciona un significado para expandir el espacio misterioso de la pantalla más allá de lo visual e indica a la audiencia que tiene a mano mucho más de lo que puede ver», traducción propia).

obstante, la propuesta escenográfica de *Dracula* adquiere una madurez nunca vista en el seno del *Gothic* cinematográfico. Nos vamos a aplicar en desvelar las claves de esta singularidad, y para entenderla es inevitable referirse a un enfoque romántico que lo impregna todo a partir de un argumento alineado con ese imaginario. El concepto alumbrado por Sigmund Freud en *Das unheimliche* (1919)¹⁶ —lo no familiar y, por tanto, extraño e inquietante— se hace patente en una dialéctica *heimlich-unheimlich*¹⁷ que es detectable en los escenarios (el castillo misterioso poblado de telarañas y extraños animales frente al acogedor salón de estilo Tudor en el que finalmente el conde agasaja al visitante inglés), pero también en la dinámica caracterizadora de los personajes: el conde se presenta como un anfitrión hospitalario y educado al mismo tiempo que manifiesta inquietantes actitudes y discursos (*blood is life*). Aquí reside para Carlos Losilla (1993) el ADN vertebrador de la dramaturgia de este cine de terror norteamericano frente al maniqueísmo argumental de las películas terroríficas de Weimar y esto también tiene, como hemos visto, una traducción escenográfica.

Para desentrañar la naturaleza de estas escenografías, debemos considerar sus decorados deliberadamente vinculados al gótico arquitectónico, presentes en los grandes sets del castillo y su cripta. Son espacios lóbregos, invadidos por sombras y telarañas, deudores de una estética romántica de lo siniestro y en las antípodas de la exaltación lumínica y pancromática del gótico medieval de raíz neoplatónica.¹⁸ Es esta una de las aportaciones más destacadas del director artístico Charles D. Hall, quien cristalizará el modelo teniendo muy presentes los precedentes: los escenarios terroríficos de ciertas películas weimarianas junto a otras del Hollywood primitivo y, muy especialmente, de los sótanos piranesianos de Ben Carré en *El fantasma de la ópera* con su creativa asimilación de la «luz alemana». A ello hay que añadir una inquietante iconografía vinculada a la narrativa romántica augural —telarañas, insectos, murciélagos y otros extraños animales que también se harán presentes por sus ruidos y aullidos— en la que no sabemos hasta qué punto, junto a Hall, influyó la misteriosa personalidad de Browning (sí lo hizo en el diseño de sonido). El resultado es sobrecogedor y hasta la artificiosidad —vista desde los gustos actuales— de forillos y fondos pintados (el castillo entre montañas) tiene cierto encanto brumoso en esa recreación escenográfica en la que la «naturaleza apolínea» vuelve a estar presente enfatizada por la iluminación contrastada y los efectos sonoros.

Ese canon escenográfico se completaría en el siguiente largometraje terrorífico de la Universal inspirado en la célebre novela gótica que Mary W. Shelley publicara en 1818, si bien en realidad el guion es una adaptación de una pieza teatral de 1927 de Peggy Webling. El mismo director de arte

¹⁶ El padre del psicoanálisis sacó a la luz esa obra el mismo año que *El gabinete del doctor Caligari* ponía en escena la pesadilla de esos inexplorados mundos siniestros.

¹⁷ De alguna manera Trías (2013: 9) también alude a esa dualidad enfrentada cuando define lo siniestro como «fantástico encarnado»: «En general, siniestro alude a todo aquello que lo fantástico superpone a lo real o cuando lo real asume el carácter de fantástico. Produce de esta manera el sentido de lo siniestro, un sentimiento oculto, escondido, temido e íntimo que se realiza y lo vuelve real».

¹⁸ Fue el Abad Suger quien puso en práctica arquitectónica en la cabecera de la abadía parisina de Saint-Denis, a partir de 1140, sus ideas sobre la luz divina inspiradas en los escritos del Pseudo Dionisio Aeropagita. Este ensayo pionero marcaría la estética del gótico vinculada a esta identificación neoplatónica de la luz multicolor —tamizada por vidrieras— con Dios.

Charles D. Hall garantizaría la continuidad de la escenografía gótica, aunque seguro que a ella también aportaría la creativa figura de James Whale (1889-1957). Este director escocés afincado en California era un admirador de cineastas expresionistas germanos como Leni, Wegener o Wiene y también un gran amante de la pintura y de la estética en general. Así pues, el tándem Hall-Whale remataría el modelo escenográfico de *Dracula* retomando la atmósfera gótica y la «naturaleza apolínea» (bosque friedrichiano en el que es amordazada la «Criatura»), a la vez que aportando interesantes novedades iconográficas. Ya en la primera secuencia, desarrollada en un desolado cementerio, ese escenario y su iconografía retoman claves románticas (atmósfera nebulosa y nocturna, esqueletos de árboles, rejas amenazantes, tumbas balizadas con estatuas y cruces inclinadas, el ataúd...), si bien con un gradiente necrófilo refrendado por la acción de robar un cadáver; la secuencia culmina cuando el doctor y su criado arrastran el féretro por una pendiente de ecos caligarios hasta toparse con un ahorcado cuyo cuerpo pende de un patíbulo clavado en medio de un paisaje de rocas punzantes que recuerda *El mar de hielo* (1824) de Friedrich. Toda la secuencia en torno al camposanto, como la mayoría, está rodada en estudio, lo que permite manipular a placer el escenario, conformando por ejemplo el cielo que preludia tormenta en el ciclorama o la iluminación que busca el inquietante contraste. Esta primera secuencia nos ubica en el ámbito *unheimlich*, también otras tan originales e impactantes icónicamente como la del molino ardiendo (recurso iconográfico repetido por la Hammer y por otras películas del género); pero, como ocurriera en el filme de Browning, la dialéctica con el *heimlich* se hace presente en muchos otros momentos del metraje, quizá el más relevante, propiciado por la ingenuidad del monstruo que no mide las consecuencias de sus actos, es la escena del trágico encuentro con la niña en un bucólico paisaje con lago.

Otra interesante aportación respecto a *Dracula* es la escenografía/iconografía desarrollada en el laboratorio donde el doctor Frankenstein y su jorobado asistente van a crear al monstruo. De nuevo se recurre a una atmósfera nocturna y de tormenta desatada con abundante aparato eléctrico; pero lo más interesante es la combinación de ese espacio gótico —un lóbrego torreón de piedra— con el diseño tecnológico del laboratorio, que debe mucho al que idearan los brillantes directores artísticos de *Metropolis* (Fritz Lang, 1926), igualmente ubicado en un escenario gótico y donde también el maligno Rotwang alumbró una criatura —una Nueva Eva cibernética— a partir de un cuerpo secuestrado; en ambos espacios encontramos en aparente caos similares recipientes, relojes, émbolos y resistencias, la mesa metálica con los aros que abrazan el cuerpo y la presencia amenazante de la electricidad, resaltada en la *talk movie* por los efectos sonoros. La espectacularidad y el impacto de esta secuencia se fundamenta en estos registros escenográficos, si bien quedan amplificadas por la iluminación hipercontrastada que agudiza las sombras. Si a ello añadimos los sobrecogedores efectos de maquillaje de Jack Pierce, convendremos que *Frankenstein* es un paso más en la consolidación de las escenografías góticas de *horror movies*.¹⁹

¹⁹ Así lo refrendan Weaver y Brunas (2011: 46): «*Frankenstein* has long since lost its ability to frighten, but the film still exerts a hypnotic power. Technically, it's a marvel, from Arthur Edesons's atmospheric lensing to Charles D. Hall's sumptuous, Exrpessionistic sets» («*Frankenstein* hace tiempo que perdió su capacidad para aterrorizar, pero el filme todavía

Para cerrar el círculo abordaremos otro destacado largometraje de la Universal Pictures, el que cuatro años más tarde daría continuidad a los planes del siniestro doctor, empeñado ahora en buscarle una compañía a su desamparada creación. Lejos de ser una secuela anodina y oportunista de su presentación fílmica de la criatura de Shelley, el talento conjugado de Whale y Hall convierten *The Bride of Frankenstein* (1935) en otro hito de la escenografía fílmica del *Gothic*. Los referentes escénicos de la arquitectura ojival, con sus inevitables arcos apuntados, vuelven a estar presentes, aunque transmutados en atmósfera romántica por mor del acentuado contraste de luces y sombras (la escena de la visita de Pretorius al doctor es reveladora), los efectos sonoros y la desasosegante música extradiegética.

El juego dramático *heimlich-unheimlich* se retoma con logrados resultados dramáticos y escenográficos. Nos detendremos en dos secuencias representativas; primero en la visita de la criatura a la cabaña del entrañable ciego, un espacio nada ajeno a la imaginería *Gothic* con alguna resonancia caligariana —líneas y ventanas oblicuas—, pero en la que se va a desarrollar un encuentro regido por la camaradería, precisamente porque el invidente no percibe la monstruosidad de su visitante. Si bien el momento culminante de esta dialéctica entre lo cercano y lo siniestro se produce durante el encuentro entre el cínico doctor Pretorius y el monstruo en la cripta funeraria ojival, umbría, lóbrega, oscura, entre rejas y telarañas...: en ese espacio fúnebre y siniestro el doctor y el monstruo ríen, comen, fuman y conversan. La secuencia aporta además una iconografía de *vanitas* tan pertinente como inédita en el género; cuando el científico en bata blanca recibe a su visitante envuelto entre sombras, ríe y fuma apoyado en un ataúd que sustenta velas, botellas y viandas, pero también una calavera y huesos cuya blancura es acrecentada por la iluminación. Pretorius debate amigablemente con la criatura sobre la necesidad de crearle una compañera para culminar la escena cuando el monstruo toma la calavera entre las manos —en un gesto que remite a la iconografía de San Jerónimo penitente, la Magdalena eremita u otros santos—; ya hemos adelantado que Whale era un gran amante de la pintura, por lo que estas citas no parecen casuales, como tampoco lo es el parentesco de ese macabro bodegón sobre féretro con la puesta en escena de las *vanitas*, subgénero tan abundante en la pintura barroca hispánica como alegoría de la futilidad de la vida.

Terminaremos analizando la secuencia de la creación de la criatura femenina, mucho más elaborada fílmicamente que su precedente de *Frankenstein* y, en consecuencia, con resultados mucho más expresivos. Para ello se recurre a unas angulaciones de la cámara —picados y contrapicados— muy acusadas, a un deliberado encuadre oblicuo, a un muy acusado contraste de luces y sombras y a un montaje que remite —y esto no ha sido apenas insinuado por los analistas— a la puesta en serie acelerada con la intencionalidad significativa del reciente y más osado «cine de montaje» de Eisenstein (*Octubre*, 1928). Es, por tanto, una propuesta que reincide conscientemente en esa tendencia

ejerce un poder hipnótico. Técnicamente es una maravilla, desde la atmosférica cámara de Arthur Edesons hasta los suntuosos, expresionistas decorados de Charles D. Hall», traducción propia).

innovadora de Hollywood que detectara Bordwell²⁰ y que se vislumbraba también en *Dracula*. Con estas innovaciones del director escocés, sobre todo en la iconografía y la realización/montaje, se acrecienta la cristalización de ese canon escenográfico gótico de las *horror movies* en su madurez —algunos hablan de clasicismo— que será sistemáticamente reproducido por otras películas del género de la Universal y otras *majors* hollywoodienses.

No vamos a detenernos en otras propuestas que consolidan este modelo de escenografía *Gothic* e incluso lo enriquecen con algunos matices, pero que no hacen una aportación sustancial a los fundamentos que ya fueron consolidados con el tríptico que venimos de analizar. Simplemente enumeraremos algunos títulos producidos por Hollywood hasta el final de la Segunda Guerra Mundial; sin dejar la Universal nos topamos con dos películas significativas de James Whale, *The Old Dark House* (1932) y *The Invisible Man* (1933); otras, dirigidas por insignes exiliados germanos, *The Mummy* (K. Freund, 1932) y *Murdes in the Rue Morgue* (R. Florey, 1932), y un nuevo desfile de monstruos: *Werewolf in London* (1935), *Dracula's Daughter* (1936), *Son of Frankenstein* (1939) y *The Wolf Man* (1941); la MGM encadenó fracasos comerciales con *Mad Love* (1935) y los horrores desatados por Tod Browning en *Freaks* (1932) y *The Devil Doll* (1936), pero ambas, la primera sobre todo, confirmarían la inspiración del pionero del género; la Warner abordó *Doctor X* (1932) y la RKO contó con el talento de Ernest B. Schoedsack en *The Most Dangerous Game* (1932) y *King Kong* (1933); finalmente a la Paramount se le debe uno de los experimentos más innovadores del género, *Dr. Jekyll and Mr. Hyde* (1931), sobre todo por los efectos fílmicos para recrear el subconsciente orquestados por el singular talento del director georgiano Rouben Mamoulian. De esta manera se demostraba la potencialidad de esta escenografía *Gothic* para componer el terror de los espacios, pero también de esos otros territorios interiores que quiso explorar su primera formulación literaria y que luego asumió el Romanticismo en todos sus frentes.

Referencias bibliográficas

- ALDANA REYES, X. (2020): *Gothic Cinema*. Oxon, Routledge.
- ARGULLOL, R. (2006): *La atracción del abismo. Un itinerario por el paisaje romántico*, Barcelona, El Acantilado.
- BORDWELL, D., J. STAIGER, y K. THOMPSON (1997): *El cine clásico de Hollywood. Estilo cinematográfico y modo de producción hasta 1960*, Barcelona, Paidós.
- CARROLL, N. (2005): *Filosofía del terror o paradojas del corazón*, Madrid, Antonio Machado Libros.
- COATES, P. (1991): *The Gorgon's Gaze: German Cinema, Expressionism and the Image of Horror*, Cambridge, Cambridge University Press.
- CAMILLE, M. (2005): *Arte gótico. Visiones gloriosas*, Madrid, Akal.

²⁰ «El principio de innovación da al paradigma clásico un amplio margen de diferenciación no subversiva» (Bordwell *et al.*, 1997: 73).

- EISNER, L. H. (1964): «Contribution à une définition du film expressionniste», *L'Arc*, n.º 25, Aix-en-Provence, p. 84.
- EISNER, L. H. (1988): *La pantalla demoniaca*, Madrid, Cátedra.
- FREUD, S. *Lo ominoso* [1919], en *Obras Completas. Volumen XVII. De la historia de una neurosis infantil (el «Hombre de los Lobos») y otras obras (1917-1919)*, trad. José L. Etcheverry, Buenos Aires, Amorrortu, 2007.
- HENRY, M. (1971): *Le cinema expressionniste allemand. Un langage métaphorique?*, Friburgo, Editions du Signe.
- HERNÁNDEZ RUIZ, J. (1990): *Escenarios de la fantasía. El legado de la arquitectura y las artes plásticas en el cine*, Zaragoza, Universidad de Zaragoza.
- HONOUR, H. (1981): *El Romanticismo*, Madrid, Alianza Forma.
- LOSILLA, C. (1993): *El cine de terror. Una introducción*, Barcelona, Paidós.
- MOORE, Th. (1830): *Letters and Journals of Lord Byron*, L. Brönnner, Frankfort of Maine.
- DE PAZ, A. (2003). *La revolución romántica: estéticas, poéticas, ideologías*, Madrid, Tecnos.
- PHILLIPS, K. R. (2018): *The Rethoric of Horror in Early American Cinema*, Austin, University of Texas.
- SÁNCHEZ-BIOSCA, V. (1990): *Sombras de Weimar: contribución a la historia del cine alemán (1918-1933)*, Madrid, Verdoux.
- SKALL, D. J. (2008): *Monster Show. Una historia cultural del Horror*, Madrid, Valdemar.
- TRÍAS, E. (2013): *Lo bello y lo siniestro*. Barcelona, Debolsillo.
- WEAVER, T., Brunas, M. y Brunas, J. (2011): *Universal Horrors: The Studio's Classic Films, 1931-1946*, Jefferson (NC) & London, Mcfarland & Company.
- WORRINGER, W. (1967): *La esencia del gótico*, Buenos Aires, Ediciones Nueva Visión [Edición original: *Formprobleme der Gotik*, München, Piper Verlag, 1911].